



Pelatihan Media Pembelajaran Berbasis Coding Bagi Guru Sekolah Dasar

Leo Charli¹, Sepriyaningsih², Candres Abadi³, Nellyuni Verda Okta⁴, Adun Permadi⁵

¹Universitas PGRI Silampari, Jl. Mayor Toha, Kel Air Kuti, Kota Lubuklinggau, Sumatera Selatan

Email koresponden: leocharli48@yahoo.com

ARTIKEL INFO

Article history
Received: 28-02-2026
Accepted: 21-03-2026
Published: 30-03-2026

Kata kunci:

Pelatihan¹, Media Pembelajaran², Coding³, Guru⁴

ABSTRAK

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi membawa perubahan besar dalam pendidikan dasar. Guru kini dituntut mampu memanfaatkan teknologi untuk menciptakan pembelajaran yang lebih menarik dan relevan. Salah satu keterampilan yang penting adalah coding sederhana, yang dapat digunakan untuk membuat media interaktif seperti animasi atau kuis digital. Media seperti ini terbukti dapat meningkatkan motivasi, membantu pemahaman konsep, dan mendukung pelaksanaan Kurikulum Merdeka yang berbasis proyek. SD Purwara V di Desa Kelumpang Jaya saat ini berupaya meningkatkan kualitas pembelajaran, namun sebagian besar guru belum memiliki keterampilan coding maupun pengalaman membuat media digital. Pembelajaran masih bergantung pada media konvensional, sehingga variasi metode terbatas dan siswa kurang aktif. Minimnya fasilitas teknologi dan kurangnya pelatihan juga menyebabkan kompetensi digital guru tertinggal dibandingkan sekolah di wilayah perkotaan. Untuk mengatasi kondisi tersebut, program pelatihan ini dirancang untuk memberikan kemampuan dasar coding kepada guru menggunakan platform sederhana seperti Scratch dan Code.org. Pelatihan dilakukan melalui workshop dua hari yang berisi pengenalan coding, praktik membuat media interaktif, dan cara mengintegrasikannya ke dalam rencana pembelajaran. Setelah workshop, guru akan mendapat pendampingan selama satu bulan agar keterampilan yang dipelajari dapat diterapkan secara konsisten. Tujuan utama program ini adalah meningkatkan kemampuan guru dalam merancang media pembelajaran kreatif dan interaktif yang sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar. Dampak yang diharapkan meliputi meningkatnya kepercayaan diri guru dalam menggunakan teknologi, tersedianya media interaktif buatan guru, serta meningkatnya motivasi belajar siswa. Dalam jangka panjang, program ini diharapkan mendorong terbentuknya komunitas guru inovatif yang menjadi contoh penerapan pembelajaran berbasis teknologi di tingkat desa dan kabupaten.

ABSTRACT

Advances in information and communication technology have brought about major changes in basic education. Teachers are now required to be able to utilize technology to create more engaging and relevant learning experiences. One important skill is simple coding, which can be used to create interactive media such as animations or digital quizzes. Such media have been proven to increase motivation, aid conceptual understanding, and support the implementation of the project-based Merdeka Curriculum. Purwara V Elementary School in Kelumpang Jaya Village is currently striving to improve the quality of learning, but most teachers do not yet have coding skills or experience in creating digital media. Learning still relies on conventional

Keywords:

Training¹, Learning Media², Coding³, Teachers⁴



media, resulting in limited variety of methods and less active students. The lack of technological facilities and training has also caused teachers' digital competence to lag behind that of schools in urban areas. To address these conditions, this training program is designed to provide teachers with basic coding skills using simple platforms such as Scratch and Code.org. The training is conducted through a two-day workshop that includes an introduction to coding, practice in creating interactive media, and how to integrate it into lesson plans. After the workshop, teachers will receive one month of mentoring so that the skills they have learned can be applied consistently. The main objective of this program is to improve teachers' ability to design creative and interactive learning media that are suitable for elementary school students. The expected impacts include increased teacher confidence in using technology, the availability of interactive media created by teachers, and increased student motivation to learn. In the long term, this program is expected to encourage the formation of a community of innovative teachers who will serve as examples of technology-based learning at the village and district levels.





PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) dalam dua dekade terakhir telah membawa perubahan yang sangat signifikan terhadap berbagai aspek kehidupan, termasuk dunia pendidikan. Transformasi digital tidak hanya mengubah cara manusia berinteraksi dan bekerja, tetapi juga mempengaruhi pola belajar peserta didik dan strategi mengajar guru. Berbagai inovasi pembelajaran berbasis teknologi kini berkembang dengan pesat dan memberi peluang bagi peningkatan kualitas proses belajar mengajar. Arah kebijakan pendidikan nasional melalui program Merdeka Belajar dan digitalisasi sekolah menekankan pentingnya pemanfaatan teknologi dalam menciptakan pembelajaran yang lebih relevan dengan tuntutan abad ke-21. Kondisi ini menuntut guru untuk memiliki kemampuan adaptif, kreatif, dan inovatif dalam memanfaatkan berbagai perangkat teknologi sebagai bagian integral dari pembelajaran.

Dalam konteks ini, kompetensi guru tidak lagi hanya berkaitan dengan penguasaan materi pelajaran, tetapi juga kemampuan mereka mengintegrasikan teknologi untuk menghadirkan pengalaman belajar yang interaktif dan bermakna. Salah satu bentuk inovasi yang berkembang pesat adalah pemanfaatan coding sederhana dalam pembuatan media pembelajaran digital. Coding tidak hanya dipahami sebagai keterampilan teknis, tetapi juga sebagai sarana untuk menciptakan media edukatif berupa animasi, simulasi, maupun permainan pendidikan yang mampu mendorong siswa berpikir kritis, kreatif, dan problem-solving. Pendekatan ini sejalan dengan tuntutan literasi digital dan computational thinking yang kini menjadi kompetensi penting dalam pendidikan modern.

Namun, realitas di lapangan menunjukkan bahwa sebagian besar guru di tingkat sekolah dasar, khususnya di daerah, masih menghadapi berbagai kendala dalam memanfaatkan teknologi secara optimal. Keterbatasan pemahaman mengenai coding, minimnya pelatihan teknis, serta persepsi bahwa teknologi merupakan sesuatu yang sulit dan hanya dapat dikuasai ahli IT, sering kali menjadi hambatan bagi guru untuk mencoba hal baru. Selain itu, keterbatasan sarana prasarana teknologi seperti perangkat komputer, jaringan internet, serta dukungan teknis turut memperbesar kesenjangan kompetensi digital antara sekolah di wilayah perkotaan dan sekolah di daerah.

Kabupaten Musi Rawas Utara merupakan salah satu wilayah yang mengalami tantangan tersebut. Kabupaten yang berada di bagian barat Provinsi Sumatera Selatan ini memiliki karakteristik geografis yang cukup luas, berbatasan dengan Provinsi Jambi, Bengkulu, dan beberapa kabupaten lain. Dengan tujuh kecamatan di dalamnya, salah satunya Kecamatan Nibung, wilayah ini memiliki banyak sekolah dasar yang berpotensi berkembang namun masih membutuhkan dukungan peningkatan kompetensi guru. SD Negeri Purwara V yang berada di Desa Kelumpang Jaya merupakan salah satu sekolah di Kecamatan Nibung yang menjadi lokasi Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM). Sekolah ini memiliki komitmen untuk meningkatkan kualitas pembelajaran, tetapi menghadapi keterbatasan pemanfaatan teknologi dalam kegiatan pembelajaran sehari-hari.

Sebagaimana diketahui, media pembelajaran memiliki peranan penting sebagai alat bantu yang memperlancar komunikasi antara guru dan siswa. Media yang tepat dapat memperjelas penyampaian materi, menarik minat belajar, serta membantu siswa memahami konsep abstrak menjadi lebih konkret. Menurut berbagai ahli, media pembelajaran berfungsi sebagai perantara



dalam proses belajar mengajar yang dapat merangsang aktivitas belajar siswa. Akan tetapi, hasil pra-observasi menunjukkan bahwa media pembelajaran yang digunakan guru di SD Negeri Purwara V masih didominasi oleh bentuk konvensional, seperti buku teks, papan tulis, dan PowerPoint sederhana. Guru belum memiliki keterampilan membuat media interaktif yang mampu merespons input siswa, seperti kuis digital, simulasi sederhana, atau permainan edukatif berbasis coding.

Selain keterbatasan kemampuan teknis, guru juga menghadapi rasa takut mencoba teknologi baru karena khawatir melakukan kesalahan. Mereka cenderung menganggap coding sebagai kemampuan yang rumit dan tidak sesuai untuk guru sekolah dasar. Padahal, terdapat banyak platform coding visual seperti Scratch dan Blockly yang sangat ramah pemula dan dapat digunakan untuk membuat media pembelajaran sederhana namun menarik. Di sisi lain, pelatihan TIK yang pernah diikuti sebagian guru hanya berfokus pada penggunaan aplikasi perkantoran, sehingga belum menyentuh pada pembuatan media pembelajaran inovatif yang relevan dengan kurikulum saat ini. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa guru membutuhkan pendampingan sistematis untuk meningkatkan literasi digital dan kemampuan mereka dalam memanfaatkan teknologi. Melalui kegiatan PKM berupa sosialisasi dan pelatihan pembuatan media pembelajaran berbasis coding, guru diharapkan tidak hanya mampu menggunakan teknologi, tetapi juga mampu menciptakan produk pembelajaran yang kreatif. Program ini menjadi sangat penting untuk menjembatani kesenjangan kompetensi TIK sekaligus meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah.

Dengan adanya pelatihan ini, guru berkesempatan memperbarui pengetahuan mereka, mempelajari keterampilan baru, serta membangun kepercayaan diri dalam mengintegrasikan media digital ke dalam pembelajaran. Pada akhirnya, pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi diharapkan mampu meningkatkan motivasi siswa, memperkaya pengalaman belajar, dan berkontribusi terhadap peningkatan hasil belajar. Pendekatan ini juga menjadi langkah strategis untuk memperkuat kualitas sumber daya manusia di SD Negeri Purwara V dan menjadi inspirasi bagi sekolah lain di Kabupaten Musi Rawas Utara dalam mengembangkan pembelajaran berbasis teknologi secara berkelanjutan.

MASALAH

Berdasarkan hasil analisis lapangan serta diskusi mendalam dengan Kepala Sekolah SD Negeri Purwara V Desa Kelumpang Jaya, Kecamatan Nibung, Kabupaten Musi Rawas Utara, beserta sejumlah guru pada saat observasi, ditemukan bahwa sekolah ini masih menghadapi berbagai permasalahan mendasar terkait pemanfaatan teknologi dalam proses pembelajaran. Permasalahan tersebut muncul baik karena faktor keterbatasan kompetensi guru maupun karena minimnya fasilitas dan kesempatan pengembangan profesional yang berkaitan dengan teknologi pendidikan. Salah satu persoalan utama yang dihadapi guru adalah rendahnya pengetahuan dan keterampilan dalam memanfaatkan teknologi sebagai bagian dari pembelajaran. Sebagian besar guru masih mengandalkan metode konvensional dan media sederhana seperti buku paket, papan tulis, serta presentasi PowerPoint dasar. Pemahaman mengenai teknologi pembelajaran modern belum dimiliki secara optimal, sehingga guru belum mampu mengintegrasikan teknologi secara kreatif dan efektif ke dalam kegiatan pembelajaran. Akibatnya, proses pembelajaran cenderung monoton dan kurang memberikan stimulasi yang memadai kepada siswa.



Selain itu, guru di SD Negeri Purwara V belum memiliki media pembelajaran berbasis coding yang sebenarnya sangat potensial untuk meningkatkan interaktivitas dan keterlibatan siswa. Media berbasis coding seperti animasi sederhana, kuis interaktif, maupun simulasi edukatif dapat membantu guru menghadirkan konsep materi secara lebih menarik dan mudah dipahami. Namun, kemampuan membuat media semacam ini belum dimiliki, sehingga sekolah belum dapat memanfaatkannya sebagai penunjang pembelajaran. Kondisi ini semakin diperparah dengan kenyataan bahwa guru belum pernah memperoleh pelatihan atau pendidikan yang berkaitan dengan pembuatan media pembelajaran berbasis coding. Minimnya akses terhadap pelatihan membuat guru tidak memiliki kesempatan untuk meningkatkan kompetensi digitalnya secara terarah.

Ketiga permasalahan tersebut merupakan isu mendesak yang perlu segera ditangani melalui kegiatan pendampingan dan pelatihan yang terstruktur. Tanpa intervensi yang tepat, guru akan terus bergantung pada metode tradisional yang kurang sesuai dengan tuntutan pembelajaran abad 21. Oleh karena itu, kegiatan PKM ini dirancang untuk membantu guru SD Negeri Purwara V memperoleh pemahaman dan keterampilan baru, khususnya dalam pembuatan media pembelajaran berbasis teknologi. Melalui pelatihan ini diharapkan guru tidak lagi terpaku pada buku paket semata, tetapi mampu memanfaatkan media pembelajaran digital yang dihasilkan sendiri sehingga proses pembelajaran menjadi lebih menarik, interaktif, dan pada akhirnya dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

METODE PELAKSANAAN

Pelaksanaan kegiatan pengabdian ini dilakukan melalui beberapa tahapan yang dirancang secara sistematis untuk memastikan bahwa program dapat berjalan efektif dan memberikan dampak nyata bagi guru-guru di SD Negeri Purwara V Desa Kelumpang Jaya. Tahapan dimulai dari proses persiapan, pelatihan, pelaksanaan, hingga evaluasi akhir. Seluruh rangkaian kegiatan dilaksanakan oleh tim Universitas PGRI Silampari dengan melibatkan mitra secara aktif sehingga solusi yang diberikan benar-benar sesuai dengan kebutuhan sekolah. Pada tahap persiapan, tim pengabdian melakukan survei pendahuluan untuk meninjau langsung kondisi sekolah, fasilitas pendukung, serta kemampuan guru dalam memanfaatkan teknologi pembelajaran. Survei ini bertujuan untuk mengidentifikasi permasalahan yang dihadapi guru dan merumuskan alternatif solusi yang paling relevan. Selain itu, pada tahap ini tim menjalin kerja sama dengan kepala sekolah dan pemerintah desa untuk memperoleh dukungan administrasi berupa surat kesediaan bekerja sama sebagai dasar pelaksanaan program. Tahap persiapan menjadi landasan penting agar kegiatan pelatihan dapat dirancang secara tepat sasaran.

Tahap berikutnya adalah pelatihan atau sosialisasi. Pada tahap ini tim memberikan materi melalui metode ceramah dan sesi tanya jawab yang interaktif. Isi pelatihan mencakup pengenalan garis-garis besar pembuatan media pembelajaran berbasis teknologi serta prosedur yang diperlukan untuk menghasilkan media yang menarik dan mudah digunakan dalam proses belajar mengajar. Pelatihan ini menjadi bekal awal bagi guru agar memahami konsep dasar sebelum masuk ke tahap praktik langsung.

Tahap pelaksanaan melibatkan partisipasi aktif dari para guru sebagai mitra kegiatan. Guru berperan dalam memberikan informasi terkait masalah yang mereka hadapi selama proses pembelajaran, menyediakan tempat kegiatan di SD Negeri Purwara V, serta menyiapkan



perangkat seperti laptop dan jaringan internet. Pada tahap ini guru mengikuti praktik pembuatan media pembelajaran berbasis coding secara langsung, mulai dari pengenalan aplikasi, perancangan tampilan, hingga pengembangan media interaktif sederhana. Guru juga berperan aktif dalam diskusi, tanya jawab, dan memberikan umpan balik terhadap pelaksanaan kegiatan. Keterlibatan mitra berlangsung secara menyeluruh, mulai dari tahap perencanaan, penyusunan jadwal, hingga implementasi program.

Tahap terakhir adalah evaluasi. Setelah seluruh rangkaian pelatihan dan praktik selesai, tim melakukan evaluasi untuk mengukur tingkat pemahaman dan keterampilan guru dalam memanfaatkan teknologi pembelajaran. Evaluasi dilakukan melalui pengamatan terhadap hasil media yang dibuat peserta serta wawancara singkat mengenai pengalaman mereka selama mengikuti kegiatan. Selain evaluasi, tim juga memberikan pendampingan lanjutan untuk memastikan guru benar-benar siap menerapkan media pembelajaran berbasis teknologi dalam kegiatan belajar mengajar sehari-hari. Pendampingan ini membantu memperbaiki kekurangan, meningkatkan keterampilan guru, dan mendorong pemanfaatan teknologi yang lebih efisien dan tepat guna di masa mendatang.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Kegiatan

Pelaksanaan pengabdian kepada masyarakat di SD Negeri Purwara V Desa Kelumpang Jaya dimulai dengan tahap perencanaan. Tahap ini meliputi pemberitahuan kepada sekolah mitra melalui surat resmi yang disampaikan pada 10 September 2025. Setelah itu, tim melakukan koordinasi teknis bersama kepala sekolah mengenai waktu, kebutuhan, serta bentuk kegiatan yang akan dilaksanakan. Selanjutnya, sosialisasi program dilakukan pada 17 September 2025 untuk memberikan pemahaman awal mengenai tujuan, manfaat, dan bentuk pelatihan kepada pihak sekolah. Berdasarkan hasil identifikasi masalah, analisis kebutuhan, serta potensi sekolah, tim menyusun program pelatihan berupa pembuatan media pembelajaran berbasis coding. Pelatihan dirancang selama dua hari tatap muka dengan peserta para guru SD Negeri Purwara V.

Pada tahap pelaksanaan tindakan, kegiatan dimulai dengan pemberian pengenalan mengenai media pembelajaran berbasis coding. Guru diperkenalkan pada konsep coding sederhana serta pemanfaatannya sebagai media interaktif dalam pembelajaran. Kegiatan dilanjutkan dengan pemberian teori pada 19 September 2025 mengenai pemanfaatan platform coding ramah pemula seperti Scratch, Blockly, dan aplikasi visual coding lainnya. Hari kedua, yaitu 20 September 2025, digunakan untuk praktik pembuatan media pembelajaran berbasis coding, di mana guru mulai merancang animasi sederhana, kuis interaktif, serta simulasi yang relevan dengan mata pelajaran di sekolah dasar. Pada akhir sesi, para guru mendemonstrasikan hasil karya mereka dan mendiskusikan kemungkinan implementasinya dalam pembelajaran.

Tahap observasi dan evaluasi dilakukan selama proses kegiatan berlangsung. Observasi mencakup pengamatan terhadap kesulitan teknis yang dialami guru, seperti keterbatasan penguasaan internet dan penggunaan aplikasi coding. Meskipun pada awalnya guru mengalami kesulitan, pendampingan intensif yang diberikan tim membantu meningkatkan pemahaman dan keterampilan mereka. Evaluasi dilakukan terhadap produk media pembelajaran yang dihasilkan, khususnya pada aspek desain, interaktivitas, kesesuaian materi, dan peluang implementasi di



kelas. Mayoritas guru mampu menghasilkan produk awal yang layak dan menunjukkan peningkatan yang signifikan dalam pemanfaatan teknologi. Refleksi dilakukan setelah seluruh rangkaian pelatihan selesai. Hasil refleksi menunjukkan bahwa kegiatan ini sangat dibutuhkan oleh guru karena memberikan kesempatan bagi mereka untuk meningkatkan kompetensi teknologi, khususnya dalam pembuatan media pembelajaran inovatif. Tim menyimpulkan bahwa kegiatan lanjutan diperlukan untuk memperdalam keterampilan guru serta memberikan pendampingan implementasi di kelas. Selain itu, sekolah membutuhkan dukungan berkelanjutan agar kompetensi digital guru berkembang secara sistematis.

Berdasarkan identifikasi masalah dan analisis kebutuhan, tim menyusun program pelatihan berupa pembuatan media pembelajaran berbasis coding. Pelatihan dilaksanakan selama dua hari dengan peserta sebanyak 18 guru, sehingga tingkat partisipasi mencapai 100%.

Tabel 1. Ringkasan Capaian Kegiatan Pelatihan Media Pembelajaran Berbasis Coding

No	Komponen yang Dinilai	Indikator	Jumlah/ Persentase	Keterangan
1	Jumlah Peserta	Guru yang mengikuti pelatihan	18 orang (100%)	Semua guru hadir penuh selama 2 hari
2	Kehadiran Peserta	Hari pertama	18 orang (100%)	Antusias tinggi
		Hari kedua	18 orang (100%)	Tidak ada peserta absen
3	Keterlibatan Aktif	Guru yang aktif bertanya & berdiskusi	16 orang (±89%)	Sangat responsif
4	Penyelesaian Produk	Guru yang berhasil membuat 1 produk media	15 orang (83%)	Animasi, kuis, simulasi
5	Tingkat Kesulitan Awal	Guru yang mengalami kendala teknis	12 orang (67%)	Kendala internet & aplikasi
6	Pengurangan Kesulitan	Kendala teratasi setelah pendampingan	±70% berkurang	Berdasarkan observasi
7	Komitmen Implementasi	Guru yang siap mengimplementasikan	11 orang (61%)	Berdasarkan formulir refleksi
8	Persepsi Manfaat	Guru menilai pelatihan bermanfaat	18 orang (100%)	Hasil kuesioner akhir

Pada tahap pelaksanaan tindakan, kegiatan dimulai dengan pengenalan konsep coding sederhana serta pemanfaatannya sebagai media interaktif dalam pembelajaran. Sesi penyampaian materi dilaksanakan pada 19 September 2025, mencakup penggunaan platform coding ramah pemula seperti Scratch, Blockly, dan aplikasi visual coding lainnya. Hari kedua, yaitu 20 September 2025, digunakan untuk praktik. Guru mulai merancang animasi sederhana, kuis interaktif, dan simulasi pembelajaran. Dari total peserta, 15 guru (83%) berhasil menyelesaikan satu produk media pembelajaran berbasis coding.



Tabel 2. Capaian Output Media Pembelajaran Coding

Jenis Produk	Jumlah Guru	Persentase	Contoh
Animasi Pembelajaran	7 guru	39%	Siklus air, gerak benda
Kuis Interaktif	5 guru	28%	IPA, Matematika
Simulasi/ Gim sederhana	3 guru	17%	Pecahan, gerak hewan
Belum selesai	3 guru	17%	Masih terkendala teknis

Tahap observasi dan evaluasi dilakukan selama proses berlangsung. Observasi mencakup pengamatan terhadap kesulitan teknis guru, seperti penguasaan aplikasi coding dan jaringan internet. Meskipun banyak guru mengalami kendala awal (67%), pendampingan intensif yang diberikan tim mampu menurunkan tingkat kesulitan sekitar 70%. Evaluasi dilakukan terhadap produk media pembelajaran yang dihasilkan dengan menilai desain, interaktivitas, kesesuaian materi, dan peluang implementasi di kelas.

Tabel 3. Rekap Evaluasi Akhir Pelatihan

Aspek Evaluasi	Skor (1–4)	Kategori
Pemahaman konsep coding	3.3	Baik
Kemampuan menggunakan aplikasi	3.1	Baik
Kesesuaian materi pelatihan	3.8	Sangat Baik
Kemanfaatan bagi pembelajaran	3.9	Sangat Baik
Kesiapan implementasi	3.2	Baik

Refleksi dilakukan setelah seluruh rangkaian pelatihan selesai. Hasil refleksi menunjukkan bahwa kegiatan ini sangat dibutuhkan oleh guru karena memberikan peluang untuk meningkatkan kompetensi teknologi, khususnya dalam pembuatan media pembelajaran berbasis coding. Sebanyak 11 guru (61%) menyatakan siap mengimplementasikan produk mereka dalam pembelajaran semester berikutnya. Tim menyimpulkan bahwa kegiatan lanjutan diperlukan untuk memperdalam keterampilan guru serta pendampingan implementasi di kelas. Selain itu, sekolah membutuhkan dukungan berkelanjutan agar kompetensi digital guru dapat berkembang secara sistematis.

Pembahasan

Kegiatan pengabdian di SD Negeri Purwara V berjalan dengan baik dan mendapat sambutan positif dari pihak sekolah. Tingginya tingkat partisipasi (100%) dan keterlibatan aktif (89%) menunjukkan besarnya kebutuhan guru terhadap peningkatan literasi teknologi. Pelatihan ini memberikan pengalaman baru bagi guru bahwa coding tidak selalu sulit dan dapat menjadi alat kreatif untuk membuat media pembelajaran yang menarik. Data capaian menunjukkan bahwa 83% guru mampu menghasilkan produk media, dan 100% menilai pelatihan sangat bermanfaat bagi peningkatan kompetensi teknologi mereka.



Kepala sekolah menilai kegiatan ini sebagai langkah strategis untuk meningkatkan kualitas pembelajaran, khususnya dalam konteks Kurikulum Merdeka yang mendorong kreativitas dan inovasi guru. Komitmen 11 guru untuk mencoba implementasi produk di kelas menunjukkan bahwa pelatihan ini berdampak langsung pada praktik pembelajaran. Kegiatan pengabdian ini memberikan dampak positif yang signifikan terhadap peningkatan kompetensi guru dalam pemanfaatan teknologi. Kegiatan ini diharapkan menjadi awal dari pengembangan budaya pembelajaran berbasis teknologi yang berkelanjutan di SD Negeri Purwara V, dengan potensi peningkatan kompetensi digital guru secara bertahap setiap tahun.

KESIMPULAN

Pelaksanaan kegiatan pengabdian di SD Negeri Purwara V Desa Kelumpang Jaya menunjukkan bahwa pemanfaatan teknologi, khususnya media pembelajaran berbasis coding, merupakan kebutuhan mendesak dalam peningkatan kualitas pembelajaran. Kegiatan yang dilaksanakan melalui tahapan perencanaan, pelatihan, praktik, observasi, dan evaluasi berhasil melibatkan seluruh guru secara aktif, dengan tingkat partisipasi mencapai 100%. Pelatihan ini memberikan kesempatan bagi guru, yang sebelumnya memiliki keterbatasan dalam teknologi, untuk memahami konsep dasar coding dan mengembangkan media pembelajaran interaktif. Hasil evaluasi menunjukkan adanya peningkatan kompetensi guru dalam merancang media digital, yang ditandai dengan 83% peserta berhasil menghasilkan produk awal berupa animasi, kuis interaktif, dan simulasi sederhana. Selain itu, terjadi peningkatan kepercayaan diri guru dalam menggunakan teknologi, serta menurunnya kendala teknis sebesar $\pm 70\%$ setelah mendapatkan pendampingan intensif. Data refleksi juga memperlihatkan bahwa 61% guru siap mengimplementasikan media yang dikembangkan pada pembelajaran di kelas.

Secara keseluruhan, kegiatan ini memberikan kontribusi nyata dalam memperkuat kompetensi digital guru, mendorong inovasi pembelajaran, serta membangun budaya pemanfaatan teknologi di sekolah. Keberhasilan program ini membuka peluang bagi pengembangan kegiatan lanjutan dan replikasi di sekolah lain sebagai upaya memperluas penerapan pembelajaran berbasis teknologi dalam mendukung Kurikulum Merdeka.

UCAPAN TERIMA KASIH

Pelaksana kegiatan pengabdian kepada masyarakat mengucapkan terima kasih kepada Kepala Sekolah SD Negeri Purwara V Desa Kelumpang Jaya beserta seluruh guru yang telah berpartisipasi aktif dan memberikan dukungan penuh selama kegiatan berlangsung. Terima kasih juga disampaikan kepada Pemerintah Desa Kelumpang Jaya atas kerja sama dan fasilitas yang diberikan, sehingga program dapat berjalan dengan baik. Apresiasi yang sebesar-besarnya diberikan kepada Universitas PGRI Silampari atas dukungan moral, akademik, dan administratif yang memungkinkan kegiatan ini terlaksana dengan lancar. Semoga kerja sama ini terus berlanjut dan memberikan manfaat nyata bagi peningkatan kualitas pendidikan di wilayah Desa Kelumpang Jaya.



DAFTAR PUSTAKA

- Kemendikbudristek. (2023). *Merdeka Belajar dan Transformasi Digital Pendidikan*. Jakarta: Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi.
- Papert, S. (1980). *Mindstorms: Children, Computers, and Powerful Ideas*. New York: Basic Books.
- Resnick, M., Maloney, J., Monroy-Hernández, A., Rusk, N., Eastmond, E., Brennan, K., Millner, A., Rosenbaum, E., Silver, J., Silverman, B., & Kafai, Y. (2009). Scratch: Programming for all. *Communications of the ACM*, 52(11), 60–67.
- Wing, J. M. (2006). Computational thinking. *Communications of the ACM*, 49(3), 33–35.
- UNESCO. (2022). *ICT Competency Framework for Teachers*. Paris: UNESCO Publishing.
- Kafai, Y. B., & Burke, Q. (2014). Connected code: Why children need to learn programming. *MIT Press*.
- Bers, M. U. (2018). Coding as a playground: Programming and computational thinking in the early childhood classroom. *Routledge*.
- Mishra, P., & Koehler, M. J. (2006). Technological pedagogical content knowledge: A framework for integrating technology in teacher knowledge. *Teachers College Record*, 108(6), 1017–1054.
- Lye, S. Y., & Koh, J. H. L. (2014). Review on teaching and learning of computational thinking through programming: What is next for K-12? *Computers in Human Behavior*, 41, 51–61.
- Grover, S., & Pea, R. (2013). Computational thinking in K–12: A review of the state of the field. *Educational Researcher*, 42(1), 38–43.
- Yadav, A., Stephenson, C., & Hong, H. (2017). Computational thinking for teacher education. *Communications of the ACM*, 60(4), 55–62.
- Hidayat, R., & Utami, N. (2021). Pelatihan pembuatan media pembelajaran berbasis Scratch untuk guru sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia*, 6(2), 120–132.
- Sari, N. P., & Rahmawati, T. (2022). Peningkatan literasi digital guru melalui workshop coding interaktif. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan*, 4(1), 233–240.
- World Bank. (2020). *Digital Skills for a Resilient Education System*. Washington, DC: World Bank Group.
- OECD. (2021). *21st-Century Skills and Competences for New Millennium Learners in OECD Countries*. OECD Publishing.