



**WORKHOP PEMBUATAN KONTEN EDUKASI DIGITAL
DI SD NEGERI 106 KOTA BENGKULU**

***DIGITAL EDUCATIONAL CONTENT CREATION WORKHOP
AT STATE ELEMENTARY SCHOOL 106 BENGKULU CITY***

Selvi Monika^{1*}, Fhinda Alphadila², Dita Hayati³, Masrifah Hidayani⁴

^{1*234} Universitas Islam Negeri Fatmawati Sukarno, Bengkulu, Indonesia

^{1*}selvimonika907@gmail.com, ²fhindhaalphadillah@gmail.com, ³dita25474@gmail.com,

⁴masrifayani@gmail.com

Article History:

Received: April 25th, 2025

Revised: June 10th, 2025

Published: June 15th, 2025

Abstract: *In today's digital era, integrating information and communication technology (ICT) into education is essential for creating engaging, interactive, and effective learning experiences. However, teachers at SDN 106 Kota Bengkulu still face obstacles in utilizing ICT optimally due to limited knowledge and skills in developing digital learning media. This Community Service Program (PKM) aimed to enhance teachers' competencies through a workshop on creating educational digital content using Capcut, Canva, and Quizizz. The program adopted the Participatory Action Research (PAR) method, which actively involved teachers in all stages, from problem identification to evaluation. The results indicated a significant improvement in teachers' ability to design appealing, student-centered digital learning media. Additionally, active participation during the workshop fostered a more meaningful and contextual learning environment. The PAR approach proved effective in facilitating educational change and empowering teachers as agents of innovation in technology-based teaching.*

Keywords: *digital learning media, Participatory Action Research (PAR), educational technology.*

Abstrak

Di era digital saat ini, integrasi teknologi informasi dan komunikasi (TIK) dalam pendidikan menjadi penting untuk menciptakan pembelajaran yang menarik, interaktif, dan efektif. Namun, guru-guru di SDN 106 Kota Bengkulu masih menghadapi kendala dalam memanfaatkan TIK secara optimal akibat keterbatasan pengetahuan dan keterampilan dalam mengembangkan media pembelajaran digital. Program Pengabdian kepada Masyarakat (PKM) ini bertujuan meningkatkan kompetensi guru melalui *workshop* pembuatan konten edukasi digital menggunakan aplikasi *Capcut*, *Canva*, dan *Quizizz*. Kegiatan dilaksanakan dengan pendekatan *Participatory Action Research* (PAR), yang melibatkan guru secara aktif dalam seluruh tahapan, mulai dari identifikasi masalah hingga evaluasi. Hasil kegiatan menunjukkan peningkatan signifikan pada kemampuan guru dalam merancang media pembelajaran digital yang menarik dan berorientasi pada siswa. Partisipasi aktif guru juga menciptakan lingkungan belajar yang

lebih kontekstual dan bermakna. Metode PAR terbukti efektif dalam mendorong perubahan dan memberdayakan guru sebagai agen inovasi dalam pendidikan berbasis teknologi.

Kata kunci: media pembelajaran digital, *Participatory Action Research* (PAR), teknologi pendidikan.

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) dalam dekade terakhir telah membawa perubahan signifikan dalam berbagai sektor kehidupan, termasuk dalam dunia pendidikan. Di era digital saat ini, proses pembelajaran tidak lagi terbatas pada metode konvensional di dalam kelas, melainkan telah merambah pada pendekatan yang lebih interaktif, visual, dan berbasis teknologi. Dalam konteks ini, guru sebagai ujung tombak pendidikan dituntut untuk mampu beradaptasi dan memanfaatkan berbagai perangkat dan aplikasi digital sebagai media pembelajaran.

Kemajuan teknologi telah menyediakan beragam aplikasi yang dapat digunakan untuk menyusun dan menyampaikan materi pembelajaran secara menarik dan efisien. Aplikasi seperti *CapCut*, *Canva*, dan *Quizizz* menjadi solusi alternatif yang sangat potensial untuk mengembangkan media pembelajaran digital yang kreatif dan interaktif. Aplikasi-aplikasi ini tidak hanya mudah diakses dan digunakan, tetapi juga memiliki berbagai fitur yang mendukung desain visual, animasi, kuis interaktif, hingga produksi video edukatif yang menarik. Namun, dalam kenyataannya, belum semua guru mampu memanfaatkan aplikasi tersebut secara optimal. Salah satu contohnya terjadi di SDN 106 Kota Bengkulu, di mana sebagian besar guru masih menggunakan metode ceramah tradisional dalam kegiatan pembelajaran. Media ajar yang digunakan pun masih sangat sederhana, seringkali hanya berupa tayangan presentasi statis menggunakan LCD proyektor yang sekadar menggantikan papan tulis konvensional tanpa interaktivitas, tanpa elemen visual yang menarik, dan tanpa fitur kuis sebagai alat evaluasi pembelajaran. Akibatnya, proses belajar menjadi monoton dan kurang mampu menarik minat serta meningkatkan pemahaman siswa.

Rendahnya kemampuan guru dalam menciptakan media pembelajaran yang inovatif tidak lepas dari kurangnya pelatihan yang berorientasi pada pengembangan keterampilan digital. Padahal, penggunaan media berbasis animasi dan visualisasi terbukti mampu meningkatkan efektivitas pembelajaran. Menurut Riyanto dan Susilawati (2019), penggunaan animasi dalam media pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar aspek kognitif siswa. Hal ini diperkuat oleh penelitian Ferry dan Kamil (2019) yang menunjukkan bahwa tampilan visual mampu meningkatkan konsentrasi siswa dalam belajar. Selain itu, Arsyad (2013) menegaskan bahwa media pembelajaran yang menyertakan elemen visual dapat memperlancar pencapaian tujuan pembelajaran karena memudahkan siswa dalam menerima dan memahami informasi. Lebih

lanjut, Suprihatin (2017) menjelaskan bahwa penggunaan media yang visual dan terstandar mampu menyampaikan pesan yang sama kepada seluruh siswa, sehingga dapat mengurangi variasi penafsiran materi yang terjadi saat proses belajar berlangsung secara verbal. Oleh karena itu, penting bagi guru untuk menguasai keterampilan dalam merancang dan menggunakan media pembelajaran digital agar dapat menyampaikan materi secara lebih efektif, efisien, dan bermakna bagi siswa.

Mengingat pentingnya peran guru dalam mengintegrasikan teknologi ke dalam pembelajaran, maka diperlukan upaya strategis dalam bentuk pelatihan atau workshop pembuatan konten edukasi digital. *Workshop* ini diharapkan dapat menjadi sarana pemberdayaan guru agar mampu mengembangkan media ajar yang sesuai dengan karakteristik peserta didik dan perkembangan zaman. Pelatihan ini juga bertujuan untuk memperkenalkan serta memberikan keterampilan praktis penggunaan aplikasi digital seperti *CapCut*, *Canva*, dan *Quizizz* secara terintegrasi dalam penyusunan perangkat ajar.

METODE

Pelaksanaan kegiatan pengabdian ini dirancang dengan pendekatan *Participatory Action Research* (PAR) yang menekankan keterlibatan aktif komunitas sasaran, yaitu guru-guru SDN 106 Kota Bengkulu. Subjek pengabdian merupakan guru-guru aktif yang direkomendasikan oleh kepala sekolah karena memiliki minat tinggi terhadap pengembangan kompetensi digital serta kesiapan menjadi agen perubahan di sekolah. Lokasi kegiatan berada di lingkungan sekolah mitra yang juga menjadi tempat pelaksanaan *workshop*.

Pengorganisasian komunitas dilakukan melalui tahapan yang sistematis. Pertama, dilakukan pemetaan awal melalui observasi dan diskusi informal untuk mengidentifikasi kebutuhan guru terkait penguasaan teknologi. Selanjutnya, tim pelaksana membangun hubungan dan komunikasi dengan pihak sekolah guna menciptakan suasana kolaboratif. Tahap ketiga adalah identifikasi masalah dan potensi, yang menghasilkan fokus pada rendahnya kemampuan guru dalam membuat media pembelajaran digital.

Berdasarkan hasil tersebut, disusun perencanaan aksi berupa *workshop* pembuatan konten edukasi menggunakan aplikasi *Canva*, *CapCut*, dan *Quizizz*. *Workshop* dilaksanakan secara bertahap, terdiri dari penyampaian materi, praktik langsung, dan pendampingan. Guru peserta juga diberikan tugas mandiri untuk membuat dan mempresentasikan produk digital mereka.

Setelah pelaksanaan, dilakukan refleksi dan evaluasi bersama untuk menilai efektivitas kegiatan serta dampaknya terhadap kompetensi guru. Strategi PAR memungkinkan guru merasa memiliki peran dalam perubahan yang terjadi, sehingga keberlanjutan dampak program lebih terjamin.

Data dikumpulkan melalui observasi partisipatif, wawancara, kuesioner pra dan pasca pelatihan, analisis produk konten digital, serta dokumentasi. Analisis dilakukan secara kualitatif dan kuantitatif sederhana, dengan menggabungkan teknik Miles & Huberman untuk data naratif,

serta statistik deskriptif untuk menilai perubahan keterampilan peserta. Evaluasi produk digital dilakukan menggunakan rubrik yang menilai estetika, fungsi edukatif, dan keterpakaian dalam konteks pembelajaran SD.

HASIL

A. Hasil Kegiatan

Pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dilakukan dalam enam tahapan sesuai dengan pendekatan *Participatory Action Research* (PAR). Seluruh tahapan berjalan dengan partisipasi aktif dari guru-guru mitra SD, yang menunjukkan antusiasme tinggi dalam mengikuti kegiatan.

1. Hasil Kuesioner Pra dan Pasca *Workshop*

Untuk menilai efektivitas kegiatan, dilakukan pengukuran kemampuan guru dalam membuat konten digital sebelum dan sesudah pelatihan. Berikut data hasil kuesioner pra dan pasca *workshop*:

Tabel 1. Rata-rata Skor Kuesioner Pra dan Pasca Pelatihan

Aspek yang Dinilai	Pra Pelatihan	Pasca Pelatihan	Selisih	Persentase Kenaikan
Pengetahuan tentang media digital	2,6	4,1	+1,5	57,7%
Kemampuan menggunakan <i>Canva</i>	2,3	4,3	+2,0	87,0%
Kemampuan menggunakan <i>CapCut</i>	1,8	4,0	+2,2	122,2%
Kemampuan menggunakan <i>Quizizz</i>	2,1	4,2	+2,1	100,0%
Kepercayaan diri dalam membuat konten digital	2,4	4,4	+2,0	83,3%



Gambar 1: Pemaparan materi konten edukasi digital yang menarik Melalui Canva

2. Hasil Produk Konten Digital

Para peserta *workshop* menghasilkan berbagai jenis produk digital, di antaranya:

- 1) Video pembelajaran pendek menggunakan *CapCut* (tema: pengenalan matematika dasar, IPA, dan Pendidikan Agama).
- 2) Poster dan infografis pembelajaran dengan *Canva*.
- 3) Kuis interaktif menggunakan *Quizizz*.

Tabel 2. Jumlah dan Jenis Produk yang Dihasilkan Peserta

Jenis Konten	Jumlah Produk	Persentase Kelengkapan
Video Pembelajaran	18	90%
Poster Edukatif	20	100%
Kuis Interaktif (<i>Quizizz</i>)	17	85%



Gambar 2: Pemaparan materi cara membuat konten edukasi melalui *Capcut*



Gambar 3: Pemaparan materi cara membuat Kuis menarik melalui aplikasi *Quizizz*

3. Hasil Refleksi dan Wawancara

Wawancara dan refleksi menunjukkan bahwa sebagian besar peserta merasa lebih percaya diri dan termotivasi untuk terus belajar serta menerapkan keterampilan baru mereka dalam pembelajaran. Beberapa kutipan peserta:

“Saya sebelumnya belum pernah membuat video pembelajaran, ternyata sangat menyenangkan dan bermanfaat.” (Guru Kelas 3, SDN 106)

“Setelah pelatihan, saya sudah coba menggunakan *Quizizz* di kelas dan siswa sangat antusias.” (Guru Kelas 5, SDN 106) (Samsinas & Haekal, 2023).

PEMBAHASAN

Hasil kegiatan pengabdian masyarakat berbasis pendekatan *Participatory Action Research* (PAR) menunjukkan keberhasilan dalam meningkatkan kompetensi digital guru-guru Sekolah Dasar mitra. Berdasarkan data kuesioner, produk digital yang dihasilkan, serta refleksi peserta, dapat ditarik beberapa poin penting untuk dianalisis dan dibahas lebih lanjut.

1. Peningkatan Kompetensi Digital Guru

Data kuesioner pra dan pasca pelatihan menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan pada seluruh aspek keterampilan yang diukur. Peningkatan terbesar terdapat pada kemampuan menggunakan *CapCut* (+2,2 poin; 122,2%), diikuti oleh kemampuan menggunakan *Quizizz* (+2,1 poin; 100%), dan *Canva* (+2,0 poin; 87,0%). Hal ini menegaskan bahwa pelatihan berbasis praktik langsung (*hands-on*) sangat efektif dalam meningkatkan keterampilan teknis guru dalam waktu relatif singkat.

Secara teoritis, temuan ini sejalan dengan pendapat Mishra dan Koehler (2006) dalam kerangka TPACK (*Technological Pedagogical Content Knowledge*), yang menekankan pentingnya sinergi antara penguasaan teknologi, pedagogik, dan konten oleh guru untuk menciptakan pembelajaran yang efektif dan inovatif. Ketika guru dibekali keterampilan menggunakan alat digital yang relevan, mereka lebih siap untuk merancang pengalaman belajar yang bermakna bagi siswa.

2. Kualitas dan Relevansi Produk Digital

Seluruh peserta berhasil menghasilkan konten digital dengan tingkat kelengkapan tinggi: poster edukatif (100%), video pembelajaran (90%), dan kuis interaktif (85%). Ini menunjukkan bahwa dalam kurun waktu pelatihan yang terbatas, guru mampu memproduksi konten yang tidak hanya kreatif namun juga aplikatif dalam konteks pembelajaran di kelas.

Temuan ini menunjukkan bahwa dengan fasilitasi yang tepat, guru SD mampu mengoptimalkan potensi mereka untuk menjadi produsen konten digital yang mendukung pembelajaran aktif. Ini mendukung pandangan Warschauer (2006) bahwa literasi digital harus tidak hanya dilihat sebagai keterampilan teknis, tetapi juga sebagai kemampuan untuk menciptakan dan menyebarkan informasi dalam konteks pedagogis yang tepat.

3. Dampak Emosional dan Motivasi Guru

Dari hasil wawancara dan refleksi, ditemukan bahwa kegiatan ini tidak hanya berdampak pada peningkatan keterampilan, tetapi juga pada aspek afektif peserta. Rasa percaya diri meningkat, antusiasme bertambah, dan muncul motivasi untuk menerapkan keterampilan baru di kelas. Seperti diungkapkan salah satu peserta: “Saya sebelumnya belum pernah membuat video pembelajaran, ternyata sangat menyenangkan dan bermanfaat.”

Hal ini mendukung argumen Stringer (2007) bahwa dalam pendekatan PAR, pelibatan aktif peserta dalam proses aksi-refleksi meningkatkan rasa memiliki terhadap proses

pembelajaran, serta memperkuat motivasi intrinsik untuk berubah dan berkembang. Keterlibatan langsung dalam membuat produk membuat peserta merasa proses belajar menjadi nyata, relevan, dan kontekstual.

4. Implikasi terhadap Pembelajaran dan Keberlanjutan

Implikasi dari kegiatan ini cukup strategis. Pertama, guru yang terlatih dapat langsung mengimplementasikan media digital ke dalam praktik pembelajaran, meningkatkan daya tarik dan efektivitas pengajaran. Kedua, hasil produk yang dihasilkan dapat menjadi referensi atau prototipe bagi guru lain di sekolah, sehingga menciptakan efek ganda (*multiplier effect*). Ketiga, peningkatan literasi digital ini sejalan dengan program transformasi digital pendidikan yang dicanangkan pemerintah melalui Kurikulum Merdeka dan Program Sekolah Penggerak.

Namun, untuk menjamin keberlanjutan dampak, dibutuhkan strategi pendampingan lanjutan seperti pembentukan komunitas praktik (*community of practice*) di tingkat sekolah atau gugus. Komunitas ini dapat menjadi ruang berbagi, kolaborasi, dan pengembangan lebih lanjut terhadap konten digital pembelajaran.

KESIMPULAN

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat (PKM) berbasis metode *Participatory Action Research* (PAR) ini berhasil meningkatkan kompetensi digital guru Sekolah Dasar mitra secara signifikan. Berdasarkan hasil kuesioner pra dan pasca pelatihan, terjadi peningkatan yang nyata dalam pengetahuan media digital, keterampilan menggunakan aplikasi (*Canva*, *CapCut*, dan *Quizizz*), serta kepercayaan diri guru dalam membuat konten edukatif.

Para peserta mampu menghasilkan berbagai produk digital yang relevan dan aplikatif, seperti video pembelajaran, poster edukatif, dan kuis interaktif, dengan tingkat kelengkapan yang tinggi. Selain itu, kegiatan ini juga berdampak positif terhadap motivasi dan rasa percaya diri guru dalam menerapkan teknologi dalam pembelajaran.

Dari sisi teoritis, temuan ini mendukung pentingnya pengembangan *Technological Pedagogical Content Knowledge* (TPACK) sebagai landasan kompetensi guru di era digital. Implikasi praktis dari kegiatan ini menunjukkan bahwa pelatihan berbasis praktik langsung yang disertai refleksi kritis efektif mendorong transformasi pedagogi yang lebih inovatif dan berkelanjutan. Untuk menjaga dampak jangka panjang, diperlukan tindak lanjut berupa pendampingan dan penguatan komunitas belajar guru di tingkat sekolah.

PENGAKUAN/ACKNOWLEDGEMENTS

Alhamdulillah, puji syukur kami panjatkan ke hadirat Allah SWT karena atas rahmat dan karunia-Nya, pelaksanaan program Kuliah Kerja Nyata (KKN) MBKM di SD Negeri 106 Kota Bengkulu dapat berjalan dengan lancar dan sukses. Kami mengucapkan terima kasih yang

sebesar-besarnya kepada berbagai pihak yang telah memberikan dukungan, bantuan, dan kerja sama selama pelaksanaan kegiatan ini, khususnya dalam rangka *Workshop* Pembuatan Konten Edukasi Digital.

Pertama, kami sampaikan penghargaan dan terima kasih yang tulus kepada Kepala Sekolah SD Negeri 106 Kota Bengkulu beserta seluruh guru dan staf sekolah yang telah menerima kami dengan hangat serta memberikan kesempatan dan fasilitas untuk melaksanakan kegiatan ini. Partisipasi aktif dan semangat para guru dalam mengikuti *workshop* sangat membantu kelancaran serta keberhasilan program ini.

Kami juga berterima kasih kepada Dosen Pembimbing Lapangan (DPL) yang telah membimbing dan memberikan arahan secara profesional selama proses KKN berlangsung sehingga kami dapat menjalankan tugas dengan baik dan sesuai tujuan.

Tak lupa, kami haturkan terima kasih kepada pihak Universitas, terutama Koordinator Program KKN MBKM, serta seluruh jajaran yang telah menyelenggarakan dan memfasilitasi program ini sehingga dapat terselenggara secara terstruktur dan efektif.

Kami juga menyampaikan penghargaan kepada para ahli teknologi pendidikan dan narasumber yang telah berbagi ilmu dan pengalaman selama *workshop* sehingga peserta memperoleh wawasan dan keterampilan baru yang sangat bermanfaat.

Akhir kata, kami menyadari masih banyak kekurangan dalam pelaksanaan program ini. Oleh karena itu, kami membuka diri untuk segala masukan dan kritik yang membangun demi perbaikan kegiatan di masa mendatang. Semoga kerja sama yang telah terjalin dapat terus berkembang dan memberikan manfaat nyata bagi peningkatan kualitas pendidikan.

Terima kasih.

DAFTAR REFERENSI

- Arsyad, A. (2013). *Media pembelajaran*. Jakarta: RajaGrafindo Persada.
- Ferry, D., & Kamil, D. (2019). Peningkatan Hasil Belajar Biologi Siswa Melalui Penerapan Media Video Animasi Tiga Dimensi (3D). *Pedagogi Hayati*, 3(2), 1–11.
- Mayer, R. E. (2009). *Multimedia learning (2nd ed.)*. Cambridge University Press.
- Miles, M. B., & Huberman, A. M. (1994). *Qualitative data analysis: An expanded sourcebook (2nd ed.)*. SAGE Publications.
- Mishra, P., & Koehler, M. J. (2006). Technological pedagogical content knowledge: A framework for teacher knowledge. *Teachers College Record*, 108(6), 1017–1054.
- Muhaimin, A., Suparman, A., & Susilo, H. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis

- Website untuk Meningkatkan Kemandirian Belajar Siswa. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 21(2), 123-131.
- Prawiradilaga, D. S. 2016. *Mozaik Teknologi Pendidikan: E-Learning*. Jakarta: Kencana.
- Putri, R. A., & Sembiring, S. B. (2021). *Implementation of desktop publishing application for flyer and business card design with participatory action research (PAR) method*. Jurnal IPTEK Bagi Masyarakat.
- Putu, I. K., & I Nyoman Gede. (2014). Kelemahan Metode Pembelajaran Menggunakan Buku dalam Meningkatkan Fokus Siswa. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 1(1), 23-30.
- Rahmat, A., & Mirnawati, M. (2020). *Model participation action research dalam pemberdayaan masyarakat*. Aksara: Jurnal Ilmu Pendidikan.
- Riyanto, & Susilawati. (2019). Penerapan Media Aurora Animasi 3D Maker untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif Mahasiswa. *Jurnal Pendidikan*, 4(1), 57-65.
- Sadikin, A., & Hakim, L. (2019). Peran media animasi dalam pembelajaran matematika. *Jurnal Edukasi dan Pembelajaran*, 8(2), 89-96.
- Samsinas, S., & Haekal, A. (2023). *Metode Participatory Action Research dalam Pemberdayaan Pengrajin Batik Berbasis Budaya Lokal*. Moderasi: Jurnal Studi Ilmu Pengetahuan.
- Stringer, E. T. (2007). *Action research (3rd ed.)*. SAGE Publications.
- Suprihatin, S. (2017). Media animasi sebagai alat bantu pembelajaran yang efektif. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 15(2), 74-81.
- Umayyah, U., & Ubaidillah, M. H. (2023). *PAR (Participatory Action Research): Pengelolaan Sampah Rumah Tangga di Lingkungan Desa Kunjorowesi*. Jurnal Abdidas.
- Warschauer, M. (2006). *Laptops and literacy: Learning in the wireless classroom*. Teachers College Press.