

## Transformasi Pembelajaran Interaktif: Pelatihan Media Digital untuk Guru Sekolah Dasar di Era Kurikulum Merdeka

Deni Apriansyah<sup>1</sup>, Dipa Teruna Awaludin<sup>2</sup>, M.Sabir<sup>3</sup>, Hairuddin Cikka<sup>4</sup>, Sutarum<sup>5</sup>

<sup>1</sup> Universe Borneo Tarakan, <sup>2</sup> Universitas Nasional, <sup>3,4</sup> UIN Datokarama Palu, <sup>5</sup> Universitas PGRI Adi Buana  
Kampus Lamongan

e-mail: <sup>1</sup> [denias2180@gmail.com](mailto:denias2180@gmail.com), <sup>2</sup> [dipateruna@civitas.unas.ac.id](mailto:dipateruna@civitas.unas.ac.id), <sup>3</sup> [drsabir631@gmail.com](mailto:drsabir631@gmail.com),  
<sup>4</sup> [hairuddin\\_cikka@uindatokarama.ac.id](mailto:hairuddin_cikka@uindatokarama.ac.id), <sup>5</sup> [msutarum311@gmail.com](mailto:msutarum311@gmail.com)

### Abstrak

Transformasi pendidikan di era digital dan penerapan Kurikulum Merdeka menuntut guru untuk lebih adaptif dan kreatif dalam menyusun serta menyampaikan materi pembelajaran yang interaktif dan kontekstual. Berdasarkan kondisi tersebut, kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan untuk meningkatkan kompetensi guru Sekolah Dasar dalam memanfaatkan media digital sebagai sarana pembelajaran interaktif yang sejalan dengan semangat Kurikulum Merdeka. Kegiatan pelatihan dilaksanakan secara luring di salah satu gugus sekolah dasar di wilayah kembang sari, dengan peserta sebanyak 30 guru dari berbagai satuan pendidikan dasar. Metode pelaksanaan terdiri atas sosialisasi materi kebijakan Kurikulum Merdeka, pelatihan teknis penggunaan platform media digital seperti Canva for Education, Wordwall, dan Padlet, serta pendampingan dalam pembuatan dan implementasi media ajar digital yang mendukung pembelajaran berdiferensiasi dan berbasis proyek. Hasil evaluasi menunjukkan peningkatan signifikan terhadap pemahaman dan keterampilan guru dalam mengembangkan serta menggunakan media digital interaktif, yang ditunjukkan melalui peningkatan skor pre-test dan post-test, serta luaran berupa produk media ajar yang inovatif dan relevan dengan kebutuhan peserta didik. Dengan demikian, kegiatan ini memberikan dampak positif dalam mendukung implementasi Kurikulum Merdeka dan mendorong transformasi digital di lingkungan pendidikan dasar. Keberlanjutan program ini diharapkan dapat diwujudkan melalui komunitas belajar guru dan integrasi dengan program sekolah penggerak di wilayah setempat.

**Kata kunci:** Transformasi, Pembelajaran Interaktif, Media Digital, Sekolah Dasar, Kurikulum Merdeka

### Abstract

The transformation of education in the digital era and the implementation of the Merdeka Curriculum require teachers to be more adaptable and creative in creating and delivering interactive and contextualized learning materials. Based on these conditions, this community service activity aims to enhance the competence of primary school teachers in using digital media as an interactive learning tool in line with the spirit of the Merdeka Curriculum. The training activities were conducted offline in one of the primary school clusters in Kembang Sari area with 30 participants from different primary school units. The implementation method consists of socialization of Merdeka Curriculum policy materials, technical training on the use of digital media platforms such as Canva for Education, Wordwall, and Padlet, and assistance in the creation and implementation of digital instructional materials that support differentiated and project-based learning. Evaluation results show a significant increase in teachers' understanding and skills in developing and using interactive digital media, as evidenced by increases in pre- and post-test scores, as well as outputs in the form of instructional media products that are innovative and relevant to students' needs. Thus, this activity has a positive impact in supporting the implementation of the Merdeka Curriculum and promoting digital transformation in the basic education environment. The sustainability of this program is expected to be realized through teacher learning communities and integration with driving school programs in the local area.

**Keywords:** Transformation, Interactive Learning, Digital Media, Primary School, Independent Curriculum.

## 1. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi digital yang pesat telah membawa dampak signifikan terhadap berbagai aspek kehidupan, termasuk dunia pendidikan. [1] Di Indonesia, implementasi Kurikulum Merdeka menjadi salah satu respon terhadap tantangan zaman, dengan memberikan keleluasaan

bagi satuan pendidikan dan guru untuk mengembangkan proses pembelajaran yang lebih fleksibel, relevan, dan kontekstual. [2] Salah satu kunci keberhasilan dari implementasi kurikulum ini adalah kemampuan guru dalam merancang dan melaksanakan pembelajaran yang berpusat pada peserta didik serta didukung oleh pemanfaatan teknologi digital secara optimal. [3]

Namun, di lapangan masih banyak guru Sekolah Dasar yang menghadapi keterbatasan dalam hal pemahaman dan keterampilan teknis dalam menggunakan media digital sebagai sarana pembelajaran. [4] Hal ini berdampak pada kurang maksimalnya penyampaian materi ajar yang sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan peserta didik, terutama dalam mendukung pembelajaran berdiferensiasi dan berbasis proyek yang menjadi ciri khas Kurikulum Merdeka. Kesenjangan kompetensi digital ini menjadi tantangan tersendiri dalam upaya transformasi pendidikan yang lebih inklusif dan modern. [5]

Merespons permasalahan tersebut, kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dirancang sebagai bentuk kontribusi nyata untuk meningkatkan kapasitas guru Sekolah Dasar dalam mengintegrasikan media digital ke dalam proses pembelajaran. [6] Fokus utama dari program ini adalah pelatihan penggunaan berbagai platform dan aplikasi digital yang dapat menunjang pembelajaran interaktif, seperti Canva for Education, Wordwall, Padlet, dan Google Sites. [7] Pelatihan ini tidak hanya berorientasi pada penguasaan teknis, tetapi juga mendorong peserta untuk mampu mengembangkan media ajar yang kreatif, kontekstual, serta relevan dengan tema pembelajaran dan kebutuhan peserta didik. [8]

Dengan pendekatan partisipatif, kegiatan ini diharapkan mampu menjadi stimulus bagi guru untuk terus berinovasi dan membentuk komunitas belajar yang adaptif terhadap perubahan. Selain itu, program ini juga menjadi bagian dari upaya mendukung program prioritas nasional dalam mewujudkan transformasi pendidikan di era digital melalui peningkatan literasi teknologi bagi pendidik. [9]

## **2. METODE**

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dilaksanakan dengan pendekatan partisipatif dan kolaboratif, yang melibatkan guru-guru Sekolah Dasar sebagai peserta utama dalam pelatihan. Metode pelaksanaan dibagi ke dalam tiga tahapan utama, yaitu: tahap persiapan, tahap pelaksanaan, dan tahap evaluasi serta tindak lanjut. [10]

Pada tahap persiapan, tim pelaksana melakukan koordinasi awal dengan pihak sekolah mitra dan Dinas Pendidikan setempat untuk menentukan lokasi kegiatan, jumlah peserta, serta kebutuhan teknis pelaksanaan. Selain itu, dilakukan pula asesmen awal melalui survei sederhana untuk mengetahui tingkat literasi digital guru dan kebutuhan spesifik yang relevan dengan implementasi Kurikulum Merdeka. Hasil survei ini menjadi dasar dalam menyusun modul pelatihan yang sesuai dengan kebutuhan lapangan.

Tahap pelaksanaan kegiatan dilaksanakan secara luring di kembang sari selama dua hari pelatihan intensif. Pelatihan difokuskan pada pemanfaatan media digital interaktif, meliputi sesi teori, praktik langsung, dan pendampingan. Materi pelatihan meliputi:

- a) Pengantar Kurikulum Merdeka dan urgensi transformasi digital dalam pembelajaran;
- b) Pelatihan penggunaan platform Canva for Education untuk pembuatan media visual;
- c) Pemanfaatan Wordwall dan Padlet sebagai media kuis interaktif dan kolaboratif;
- d) Simulasi integrasi media digital dalam RPP dan pembelajaran berbasis proyek.

Metode yang digunakan dalam pelatihan mencakup ceramah interaktif, demonstrasi, studi kasus, praktik langsung (*hands-on training*), dan diskusi kelompok. Peserta didorong untuk menghasilkan produk akhir berupa media ajar digital yang dapat langsung diimplementasikan di kelas masing-masing.

Tahap evaluasi dan tindak lanjut dilakukan dengan dua pendekatan, yaitu evaluasi formatif dan sumatif. Evaluasi formatif dilakukan selama proses pelatihan melalui observasi

keterlibatan peserta, umpan balik lisan, dan penilaian terhadap hasil praktik. Sedangkan evaluasi sumatif dilakukan melalui pre-test dan post-test guna mengukur peningkatan pengetahuan dan keterampilan peserta. Di akhir kegiatan, peserta juga mengisi kuesioner kepuasan dan rencana tindak lanjut (RTL) yang berisi komitmen untuk mengimplementasikan media digital dalam pembelajaran serta membentuk komunitas belajar guru digital di sekolah masing-masing.

Melalui metode ini, kegiatan pengabdian diharapkan tidak hanya memberikan peningkatan kapasitas jangka pendek, tetapi juga membangun keberlanjutan praktik pembelajaran interaktif berbasis teknologi di tingkat sekolah dasar.

### **3. HASIL DAN PEMBAHASAN**

Pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat berupa pelatihan media digital bagi guru Sekolah Dasar berjalan dengan baik dan mendapat respons positif dari seluruh peserta. Kegiatan ini diikuti oleh sebanyak 30 guru dari 1 sekolah dasar yang berada di wilayah kembang sari. Sebagian besar peserta merupakan guru kelas yang aktif mengajar pada jenjang kelas I hingga VI, dengan latar belakang usia dan pengalaman mengajar yang beragam.

Hasil pelatihan menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan dalam pemahaman dan keterampilan guru terkait penggunaan media digital interaktif dalam proses pembelajaran. Berdasarkan data hasil pre-test dan post-test, terjadi peningkatan rerata nilai dari 62 menjadi 92, yang mencerminkan adanya perkembangan pengetahuan guru terhadap konsep dasar media digital, implementasi Kurikulum Merdeka, dan aplikasi teknologi pendidikan. Selain itu, hampir seluruh peserta mampu menghasilkan produk media ajar berbasis digital menggunakan platform yang telah dilatihkan, seperti Canva for Education untuk materi visual, Wordwall untuk kuis interaktif, serta Padlet untuk forum diskusi dan kolaborasi peserta didik.

Selama proses pelatihan, peserta menunjukkan antusiasme tinggi dalam mengikuti sesi praktik. Beberapa guru bahkan menyampaikan bahwa pelatihan ini merupakan pengalaman pertama mereka menggunakan media digital dalam menyusun materi ajar. Hal ini menunjukkan bahwa pelatihan semacam ini sangat relevan dan dibutuhkan dalam menunjang kesiapan guru menghadapi transformasi pembelajaran di era Kurikulum Merdeka. Hasil diskusi kelompok juga menunjukkan bahwa para peserta mulai memahami pentingnya pembelajaran yang fleksibel, berdiferensiasi, dan berpusat pada peserta didik yang didukung dengan pemanfaatan teknologi.

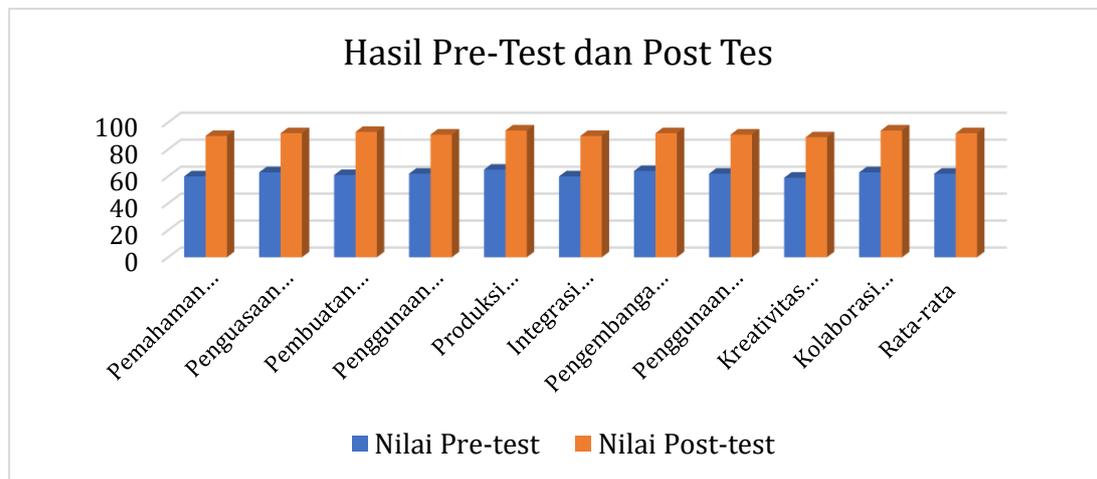
Dari aspek implementatif, peserta menunjukkan inisiatif untuk menerapkan media yang telah dibuat dalam kegiatan belajar-mengajar sehari-hari. Beberapa guru bahkan berencana untuk menduplikasi pelatihan ini di lingkungan sekolah masing-masing melalui program MGMP (Musyawarah Guru Mata Pelajaran) atau komunitas belajar. Ini merupakan indikator positif dari keberlanjutan dampak pengabdian kepada masyarakat ini, tidak hanya pada individu guru, tetapi juga pada ekosistem pendidikan di sekitarnya.

Kendala yang dihadapi selama pelaksanaan antara lain keterbatasan perangkat digital bagi sebagian guru serta kesenjangan keterampilan dalam mengoperasikan aplikasi tertentu. Namun, kendala tersebut dapat diatasi melalui sesi pendampingan intensif dan penggunaan pendekatan peer teaching yang memungkinkan guru saling membantu dalam memahami materi pelatihan. Hal ini sekaligus membangun budaya kolaboratif yang menjadi prinsip penting dalam Kurikulum Merdeka.

Secara umum, kegiatan ini berhasil mencapai tujuannya dalam meningkatkan kapasitas guru Sekolah Dasar dalam mengintegrasikan media digital ke dalam pembelajaran. Hasil yang diperoleh menjadi dasar penting untuk merancang program lanjutan atau pengembangan modul pelatihan serupa yang lebih mendalam dan berkelanjutan di masa depan.

Tabel 1. Sebelum dan Sesudah Pelatihan

Indikator Keberhasilan	Sebelum Pelatihan	Sesudah Pelatihan	Keterangan
Pemahaman tentang Kurikulum Merdeka	Rendah	Tinggi	Meningkat setelah sesi sosialisasi
Kemampuan menggunakan Canva for Education	Belum Menguasai	Menguasai Dasar	Diperoleh dari sesi praktik langsung
Kemampuan membuat kuis interaktif (Wordwall)	Tidak Pernah Pakai	Terampil Dasar	Peserta mampu membuat dan membagikan kuis
Pemanfaatan Padlet dalam diskusi digital	Tidak Digunakan	Digunakan Aktif	Peserta menggunakan dalam simulasi proyek



Gambar 1. Hasil Pre-Test dan Post Test



Gambar 2. Pelaksanaan Pengabdian



Gambar 3. Pemaparan Materi

#### 4. KESIMPULAN

Pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat melalui program "Transformasi Pembelajaran Interaktif: Pelatihan Media Digital untuk Guru Sekolah Dasar di Era Kurikulum Merdeka" berhasil mencapai tujuan yang telah direncanakan. Kegiatan ini secara signifikan meningkatkan pemahaman, keterampilan, dan kesiapan guru dalam mengintegrasikan teknologi digital ke dalam proses pembelajaran berbasis Kurikulum Merdeka. Berdasarkan hasil evaluasi pre-test dan post-test, terlihat adanya peningkatan rata-rata capaian kompetensi peserta dari 62 menjadi 92, yang menunjukkan bahwa pelatihan efektif dalam meningkatkan literasi digital para guru.

Selain itu, pelatihan ini juga mendorong terciptanya berbagai produk pembelajaran digital seperti materi visual menggunakan Canva for Education, kuis interaktif melalui Wordwall, dan forum kolaborasi menggunakan Padlet. Guru peserta pelatihan menunjukkan antusiasme tinggi tidak hanya dalam mengikuti kegiatan, tetapi juga dalam merencanakan implementasi hasil pelatihan di kelas masing-masing. Terbentuknya komunitas belajar antarguru sebagai tindak lanjut kegiatan menjadi indikasi positif keberlanjutan program ini.

Meskipun terdapat kendala teknis seperti keterbatasan perangkat dan variasi kemampuan digital antar peserta, strategi pendampingan intensif dan pendekatan kolaboratif terbukti mampu mengatasi hambatan tersebut. Hal ini mempertegas pentingnya pelatihan berkelanjutan dalam mendukung transformasi pendidikan berbasis teknologi di tingkat satuan pendidikan dasar.

Dengan demikian, pelatihan media digital ini tidak hanya meningkatkan kapasitas individu guru, tetapi juga berkontribusi pada penguatan ekosistem pendidikan yang adaptif, kreatif, dan inovatif, sebagaimana semangat utama Kurikulum Merdeka. Ke depan, disarankan untuk mengadakan program lanjutan berbasis kebutuhan spesifik guru serta memperluas jangkauan peserta agar dampak transformasi pembelajaran digital dapat dirasakan lebih luas.

#### DAFTAR PUSTAKA

- [1] Ayu Rizki Septiana and Moh. Hanafi, "Pemantapan Kesiapan Guru dan Pelatihan Literasi Digital pada Implementasi Kurikulum Merdeka," *Joong-Ki : Jurnal Pengabdian Masyarakat*, vol. 1, no. 3, pp. 380-385, Aug. 2022, doi: 10.56799/JOONGKI.V1I3.832.
- [2] D. Nafisah, D. Permatasari, K. Dayu, V. A. Nurlaily, and A. H. Cindy, "PELATIHAN KEGIATAN LITERASI DIGITAL UNTUK MENINGKATKAN KOMPETENSI GURU DI ERA KURIKULUM MERDEKA BELAJAR," *Abdi Masya*, vol. 5, no. 1, pp. 53-59, Jun. 2024, doi: 10.52561/ABDIMASYA.V5I1.373.
- [3] M. Mursalin, M. Ali, and D. Armita, "Pelatihan Canva sebagai Upaya Peningkatan Kompetensi Digital Bagi Guru SMA dalam Implementasi Kurikulum Merdeka," *Jurnal Solusi Masyarakat Dikara*, vol. 4, no. 1, pp. 38-44, Apr. 2024, doi: 10.5281/ZENODO.12337816.
- [4] A. A. Dewi and R. Astuti, "Analisis Keterampilan Guru dalam Mengembangkan Media Pembelajaran Berbasis Digital pada Kurikulum Merdeka di Sekolah Dasar," *MODELING: Jurnal Program Studi PGMI*, vol. 11, no. 4, pp. 195-210, Dec. 2024, doi: 10.69896/MODELING.V11I4.2614.
- [5] J. Pengabdian, K. Masyarakat, S. Nichla, C. Attalina, W. Sutriyani, and N. U. Ni'mah, "Tingkatkan Kemampuan Literasi Digital Guru SD dalam Penggunaan Media Pembelajaran," *Khaira Ummah*, vol. 1, no. 02, pp. 147-152, Dec. 2022, doi: 10.34001/KHAIRAUMMAH.01022022-8.
- [6] S. H. N. Ginting, B. Singh, and J. Zhang, "Development of Augmented Reality Based Learning Media to Introduce Computer Components to students in Senior High School," *International Journal of Educational Insights and Innovations*, vol. 2, no. 1, pp. 8-13, Mar. 2025, Accessed: Apr. 29, 2025. [Online]. Available: <https://ijedins.technolabs.co.id/index.php/ijedins/article/view/7>



- [7] S.H.N. Ginting, and S. T. Thania, "Pelatihan Desain Produk Keripik UD.Kreasi Lutvi Menggunakan Canva," *JIPITI: Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat*, vol. 2, no. 1, pp. 66–72, Feb. 2025, Accessed: Apr. 29, 2025. [Online]. Available: <https://jipiti.technolabs.co.id/index.php/pkm/article/view/40>
- [8] S. H. N. Ginting, F. Ruziq, and M. R. Wayahdi, "DECISION SUPPORT SYSTEM ON STUDENTS CRITICAL THINKING SKILLS IN ICT BASED EDUCATIVE LEARNING," *JOURNAL OF SCIENCE AND SOCIAL RESEARCH*, vol. 7, no. 4, pp. 1793–1799, Nov. 2024, doi: 10.54314/JSSR.V7I4.2331.
- [9] I. Mulyawati, N. W. Arini, and L. Polina, "PELATIHAN MEDIA PEMBELAJARAN CANVA DAN PADLET BAGI GURU SD DI SDN PULOGEBOANG 09 PAGI," *SELAPARANG: Jurnal Pengabdian Masyarakat Berkemajuan*, vol. 6, no. 1, pp. 170–174, Mar. 2022, doi: 10.31764/JPMB.V6I1.7670.
- [10] B. R. Ilahi, A. J. Saputra, and A. Permadi, "Pelatihan Penggunaan Aplikasi Padlet untuk Penunjang Pembelajaran Interaktif dan Komunikatif Era Merdeka Belajar pada Sekolah Penggerak SDN 149 Seluma," *Dharma Raflesia : Jurnal Ilmiah Pengembangan dan Penerapan IPTEKS*, vol. 21, no. 2, pp. 280–290, Dec. 2023, doi: 10.33369/DR.V21I2.28354.