



---

## PENGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS DIGITAL

Oleh

Nurina Kurniasari Rahmawati<sup>1</sup>, Arie Purwa Kusuma<sup>2</sup>, Haris Hamdani<sup>3</sup>

<sup>1,2</sup>STKIP Kusuma Negara Jakarta, Indonesia

<sup>3</sup>Universitas Bhayangkara Jakarta Raya, Indonesia

E-mail: <sup>1</sup>[nurinagr@stkipkusumanegara.ac.id](mailto:nurinagr@stkipkusumanegara.ac.id)

---

### Article History:

Received: 09-12-2022

Revised: 18-12-2022

Accepted: 18-01-2023

### Keywords:

Media pembelajaran, Digital.

**Abstract:** Penyelenggara pendidikan harus mampu melakukan penyesuaian terhadap peralihan metode pembelajaran yang harus dilakukan. Dalam proses pembelajaran daring, guru harus mengikuti perkembangan dalam beradaptasi dengan penggunaan teknologi baru. Program pengabdian kepada masyarakat ini merupakan kegiatan pelatihan yang bertujuan untuk membekali dan meningkatkan keterampilan para guru SDN Muktiwari 01 Bekasi untuk memberikan pembelajaran yang menarik dengan menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis digital, Hasil observasi di lapangan masih banyak guru di merasa kesulitan dalam proses pembelajaran berbasis digital, seperti belum mengetahui aplikasi atau platform apa yang dapat digunakan untuk KBM secara digital. Berdasarkan masalah tersebut, maka tujuan dari kegiatan ini adalah memberikan pelatihan guru-guru SDN Muktiwari 01 Bekasi dalam memanfaatkan penggunaan media pembelajaran berbasis digital untuk meningkatkan literasi numerasi siswa. Metode penyelenggaraan pelatihan ini dengan pelatihan dan pendampingan. Para guru sangat antusias dalam mengikuti kegiatan. karena mereka mendapatkan pengetahuan baru terkait media pembelajaran berbasis digital.

---

## PENDAHULUAN

Pandemi COVID-19 telah mengubah sistem pembelajaran dari luring (OFFLINE) menjadi daring (ONLINE). Tidak adanya proses pembelajaran tatap muka langsung di sekolah tentunya akan menyulitkan guru dalam menyampaikan materi pembelajaran. Tidak hanya guru, siswa juga mengalami kesulitan yang sama dalam memahami materi (Latifah, N., & Supena, A., 2021) (Herliandry, LD, dkk. 2020). Tentunya perubahan tersebut harus diikuti dengan peningkatan kemampuan guru, siswa, bahkan orang tua dalam pemanfaatan teknologi, informasi dan komunikasi, serta infrastruktur pendukung lainnya yang memadai untuk mendukung pelaksanaan pembelajaran daring. Sistem pembelajaran online harus mampu mendorong guru untuk lebih kreatif dan inovatif dalam menggunakan teknologi media pembelajaran. Namun, kenyataannya banyak masalah yang harus segera diatasi.



Permasalahan tersebut dialami oleh guru, siswa, dan orang tua siswa antara lain kurangnya wawasan dan keterampilan dalam menggunakan teknologi informasi oleh guru, sehingga pembelajaran menjadi membosankan dan penilaian pembelajaran yang seharusnya dilakukan secara langsung tidak dapat dilakukan (Lia Titi Prawanti & Sumarni, 2020). Permasalahan dari guru berupa lemahnya penguasaan IT dan terbatasnya akses pengawasan terhadap siswa, kurangnya motivasi dan konsentrasi dalam belajar, keterbatasan fasilitas penunjang, dan akses jaringan internet (Wahyuningsih, 2021); (Yolanda, dkk, 2020). Melihat fenomena permasalahan yang dihadapi guru, khususnya guru sekolah dasar yang dihadapkan pada situasi dan kondisi yang menuntut integrasi Technological Pedagogical Content Knowledge (TPACK) dalam pembelajaran, guru membutuhkan kegiatan dan fasilitas untuk meningkatkan kompetensinya. Guru memiliki motivasi yang tinggi untuk meningkatkan kualitas pembelajarannya, namun keterbatasan dana, waktu, dan motivasi.

Pembelajaran interaktif dengan menggunakan teknologi melibatkan manusia dan komputer (non manusia), sehingga interaksi selalu diawali oleh manusia sebagai pengguna yang memberikan aksi dan komputer memberikan reaksi (Surjono Herman Dwi, 2017). Media pembelajaran interaktif memungkinkan siswa bekerja dengan kecepatannya sendiri (Arda et al., 2013). Penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis alur cerita artikulasi berpengaruh terhadap motivasi belajar siswa (Setyaningsih et al., 2020). Kegiatan pelatihan dan workshop diarahkan untuk mengoptimalkan penggunaan G-Suite, Google Workspace, educandy, PPT interaktif, dan video pembelajaran. Teknologi merupakan hasil dari kemajuan ilmu pengetahuan yang terjadi dalam dunia pendidikan. Oleh karena itu, sudah sepantasnya dunia pendidikan juga memanfaatkan teknologi untuk melaksanakan pembelajaran (Lestari, 2018). Bidang yang akan diperkuat dalam pengabdian masyarakat ini adalah Bahasa Inggris dan Matematika. Tujuan dari kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini adalah memberikan pelatihan pemanfaatan media pembelajaran berbasis digital sebagai media proses belajar mengajar di sekolah dasar sehingga guru dapat meningkatkan kemampuan literasi berhitung siswa.

Literasi matematika, menurut OECD, adalah kapasitas siswa untuk merumuskan, menerapkan, dan menginterpretasikan matematika dalam berbagai konteks (PISA, 2016). Literasi numerasi adalah pengetahuan dan keterampilan untuk (a) menggunakan berbagai angka dan simbol yang berkaitan dengan matematika dasar untuk memecahkan masalah praktis dalam berbagai konteks kehidupan sehari-hari dan (b) menganalisis informasi yang ditampilkan dalam berbagai bentuk (grafis), tabel, grafik, dll) kemudian menggunakan interpretasi hasil analisis untuk memprediksi dan mengambil keputusan (Kemdikbud, 2017). Berhitung juga penting dalam kehidupan sehari-hari. Banyak kegiatan masyarakat seperti merencanakan belanja, memulai usaha atau memberikan informasi membutuhkan penomoran (Ashri & Pujiastuti, 2021). Kemampuan numerasi dapat membantu seseorang berkomunikasi dalam hitungan angka. Seseorang tidak dapat mengalami kerugian baik fisik maupun mental jika menguasai perhitungan dengan baik, seperti transaksi jual beli dan sebagainya. Literasi numerasi membutuhkan pemikiran logis untuk membantu seseorang memperdalam pengetahuan matematika, sehingga memiliki pengetahuan tentang angka dapat membantu seseorang baik dalam memecahkan masalah, memahami materi, maupun menganalisis masalah (Patriana, Utama, & Wulandari, 2021).

Literasi numerasi juga menuntut siswa untuk berkomunikasi dan menjelaskan fenomena yang mereka temui dengan konsep matematika (Prenzel, Blum, & Klieme, 2015).



Selanjutnya keterampilan literasi merupakan salah satu kegiatan wajib dalam kegiatan Kurikulum 2013. Literasi dasar yang harus diajarkan kepada siswa sekolah dasar terdiri dari literasi membaca dan berhitung atau berhitung (Rahayu, 2017). Kedua keterampilan literasi ini perlu dilatihkan pada siswa untuk menumbuhkan kesadaran tentang pentingnya membaca untuk menambah pengetahuan, dan berhitung sebagai dasar kemampuan matematika. Literasi numerasi dalam penelitian ini diartikan sebagai kemampuan memecahkan, menginterpretasikan suatu masalah (Houston, 2015) yang disajikan dalam berbagai konteks secara tematis dengan menerapkan konsep bilangan dan operasi aritmatika dalam kehidupan sehari-hari (Geiger, 2015).

Berdasarkan hasil observasi awal diperoleh data di SD Negeri Muktiwari 01 bahwa para guru masih banyak yang belum memahami terkait penggunaan media pembelajaran berbasis digital, para guru masih mengalami kesulitan dalam penggunaan media pembelajaran yang akan diterapkan dalam pembelajaran di kelas. Selain hal tersebut masih terdapat guru maupun calon guru terkait literasi numerasi yang belum mengetahui tentang konsep asesmen nasional terutama konsep Asesmen Kompetensi Minimum (AKM) yang digunakan untuk mengukur kemampuan kognitif siswa (Nanda Novita 2021). Beberapa penelitian menemukan bahwa penggunaan tematik dalam peningkatan kreatifitas masih terbatas (Arista, Marzuki, & Krenadi, 2014; Setiana, 2016). Beberapa kegiatan yang sudah dilakukan sebelumnya masih belum fokus pada penanganan literasi numerasi (Mukharomah, 2018; Suyitno, 2013). Hal ini menyebabkan guru SD yang seharusnya menjadi pintu pertama pengenalan siswa terhadap pemahaman literasi numerasi tidak maksimal (Fiangga, S., et al. 2019).

## METODE

Kegiatan Pengabdian yang dilaksanakan pada tahun 2022 di Kota Bekasi ini meliputi: (1) Kegiatan Sosialisasi. Pada tahap ini melakukan kegiatan sosialisasi kepada guru-guru di SDN Muktiwari 01, sosialisasi ini terkait dengan penggunaan Media Pengajaran dalam Pengajaran Berbasis Digital. Kegiatan sosialisasi dilakukan dengan metode ceramah, diskusi, dan tanya jawab. Adanya sosialisasi ini bertujuan untuk memberikan gambaran tentang pengetahuan dan penerapan media ajar dalam pengajaran berbasis digital dalam pembelajaran bahasa dan matematika untuk meningkatkan literasi numerasi (2) Pengenalan Media Pengajaran dalam Pengajaran Berbasis Digital, pada tahap ini Tim PkM melakukan pengenalan media ajar dalam pembelajaran berbasis digital pada pembelajaran Bahasa dan Matematika oleh Tim PKM kepada guru-guru di SDN Muktiwari 01. Kegiatan ini dilakukan dengan menggunakan metode demonstrasi dan diskusi sebagai tahap persiapan dalam mengenalkan pembelajaran berbasis digital kepada siswa. pembelajaran bahasa dan Matematika, (3) Pelatihan Media Pengajaran Pengajaran Berbasis Digital. Tahapan ini merupakan tahapan inti yaitu pelatihan media ajar dalam pengajaran bahasa berbasis digital dan pembelajaran matematika oleh Tim PKM kepada guru-guru di SDN Muktiwari 01. Pada tahap ini Tim PKM menjelaskan media ajar dalam pembelajaran bahasa berbasis digital dan matematika. (4) Penerapan Praktis Media Pengajaran Dalam Pengajaran Berbasis Digital. Tahapan ini merupakan tahapan praktik implementasi media ajar dalam pengajaran berbasis digital yang dilakukan oleh Tim PKM kepada guru-guru di SDN Muktiwari 01 sebagai mitra. Dalam kegiatan ini guru juga terlibat langsung dalam mempraktekkan media ajar dalam pembelajaran berbasis digital dengan baik dan benar.



Metode yang digunakan untuk mencapai tujuan kegiatan ini adalah dengan ceramah. Pertama, ceramah, Metode ceramah digunakan untuk menyampaikan materi tentang konsep media pembelajaran interaktif berbasis digital. Selain materi tersebut, dikenalkan pula berbagai platform pembelajaran daring yang menarik dan kekinian. Kedua Metode tutorial digunakan untuk menunjukkan langkah-langkah optimalisasi penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis digital. Ketiga Pendampingan pelaksanaan kegiatan. Ke empat evaluasi kegiatan Pelatihan penggunaan media pembelajaran berbasis digital menggunakan angket respon untuk mengetahui kemampuan awal, hasil pelatihan, dan respon peserta terhadap kegiatan pelatihan.

## HASIL

Pelaksanaan pengabdian masyarakat dilaksanakan di SDN Muktiwari 01. Pelaksanaan pelatihan dilakukan secara klasikal dengan peserta 12- 15 guru pada setiap sesi kegiatan. Semua guru di sekolah antusias dalam mengikuti kegiatan pelatihan dibuktikan dengan semua guru mengikuti empat sesi kegiatan dari awal hingga akhir pelaksanaan. Secara garis besar kegiatan pengabdian berjalan dengan lancar tanpa terdapat kendala dan hambatan. Tujuan kegiatan pengabdian dapat tercapai yaitu:

Guru memperoleh pengetahuan baru terkait pembuatan materi ajar menggunakan media pembelajaran berbasis digital.

Guru mampu menggunakan media pembelajaran berbasis digital pada materi ajar supaya pembelajaran lebih menarik dan interaktif.

Guru memperoleh pengetahuan terkait literasi numerasi

Hasil kegiatan pengabdian masyarakat yang telah dilakukan mulai dari tahap persiapan sampai dengan evaluasi dideskripsikan sebagai berikut. Kegiatan pengabdian masyarakat yang telah direncanakan oleh dosen Tim PkM pada guru SDN Muktiwari 01 dengan tema penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis, pada tanggal 16-17 Maret 2020. Bentuk pelatihan yang diberikan meliputi materi kajian dasar dan materi kajian yang dijabarkan dalam langkah-langkah kerja. Pembahasan materi tersebut sesuai dengan materi yang telah dipersiapkan. Pembahasan menyangkut pengertian sampai ke manfaat aplikasi pembelajaran berbasis digital seperti British Council, aplikasi Bookbox, aplikasi Let's Read, aplikasi Spell, Write, and Read, Kahoot, Quizzi membuat animasi pada power point yang interaktif. Kemudian pembahasan dilanjutkan dengan pelatihan – pelatihan penggunaan dasar aplikasi. Pemaparan materi terbagi menjadi 3 sesi yang disampaikan oleh masing-masing pemateri yang berasal dari dosen, untuk sesi pertama tentang sosialisasi pembelajaran berbasis digital dan Pengenalan Media Pengajaran dalam Pengajaran Berbasis Digital dipaparkan oleh Nurina Kurniasari Rahmawati, M.Pd, Pada sesi ke dua penggunaan

dan penerapan Media Pengajaran Pengajaran Berbasis Digital pada lingkup pendidikan bahasa yang dipaparkan oleh Haris Hmadani, M.Pd, kemudian dilanjutkan pada sesi berikutnya yaitu sesi ke 3 penggunaan dan penerapan Media Pengajaran Pengajaran Berbasis Digital pada lingkup matematika disajikan oleh Arie Purwa Kusuma, M.Pd. Setelah mendapatkan materi selanjutnya Guru-guru praktek untuk membuka pada beberapa aplikasi seperti Google clasroom, Kahoot, Quizzi British Council, aplikasi Bookbox.



Gambar 1. Kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat

Para peserta berperan aktif pada hari keempat karena para peserta langsung mempraktekkan ilmu yang didapat pada hari-hari sebelumnya. Pada topik literasi menggunakan teknologi, para peserta berlatih membuat soal kuis pada aplikasi Flashcards: Learn Languages. Beberapa guru mencoba membuat kuis tentang bagian tubuh beserta gambar yang sudah diunduh sebelumnya. Untuk topik numerasi, peserta mencoba membuat materi dan kuis di aplikasi quizizz dengan terlebih dahulu menyiapkan gambar untuk dimasukkan ke dalam materi dan kuis digital. Berikut dokumentasi kegiatan tersebut.

Kedua tujuan akhir kegiatan tersebut dapat dikategorikan berhasil tercapai. Hal ini berdasar pada hasil umpan balik atau evaluasi kegiatan oleh peserta yang berjumlah total 12 orang yang disajikan pada Tabel 1

Tujuan akhir kegiatan dapat dikategorikan berhasil tercapai. Hal ini berdasar pada hasil umpan balik atau evaluasi kegiatan oleh peserta yang berjumlah total 12 orang yang disajikan pada Tabel 1.

Tabel. 1 Hasil Evaluasi Peserta Pelatihan

Indikator	Jawaban	
	Ya	Tidak
Materi pelatihan sesuai dengan kebutuhan pembelajaran	100%	
Pelatihan Menambah pengetahuan dalam pembuatan dan penyampaian materi ajar	100%	
Materi pelatihan yang disampaikan mudah untuk dipahami	100%	
Materi memberikan alternatif dalam penggunaan media pembelajaran yang interaktif	100%	
Narasumber menjelaskan dengan baik dan jelas	100%	



Berdasarkan pada pelatihan ini, evaluasi yang dilakukan adalah hasil pembuatan dan pengelolaan menggunakan media pembelajaran berbasis digital dalam upaya meningkatkan literasi numerasi siswa. Berdasarkan hasil evaluasi angket yang diberikan dapat disimpulkan materi pelatihan yang diberikan sesuai dengan harapan peserta, pelatihan menambah pengetahuan dalam pembuatan dan penyampaian materi ajar dapat dirasakan dampaknya oleh para peserta. Secara garis besar kegiatan pengabdian berjalan dengan lancar tanpa terdapat kendala dan hambatan. Tujuan kegiatan pengabdian dapat tercapai yaitu 1) Guru memperoleh pengetahuan baru terkait pembuatan materi ajar menggunakan media pembelajaran berbasis digital 2) Guru mampu membuat video pembelajaran sebagai materi ajar menggunakan media berbasis digital.

## KESIMPULAN

Berdasarkan hasil dan pembahasan yang telah dikemukakan di atas. Ada beberapa hal yang dapat disimpulkan, yaitu: Pertama, guru SD Negeri Muktiwari 01 Bekasi menyambut positif dan baik kegiatan ini karena penggunaan media pembelajaran berbasis digital dapat membuat pembelajaran menjadi interaktif bagi siswa, selain itu penggunaan media pembelajaran berbasis digital ini juga menambah kemampuan para guru dalam meningkatkan pengetahuan terkait literasi numerasi yang kemudian dapat memberikan layanan pembelajaran kepada para siswa terkait literasi numerasi, dari hasil evaluasi guru sangat antusias dalam kegiatan pengabdian masyarakat ini, hal ini tergambar dari partisipasi aktif para guru dalam mendengarkan sosialisasi, pengenalan, pelatihan, dan latihan tugas yang diberikan oleh narasumber. Meskipun demikian, guru-guru tersebut tetap membutuhkan pendampingan untuk meningkatkan wawasannya di bidang teknologi pembelajaran, oleh karena itu dukungan dari pemerintah daerah atau lainnya, instansi pihak terkait untuk dapat memfasilitasi guru dalam meningkatkan kompetensi mengajarnya.

## DAFTAR REFERENSI

- [1] Arda, A., Saehana, S., & Darsikin, D. (2015). Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis komputer untuk siswa SMP Kelas VIII. *Mitra Sains*, 3(1), 69-77.
- [2] Arista, F., Marzuki, & Krenadi, H. (2014). Dampak pembelajaran tematik terhadap perolehan belajar peserta didik di sekolah dasar. *FKIP Untan*, 1-10.
- [3] Ashri, DN, & Pujiastuti, H. (2021). Literasi Numerasi pada Pembelajaran Tematik Terpadu di Kelas Rendah Sekolah Dasar. *Jurnal Karya Pendidikan Matematika*, 8(2), 1-7.
- [4] Fiangga, S., Amin, S. M., Khabibah, S., Ekawati, R., & Prihartiwi, N. R. (2019). Penulisan soal literasi numerasi bagi guru SD di kabupaten Ponorogo. *Jurnal Anugerah*, 1(1), 9-18.
- [5] Geiger, V., Goos, M., & Forgasz, H. 2015. Interpretasi berhitung yang kaya untuk abad ke-21: Survei keadaan lapangan. *ZDM*, 47(4), 531-548. DOI 10.1007/s11858-015-0708-1. <https://doi.org/10.1007/s11858-015-0708-1>
- [6] Herliandry, LD, Nurhasanah, N., Suban, ME, & Kuswanto, H. (2020). Pembelajaran di masa lalupandemicovid19. *JTP-Jurnal Teknologi Pendidikan*, 22(1), 65-70.
- [7] Houston, J., Tenza, SP, Hough, S., Singh, R., & Booyse, C. 2015. Alasan untuk mengajar Literasi Kuantitatif di Afrika Selatan abad ke-21: Kasus penggantian nama Literasi Matematika. *Jurnal Independen Mengajar dan Belajar*, 10(1), 6-36.



- [8] Kemendikbud. Permendikbud No. 21 tahun 2016 tentang Standar Isi Pendidikan Dasar Dan Menengah (2016). Indonesia.
- [9] Latifah, N., & Supena, A. (2021). Analisis Perhatian Siswa Sekolah Dasar Dalam Pembelajaran Jarak Jauh di Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Basicedu*, 5(3), 1175-1182.
- [10] Lestari, S. (2018). Peran teknologi dalam pendidikan di era globalisasi. *EDURELIGIA: Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 2(2), 94-100.
- [11] PISA. (2016). Hasil PISA 2015 Menjadi Fokus. OECD. <https://doi.org/10.1787/9789264266490-en>
- [12] Patriana, WD, Sutama, S., & Wulandari, MD (2021). Pembudayaan literasi numerasi untuk asesmen kompetensi minimum dalam kegiatan kurikuler pada sekolah dasar muhammadiyah. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 3413-3430.
- [13] Prenzel, M., Blum, W., & Klieme, E. (2015). Dampak PISA pada pengajaran dan pembelajaran matematika di Jerman. Dalam *Menilai literasi matematika* (hlm. 239-248). Springer, Cham.
- [14] Prawanti, LT, & Sumarni, W. (2020). Kendala pembelajaran berani selama pandemi covid-19. Dalam *Prosiding Seminar Nasional Pascasarjana (PROSNAMPAS)* (Vol. 3, No. 1, hlm. 286-291).
- [15] Puspitorinia, F., Hamdanib, H., Zulfadhlic, M., Muhendrad, R., & Purwa, A. (2022). Optimalisasi Media Ajar dalam Pengajaran Berbasis Digital di SD Negeri Muktiwari 01. *Jurnal Komunitas: Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat Vol*, 5(1), 67-73.
- [16] Rahayu, T. 2017. Pengembangan Keterampilan Berpikir Tingkat Tinggi Melalui Gerakan Literasi Nasional. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Berkemajuan dan Menggembirakan (The Progressive & Fun Education Seminar) ke-2*. <http://hdl.handle.net/11617/9552>
- [17] Setiana, N. (2016). Pengaruh Implementasi pendekatan tematik terhadap pemahaman konsep dan kreativitas siswa dalam pembelajaran ilmu pengetahuan sosial. *EduHumaniora | Jurnal Pendidikan Dasar Kampus Cibiru*, 3(1). <https://doi.org/10.17509/eh.v3i1.2800>
- [18] Setyaningsih, S., Rusijono, R., & Wahyudi, A. (2020). Pengaruh penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis Articulate Storyline terhadap motivasi belajar dan hasil belajar siswa pada materi Kerajaan Hindu Budha di Indonesia. *Didaktis: Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Pengetahuan*, 20(2).
- [19] Surjono, HD (2017). *Pembelajaran multimedia interaktif konsep dan pengembangan*. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.
- [20] Wahyuningsih, KS (2021). Problematika pembelajaran berani di masa pandemi covid-19 di SMA Dharma Praja Denpasar. *Pangkaja: Jurnal Agama Hindu*, 24(1), 107-118.
- [21] Yolanda, S., Mahluddin, M., & Fatmawati, K. (2020). Problematika guru dalam pelaksanaan kelas dare (online) selama masa pandemi Covid-19 pada pembelajaran tematik siswa kelas IV Sekolah Dasar Negeri 22/IV Kota Jambi (Disertasi Doktor, UIN Sulthan Thaha Saifuddin Jambi).



**HALAMAN INI SENGAJA DIKOSONGKAN**