



**SOSIALISASI PEMANFAATAN TEKNOLOGI DIGITAL
DALAM KEGIATAN PEMBELAJARAN DI SD NEGERI 4
MEGANG SAKTI**

Sulistiyono¹, Wahyu Arini², Dona Ningrum Mawardi³

^{1,2,3}Universitas PGRI Silampari, Lubuklinggau, Indonesia

Email: suliswae85@gmail.com

ABSTRAK

Kegiatan sosialisasi pemanfaatan teknologi digital dalam pembelajaran di SD Negeri 4 Megang Sakti bertujuan untuk meningkatkan kompetensi guru dalam mengintegrasikan teknologi secara efektif di dalam kelas. Kegiatan ini dilaksanakan dengan pendekatan partisipatif, berbasis kebutuhan, dan berorientasi pada praktik langsung. Langkah awal dimulai dengan observasi dan wawancara untuk mengidentifikasi tingkat literasi digital guru serta kondisi sarana prasarana pendukung. Hasil identifikasi menunjukkan bahwa sebagian besar guru memiliki keterbatasan dalam penggunaan perangkat dan aplikasi digital, serta infrastruktur yang belum memadai. Berdasarkan hasil tersebut, dirancang program pelatihan dan workshop yang menitikberatkan pada penggunaan aplikasi yang mudah diakses, seperti PowerPoint, Canva, Google Form, dan Quizizz. Selama pelatihan, guru didorong untuk membuat media ajar digital dan mensimulasikannya dalam konteks pembelajaran. Selanjutnya, proses implementasi dilakukan di kelas dengan pendampingan langsung, termasuk observasi dan pemberian umpan balik. Monitoring dan evaluasi menunjukkan bahwa kegiatan ini berhasil meningkatkan keterampilan guru, mendorong kreativitas, dan memperkaya metode pembelajaran. Selain itu, penggunaan media digital terbukti meningkatkan minat dan partisipasi siswa dalam pembelajaran. Kegiatan ini memberikan dampak positif yang signifikan terhadap kualitas proses belajar mengajar dan membuktikan bahwa dengan dukungan dan pelatihan yang tepat, guru-guru di sekolah dasar dapat beradaptasi dengan tuntutan pembelajaran abad ke-21.

ABSTRACT

The activity of assisting the use of digital technology in learning at SD Negeri 4 Megang Sakti aims to improve teachers' competence in effectively integrating technology in the classroom. This activity was carried out using a participatory, needs-based, and practice-oriented approach. The initial steps began with observations and interviews to identify teachers' digital literacy levels and the condition of supporting infrastructure. The results indicated that most teachers had limitations in using digital devices and applications, as well as inadequate infrastructure. Based on these findings, a training program and workshops were designed, focusing on the use of easily accessible applications such as PowerPoint, Canva, Google Forms, and Quizizz. During the training, teachers were encouraged to create digital teaching media and simulate them in a learning context. Next, the implementation process was carried out in the classroom with direct assistance, including observation and feedback. Monitoring and evaluation showed that these activities successfully improved teachers' skills, encouraged creativity, and enriched learning methods. Additionally, the use of digital media has proven to increase students' interest and participation in learning. These activities have had a significant positive impact on the quality of the teaching and learning process, demonstrating that with proper support and training, elementary school teachers can adapt to the demands of 21st-century learning.



KEYWORDS

Sosialisasi, Teknologi Digital, Guru Sekolah Dasar

Socialization, Digital Technology, Elementary School Teachers

ARTICLE HISTORY

Received 16 Januari 2025

Revised 7 Maret 2025

Accepted 22 Mei 2025

CORRESPONDENCE : Sulistiyono @ suliswae85@gmail.com

PENDAHULUAN

Di era digital ini, integrasi teknologi ke dalam proses pembelajaran menjadi suatu keniscayaan untuk meningkatkan efektivitas dan kualitas pendidikan. Teknologi tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu pengajaran, tetapi juga sebagai sarana untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik masa kini (Shalikhah, 2016). Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi di era digital telah membawa perubahan signifikan dalam berbagai bidang kehidupan, termasuk dalam dunia pendidikan (Fricticarani et al., 2023). Integrasi teknologi digital ke dalam proses pembelajaran menjadi sebuah kebutuhan mendesak, mengingat peran teknologi tidak hanya sebagai alat bantu, tetapi juga sebagai sarana utama dalam menciptakan pembelajaran yang interaktif, inovatif, dan adaptif terhadap tantangan abad 21 (Pare & Sihotang, 2023). Namun, kenyataan di lapangan menunjukkan bahwa tidak semua satuan pendidikan dasar memiliki kesiapan yang memadai dalam memanfaatkan teknologi secara optimal.

Dunia pendidikan dituntut untuk mampu beradaptasi dengan pesatnya perkembangan teknologi agar mampu menghasilkan lulusan yang tidak hanya cerdas secara akademik, tetapi juga melek teknologi dan siap menghadapi tantangan global (Jaya, et al. 2024). Salah satu cara untuk mewujudkan hal tersebut adalah dengan mengintegrasikan teknologi digital ke dalam proses pembelajaran, termasuk di jenjang Sekolah Dasar (SD). Di tingkat SD, pemanfaatan teknologi digital memiliki potensi besar untuk meningkatkan kualitas pembelajaran (Lestari & Kurnia, 2023). Teknologi dapat membantu guru menyampaikan materi pelajaran dengan cara yang lebih menarik, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik usia dini (Putra & Pratama, 2023).



Misalnya, penggunaan media audiovisual, aplikasi edukatif, dan platform pembelajaran daring dapat meningkatkan motivasi belajar siswa serta memperkuat pemahaman konsep secara visual dan praktis.

SD Negeri 4 Megang Sakti, sebagai salah satu sekolah dasar di Kabupaten Musi Rawas, menghadapi sejumlah tantangan dalam penerapan teknologi digital dalam kegiatan pembelajaran. Salah satu permasalahan utama adalah rendahnya tingkat literasi digital di kalangan tenaga pendidik. Sebagian besar guru belum terbiasa menggunakan perangkat teknologi seperti laptop, proyektor, atau platform pembelajaran digital, baik karena keterbatasan pelatihan maupun karena belum adanya kebijakan internal sekolah yang mendorong integrasi teknologi secara sistematis. Permasalahan lain yang tak kalah penting adalah terbatasnya akses dan pemanfaatan sumber belajar digital, baik karena minimnya sarana prasarana maupun karena kurangnya inisiatif untuk mencari dan memanfaatkan materi ajar digital yang kini tersedia secara luas. Padahal, sumber daya digital seperti video pembelajaran, e-book, kuis daring, dan aplikasi edukasi dapat menjadi penunjang penting dalam meningkatkan kualitas pembelajaran. Di sisi lain, masih terdapat kurangnya kesadaran dan motivasi guru dalam mengintegrasikan teknologi ke dalam kegiatan pembelajaran. Beberapa guru menganggap bahwa penggunaan teknologi digital memerlukan waktu, usaha, dan keterampilan tambahan yang sulit dicapai, sehingga muncul resistensi terhadap perubahan.

Namun, di sisi lain, pemanfaatan teknologi digital dalam pembelajaran di SD masih menghadapi berbagai tantangan. Banyak sekolah, terutama yang berada di wilayah non-perkotaan, mengalami keterbatasan dalam hal infrastruktur, seperti ketersediaan perangkat komputer, akses internet, dan dukungan teknis. Selain itu, masih banyak guru SD yang belum memiliki kompetensi digital yang memadai, baik dalam hal keterampilan mengoperasikan perangkat maupun dalam merancang pembelajaran yang berbasis teknologi. Kendala lain yang sering ditemui adalah kurangnya pelatihan dan pendampingan bagi guru dalam memanfaatkan teknologi secara optimal. Beberapa guru merasa kesulitan atau



bahkan enggan menggunakan teknologi karena menganggapnya rumit, menyita waktu, atau tidak relevan dengan kondisi siswa. Akibatnya, pembelajaran di banyak SD masih bersifat konvensional dan kurang mengintegrasikan potensi teknologi yang sebenarnya sangat besar.

Melihat kondisi tersebut, diperlukan sebuah intervensi dalam bentuk sosialisasi dan pelatihan pemanfaatan teknologi digital yang bertujuan untuk meningkatkan kapasitas guru dalam menggunakan teknologi secara efektif. Kegiatan ini diharapkan dapat membuka wawasan, meningkatkan keterampilan, serta menumbuhkan motivasi guru untuk mulai menerapkan pendekatan pembelajaran berbasis teknologi demi menciptakan proses pembelajaran yang lebih menarik, bermakna, dan sesuai dengan tuntutan zaman. Kegiatan ini tidak hanya mendorong peningkatan kemampuan teknis guru, tetapi juga berkontribusi terhadap tumbuhnya semangat inovasi dan pembelajaran yang lebih bermakna bagi siswa. Oleh karena itu, pendampingan semacam ini perlu dilakukan secara berkelanjutan guna menciptakan ekosistem pendidikan yang adaptif, kreatif, dan selaras dengan tuntutan pembelajaran abad ke-21.

METODE

Kegiatan sosialisasi ini dilaksanakan dengan pendekatan partisipatif, berbasis kebutuhan, dan berorientasi pada praktik langsung di lapangan. Metode pelaksanaan dirancang untuk memberikan pengalaman belajar yang aplikatif bagi guru, sehingga mereka mampu menerapkan teknologi digital secara mandiri dalam kegiatan pembelajaran. Adapun tahapan pelaksanaan kegiatan ini adalah sebagai berikut:

1. Identifikasi Kebutuhan dan Observasi Awal

Langkah awal dilakukan dengan mengadakan observasi dan wawancara dengan kepala sekolah serta beberapa guru di SD Negeri 4 Megang Sakti. Tujuannya adalah untuk mengidentifikasi:

- Tingkat pemahaman dan keterampilan guru dalam penggunaan teknologi digital.



- Ketersediaan perangkat teknologi dan infrastruktur pendukung.
- Kebutuhan pelatihan yang relevan dan prioritas utama guru.

Hasil identifikasi ini menjadi dasar dalam menyusun materi dan strategi pendampingan yang sesuai dengan kondisi nyata di sekolah.

2. Perencanaan Program Pendampingan

Setelah kebutuhan diketahui, tim pelaksana menyusun rencana kegiatan yang mencakup:

- Penyusunan jadwal kegiatan (pelatihan, workshop, praktik).
- Penyiapan materi pelatihan, termasuk modul penggunaan aplikasi digital seperti PowerPoint, Google Form, Canva, YouTube Edu, dan aplikasi kuis daring seperti Quizizz.
- Penentuan narasumber/fasilitator dan alokasi waktu tiap sesi.

3. Pelatihan dan Workshop

Kegiatan pelatihan dilaksanakan dalam bentuk workshop intensif yang melibatkan seluruh guru. Kegiatan ini dibagi menjadi beberapa sesi, antara lain:

- Pengenalan perangkat keras dan perangkat lunak pendukung pembelajaran digital.
- Pelatihan pembuatan media pembelajaran berbasis digital (presentasi, video pembelajaran, lembar kerja interaktif).
- Simulasi penggunaan aplikasi pembelajaran dalam konteks kelas.
- Pelatihan penggunaan platform evaluasi online (Google Form, Quizizz).

Metode pelatihan bersifat hands-on, di mana peserta langsung mempraktikkan materi yang diberikan dengan pendampingan intensif.

4. Pendampingan Implementasi di Kelas

Setelah pelatihan, guru didampingi saat mencoba menerapkan teknologi digital dalam kegiatan pembelajaran nyata di kelas. Pendampingan ini dilakukan secara bertahap dengan pola:

- Observasi dan asistensi saat guru mengajar menggunakan media digital.



- Pemberian masukan dan refleksi setelah praktik pembelajaran.
- Pemecahan masalah teknis maupun pedagogis yang dihadapi guru saat mengintegrasikan teknologi.

5. Monitoring dan Evaluasi

Monitoring dilakukan untuk melihat sejauh mana penerapan teknologi digital dilakukan oleh guru setelah mengikuti kegiatan. Evaluasi dilakukan melalui:

- Kuesioner kepuasan dan persepsi guru terhadap kegiatan.
- Dokumentasi hasil karya guru (media ajar digital, video pembelajaran, soal online).
- Refleksi dan diskusi akhir untuk mengetahui dampak kegiatan dan rencana tindak lanjut.

HASIL dan PEMBAHASAN

Pelaksanaan kegiatan sosialisasi pemanfaatan teknologi digital dalam kegiatan pembelajaran di SD Negeri 4 Megang Sakti dilatarbelakangi oleh kebutuhan untuk meningkatkan kualitas proses pembelajaran melalui integrasi teknologi informasi. Di era digital saat ini, penggunaan perangkat dan aplikasi digital menjadi tuntutan dalam proses pembelajaran agar lebih interaktif, efisien, dan relevan dengan perkembangan zaman. Namun, masih terdapat kendala di tingkat sekolah dasar seperti Megang Sakti, baik dari sisi ketersediaan infrastruktur maupun kompetensi guru dalam memanfaatkan teknologi.

Kegiatan sosialisasi pemanfaatan teknologi digital dalam pembelajaran di SD Negeri 4 Megang Sakti menunjukkan hasil yang signifikan dalam meningkatkan kemampuan guru serta mendorong perubahan pendekatan pembelajaran yang lebih modern. Pelaksanaan kegiatan yang menggunakan pendekatan partisipatif dan berbasis praktik langsung terbukti efektif dalam menjawab kebutuhan nyata di lapangan.

Langkah awal berupa observasi dan wawancara memberikan gambaran menyeluruh mengenai kondisi awal guru dalam memanfaatkan teknologi digital. Hasil identifikasi menunjukkan bahwa sebagian besar guru memiliki pengetahuan



yang sangat terbatas terkait penggunaan aplikasi pembelajaran dan perangkat digital. Selain itu, ditemukan pula keterbatasan infrastruktur, seperti jumlah proyektor dan akses internet yang belum merata. Informasi ini menjadi pijakan penting dalam merancang materi dan metode pelatihan yang relevan dan kontekstual, sehingga intervensi yang diberikan benar-benar menjawab kebutuhan guru.

Tahapan perencanaan yang dilakukan secara sistematis mulai dari penyusunan jadwal, pemilihan materi, hingga pemetaan fasilitator berperan besar dalam kelancaran dan efektivitas kegiatan. Materi pelatihan yang disusun disesuaikan dengan tingkat pemahaman guru dan difokuskan pada aplikasi-aplikasi yang mudah dipahami namun memiliki dampak besar dalam mendukung proses pembelajaran. Aplikasi seperti PowerPoint, Canva, dan Google Form dipilih karena mudah diakses dan dapat langsung digunakan untuk membuat media ajar serta evaluasi secara digital.

Sosialisasi yang dilakasakan dalam bentuk Workshop yang bersifat praktis (*hands-on*) sangat membantu guru dalam memahami secara langsung cara kerja teknologi yang dikenalkan. Guru diberikan kesempatan untuk membuat media ajar, seperti presentasi interaktif dan lembar kerja digital, yang kemudian langsung diuji coba melalui simulasi pembelajaran. Model pelatihan ini memfasilitasi proses belajar yang aktif dan membangun kepercayaan diri guru dalam mencoba hal-hal baru. Bahkan beberapa guru yang awalnya enggan mencoba teknologi, mulai menunjukkan minat dan ketertarikan setelah mengikuti sesi praktik.

Pendampingan selama proses implementasi di kelas memberikan ruang bagi guru untuk menerapkan teknologi digital secara nyata dengan dukungan penuh dari tim pendamping. Observasi dan pemberian masukan secara langsung membantu guru mengidentifikasi kelemahan dalam penerapan dan mencari solusi secara cepat. Proses ini juga membangun budaya refleksi, di mana guru tidak hanya bertanya “bagaimana menggunakan teknologi,” tetapi juga “untuk apa dan bagaimana teknologi membuat pembelajaran lebih efektif.”



Monitoring dan evaluasi menunjukkan bahwa sebagian besar guru mengalami peningkatan kemampuan dalam membuat dan menggunakan media pembelajaran digital. Dokumentasi hasil karya guru berupa video pembelajaran, lembar kerja berbasis Canva, dan kuis daring menunjukkan adanya kreativitas dan inovasi yang mulai tumbuh. Selain itu, hasil kuesioner menunjukkan bahwa mayoritas guru merasa puas dengan kegiatan pendampingan dan berharap kegiatan serupa dilakukan secara berkelanjutan.

Dari diskusi akhir dan refleksi bersama, terungkap bahwa penggunaan teknologi membuat siswa lebih antusias dalam mengikuti pembelajaran. Media digital dinilai mampu memperjelas materi, mengurangi kebosanan, serta memberikan variasi metode penyampaian yang lebih menarik. Secara keseluruhan, kegiatan pendampingan ini tidak hanya meningkatkan kompetensi digital guru, tetapi juga membawa dampak positif terhadap kualitas pembelajaran dan motivasi belajar siswa. Keberhasilan program ini menjadi bukti bahwa dengan pendekatan yang tepat dan dukungan yang memadai, guru-guru di sekolah dasar pun mampu beradaptasi dengan tuntutan pembelajaran abad ke-21.

SIMPULAN

Kegiatan sosialisasi pemanfaatan teknologi digital dalam pembelajaran di SD Negeri 4 Megang Sakti berhasil memberikan kontribusi positif terhadap peningkatan kompetensi guru dalam mengintegrasikan teknologi ke dalam proses belajar mengajar. Melalui sosialisasi yang dilaksanakan dalam bentuk workshop, dan praktik langsung, guru-guru menunjukkan peningkatan kemampuan dalam menggunakan perangkat dan aplikasi digital, serta mulai menerapkan metode pembelajaran yang lebih interaktif dan menarik bagi siswa. Meskipun dihadapkan pada berbagai tantangan, seperti keterbatasan sarana prasarana dan variasi kemampuan guru, pendekatan yang partisipatif dan solutif mampu mengatasi hambatan tersebut secara bertahap. Dampak dari kegiatan ini tidak hanya meningkatkan kualitas pembelajaran, tetapi juga menumbuhkan semangat inovasi di kalangan pendidik serta minat belajar siswa. Dengan demikian, pendampingan



teknologi digital perlu dilanjutkan secara berkelanjutan dan diperluas cakupannya untuk membentuk ekosistem pembelajaran yang adaptif, kreatif, dan sesuai dengan tuntutan era digital.

DAFTAR PUSTAKA

- Fricticarani, A., Hayati, A., Hoirunisa, I., & Rosdalina, G. M. (2023). Strategi pendidikan untuk sukses di era teknologi 5.0. *Jurnal Inovasi Pendidikan Dan Teknologi Informasi (JIPTI)*, 4(1), 56-68.
- Jaya, A., Kasmawati, K., Lilianti, L., Rahma, R., & Herlian, H. (2024). Transformasi pendidikan: meningkatkan minat dan prestasi belajar siswa melalui integrasi model pembelajaran berbasis teknologi. *Edum Journal*, 7(1), 1-15.
- Lestari, D. I., & Kurnia, H. (2023). Implementasi model pembelajaran inovatif untuk meningkatkan kompetensi profesional guru di era digital. *JPG: Jurnal Pendidikan Guru*, 4(3), 205-222.
- Pare, A., & Sihotang, H. (2023). Pendidikan holistik untuk mengembangkan keterampilan abad 21 dalam menghadapi tantangan era digital. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 7(3), 27778-27778.
- Putra, L. D., & Pratama, S. Z. A. (2023). Pemanfaatan media dan teknologi digital dalam mengatasi masalah pembelajaran. *Journal Transformation of Mandalika*, e-ISSN: 2745-5882, p-ISSN: 2962-2956, 4(8), 323-329.
- Shalikhah, N. D. (2016). Pemanfaatan aplikasi Lectora Inspire sebagai media pembelajaran interaktif. *Cakrawala: Jurnal Studi Islam*, 11(1), 101-115.
- Suradji, M. (2018). Pengembangan teknologi informasi dan komunikasi di bidang kesiswaan, kepegawaian dan keuangan di sma muhammadiyah 1 Gresik. *TA'LIM: Jurnal Studi Pendidikan Islam*, 1(2), 347-371.