



## Peningkatan Kompetensi Guru-Guru SDN Pakis V Surabaya dalam Pembuatan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Digital Imaging

**Fransisca Dwi Harjanti\*, Friendha Yuanta, Marmi, Maulana Rafi**

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan. Universitas Wijaya Kusuma Surabaya

\*Corresponding Author e-mail: [fransisca\\_dwiharjanti@uwks.ac.id](mailto:fransisca_dwiharjanti@uwks.ac.id)

**Diterima: Oktober 2025; Direvisi: Oktober 2025; Diterbitkan: November 2025**

### Abstrak

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan untuk meningkatkan kompetensi guru SDN Pakis V Surabaya dalam mengembangkan media pembelajaran berbasis teknologi digital imaging. Latar belakang kegiatan ini adalah tuntutan pembelajaran abad ke-21 yang menekankan pemanfaatan teknologi digital untuk menciptakan pembelajaran yang interaktif dan bermakna. Metode pelaksanaan menggunakan pendekatan pelatihan, workshop, dan pendampingan yang dilaksanakan secara bertahap, meliputi pengenalan digital imaging, pembuatan media pembelajaran, pendampingan proyek, serta pendokumentasian hasil karya dalam bentuk flipbook digital. Subjek kegiatan adalah guru SDN Pakis V Surabaya. Evaluasi dilakukan melalui pretest dan posttest untuk mengukur peningkatan kompetensi peserta. Hasil kegiatan menunjukkan adanya peningkatan signifikan nilai rata-rata guru dari 65,7 pada pretest menjadi 85,1 pada posttest. Selain peningkatan pengetahuan dan keterampilan teknis, guru juga memperoleh pengalaman dalam mendokumentasikan media pembelajaran secara digital. Kegiatan ini berkontribusi terhadap peningkatan kualitas pembelajaran serta mendukung pencapaian SDG 4 tentang pendidikan berkualitas.

**Kata Kunci:** Kompetensi, Media Pembelajaran, Digital Imaging

## *Improving the Competence of Teachers at Pakis V Public Elementary School in Surabaya in Creating Digital Imaging Technology-Based Learning Media*

### Abstract

This community service program aimed to improve the competence of teachers at Pakis V Public Elementary School, Surabaya, in developing learning media based on digital imaging technology. The program was motivated by the demands of 21st-century learning, which emphasize the integration of digital technology to create interactive and meaningful learning experiences. The implementation employed training, workshops, and mentoring conducted in several stages, including the introduction to digital imaging, development of learning media, project-based assistance, and documentation of products in the form of digital flipbooks. The participants were teachers of SDN Pakis V Surabaya. Program effectiveness was evaluated using pretest and posttest assessments. The results showed a significant improvement in teachers' competencies, with the average score increasing from 65.7 to 85.1. In addition to enhancing technical skills, teachers gained experience in digitally documenting learning media. This program positively impacted instructional quality and contributed to the achievement of Sustainable Development Goal 4 on quality education.

**Keywords:** competence, learning media, digital imaging

**How to Cite:** Harjanti, D., F., Yuanta, F., Marmi, M., & Rafi, M. (2025). Improving the Competence of Teachers at Sdn Pakis V Surabaya in Creating Learning Media Based on Digital Imaging Technology. *Sasambo: Jurnal Abdimas (Journal of Community Service)*, 7(4), 1034-1046. <https://doi.org/10.36312/fx43kf49>



<https://doi.org/10.36312/fx43kf49>

Copyright© 2025, Harjanti et al

This is an open-access article under the CC-BY-SA License.



## PENDAHULUAN

Dalam Undang-Undang Guru dan Dosen disebutkan bahwa guru Dalam Undang-Undang Guru dan Dosen disebutkan bahwa guru adalah pendidik profesional yang memiliki tanggung jawab dalam mendidik, mengajar, membimbing, dan mengevaluasi peserta didik (Azzahroet *al*, 2022). Selain itu dalam melaksanakan tugasnya sebagai pendidik profesional guru juga memiliki kompetensi dalam merancang pembelajaran untuk menciptakan proses pembelajaran yang berkualitas. Dalam menciptakan proses pembelajaran yang berkualitas dibutuhkan kemampuan dalam merancang perangkat pembelajaran yang mampu menumbuhkan motivasi peserta didik dalam mengikuti kegiatan pembelajaran di kelas. Di antara beberapa perangkat pembelajaran yang perlu disiapkan guru sebelum memulai kegiatan pembelajaran adalah media pembelajaran. Media pembelajaran merupakan perangkat pembelajaran yang memegang peranan penting untuk dapat menarik minat dan motivasi peserta didik dalam mengikuti proses pembelajaran (Utomo, 2023). Dengan media yang menarik tujuan pembelajaran yang sudah dirumuskan dapat tercapai. Seperti yang telah diketahui bahwa media pembelajaran adalah media yang dapat digunakan untuk menyampaikan informasi kepada peserta didik (Said, 2023). Dengan demikian media pembelajaran dapat memudahkan peserta didik dalam memahami materi pembelajaran yang disampaikan oleh guru.

Paradigma pendidikan saat ini mengacu pada karakteristik pembelajaran abad ke-21. Pembelajaran abad ke-21 merupakan pembelajaran yang dapat meningkatkan keterampilan berpikir kritis, kolaboratif, dan mampu mengembangkan keterampilan dan kompetensi peserta didik dalam menghadapi segala tantangan di era globalisasi dan digitalisasi (Rahayu *et al*, 2022; Septikasari & Frasandy, 2018). Dengan demikian untuk dapat menyiapkan peserta didik yang mampu menghadapi era globalisasi dan digitalisasi maka dibutuhkan kompetensi guru dalam memanfaatkan media pembelajaran berbasis teknologi digital. Hal ini sesuai dengan karakteristik pembelajaran abad ke-21 di antaranya adalah penggunaan teknologi digital kegiatan pembelajaran. Untuk menyiapkan dan membantu guru dalam menggunakan teknologi digital dalam kegiatan pembelajaran di kelas maka dibutuhkan pelatihan dalam menggunakan dan membuat media pembelajaran berbasis pada teknologi digital.

Di antara media pembelajaran digital yang selama ini dimanfaatkan oleh guru dalam proses pembelajaran adalah media pembelajaran yang sudah banyak tersedia secara daring. Hal ini disebabkan banyak guru yang belum memiliki kompetensi dalam membuat media berbasis teknologi digital. Dengan demikian media yang digunakan guru dalam proses pembelajaran terkadang tidak sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Untuk mengatasi permasalahan ini guru perlu mendapatkan pelatihan dalam membuat media pembelajaran berbasis teknologi digital yang dapat disesuaikan dengan kebutuhan peserta didik. Teknologi yang dapat digunakan untuk membantu guru dalam menyiapkan dan membuat media pembelajaran adalah digital imaging. Digital imaging dapat digunakan untuk membantu guru membuat media dengan memanfaatkan gambar secara digital. Dengan demikian media pembelajaran dapat dibuat menarik dengan menampilkan gambar-gambar secara digital.

Untuk kepentingan ini pengabdian kepada masyarakat tahun 2025 mengambil judul tentang Peningkatan Kompetensi Guru-Guru SDN Pakis V Surabaya dalam Pembuatan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Digital Imaging Kegiatan pengabdian kepada masyarakat dengan mengambil topik mengenai peningkatan kompetensi guru-guru SDN Pakis V Surabaya dalam membuat media pembelajaran berbasis teknologi dengan beberapa pertimbangan yang di antaranya adalah sebagai berikut. Pertama, pembelajaran di sekolah dasar diperlukan media yang dapat menarik dan memotivasi siswa agar mereka mudah dalam menerima materi yang disampaikan oleh guru (Jamaludin *et al*, 2023). Kedua, siswa sekolah dasar pada umumnya menyukai media yang menarik perhatian mereka, misalnya media audiovisual maupun gambar-gambar atau poster yang menarik (Tirton, 2024). Untuk mewadai minat dan keinginan siswa dalam mengikuti proses pembelajaran maka guru perlu memiliki kompetensi dalam memilih dan membuat media pembelajaran yang dapat membangkitkan motivasi peserta didik. Perkembangan teknologi digital menuntut tenaga pendidik, termasuk guru Sekolah Dasar (SD) memiliki keterampilan dalam mengolah media pembelajaran berbasis digital. Di antara beberapa keterampilan yang penting adalah digital imaging, yaitu proses pembuatan, pengeditan, dan manipulasi gambar secara digital (Mufliva, R., & Permana, J. 2024 ; Widiastari & Puspita, 2024).

Pelatihan ini bertujuan membantu guru SD dalam menciptakan media pembelajaran yang lebih menarik, interaktif, dan mudah dipahami oleh siswa. Untuk kepentingan inilah guru perlu diberikan pelatihan dalam membuat media pembelajaran berbasis teknologi digital imaging. Didasarkan pada permasalahan di depan maka perlunya diadakan pelatihan dalam merancang media pembelajaran berbasis teknologi *digital imaging*. Manfaat dari kegiatan ini adalah untuk memberikan pengetahuan dan keterampilan guru-guru di SDN Pakis V Surabaya dalam membuat media pembelajaran berbasis teknologi digital imaging dan mendokumentasikan dalam bentuk *flipbook*.

## **METODE PELAKSANAAN**

Pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini difokuskan pada upaya peningkatan kompetensi guru SDN Pakis V Surabaya dalam mengembangkan media pembelajaran berbasis teknologi digital imaging. Sasaran kegiatan adalah para guru dengan rentang usia 25–40 tahun, dengan pertimbangan bahwa kelompok usia tersebut dinilai memiliki kesiapan dan adaptabilitas yang lebih baik terhadap pemanfaatan teknologi digital dalam pembelajaran. Pendekatan yang digunakan dalam kegiatan ini adalah pelatihan dan workshop yang dirancang secara sistematis agar tujuan pengabdian dapat tercapai secara optimal.

Pelaksanaan kegiatan dilakukan melalui beberapa tahapan utama. Tahap awal adalah sosialisasi, yaitu koordinasi antara tim pengabdian dengan pihak sekolah, khususnya kepala sekolah dan guru, guna menyamakan persepsi terkait tujuan, manfaat, serta mekanisme pelaksanaan kegiatan. Tahap ini bertujuan membangun dukungan dan respons positif dari mitra sehingga kegiatan dapat berjalan lancar. Tahap berikutnya adalah pelatihan, yang dilaksanakan sesuai jadwal yang telah disepakati bersama. Pelatihan

mencakup penyampaian konsep dasar digital imaging, praktik penggunaan perangkat lunak pengolahan gambar, workshop pembuatan media pembelajaran, serta pelatihan pendokumentasian hasil proyek dalam bentuk flipbook atau buku digital interaktif.

Materi pelatihan disusun secara bertahap dan aplikatif, meliputi pengenalan konsep dasar gambar digital, resolusi, dan format file, prinsip desain dan visualisasi untuk bahan ajar, penggunaan aplikasi pengeditan sederhana seperti Canva, Adobe Photoshop, atau GIMP, serta teknik dasar pengeditan gambar seperti pemotongan, pengaturan warna, penambahan teks, dan elemen visual. Selain itu, peserta juga dibekali keterampilan membuat berbagai bentuk media pembelajaran digital seperti infografis, poster edukatif, dan ilustrasi interaktif, serta teknik optimasi gambar agar sesuai digunakan pada presentasi, platform e-learning, dan media sosial sekolah.

Tahap penerapan teknologi menekankan penggunaan digital imaging sebagai teknologi utama dalam pengembangan media pembelajaran. Pelatihan dipandu oleh dosen yang memiliki sertifikat kompetensi dan pengalaman di bidang teknologi pembelajaran. Selanjutnya, dilakukan tahap pendampingan selama kurang lebih tiga bulan. Pada tahap ini, tim pengabdian memantau dan membimbing guru dalam menyelesaikan proyek media pembelajaran berbasis digital imaging serta proses dokumentasinya ke dalam flipbook, guna memastikan tidak ada kendala teknis maupun konseptual yang dihadapi peserta.

Evaluasi dilakukan secara berkelanjutan selama proses kegiatan dan di akhir pelaksanaan. Evaluasi proses difokuskan pada ketercapaian setiap program yang dirancang untuk mengatasi permasalahan mitra, sedangkan evaluasi akhir dilakukan secara menyeluruh untuk mengidentifikasi keberhasilan, hambatan, dan aspek yang perlu diperbaiki pada kegiatan pengabdian selanjutnya. Untuk mendukung keberhasilan program, diterapkan pula pretest dan posttest pada setiap tahapan pelatihan guna mengukur peningkatan pengetahuan dan keterampilan peserta.

Kegiatan ini melibatkan tiga dosen dan dua mahasiswa. Ketua tim bertanggung jawab mengoordinasikan seluruh rangkaian kegiatan, sementara anggota tim berperan sebagai narasumber pelatihan, koordinator mitra, serta pengelola administrasi dan keuangan. Mahasiswa dilibatkan sebagai pendukung lapangan untuk membantu kelancaran teknis kegiatan. Teknologi digital imaging yang diterapkan diharapkan mampu meningkatkan kualitas media pembelajaran guru sekaligus berdampak positif pada proses dan hasil belajar peserta didik.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang dilaksanakan di SDN Pakis V Surabaya telah berjalan secara bertahap dan sistematis hingga mencapai tahap pendampingan guru dalam menghasilkan media pembelajaran berbasis teknologi digital yang siap didokumentasikan ke dalam flipbook. Pelaksanaan kegiatan ini dirancang tidak hanya berfokus pada pelatihan teknis semata, tetapi juga pada penguatan koordinasi, perencanaan, serta kesiapan sarana pendukung agar tujuan pengabdian dapat tercapai secara optimal dan berkelanjutan. Seluruh rangkaian kegiatan

dilaksanakan secara kolaboratif antara tim pengabdian dan pihak sekolah sebagai mitra utama.

Tahap awal yang dilakukan dalam kegiatan ini adalah tahap persiapan yang berlangsung pada bulan September 2025. Tahap persiapan memiliki peran penting karena menjadi fondasi utama bagi kelancaran tahapan berikutnya. Pada tahap ini, tim pengabdian melakukan serangkaian aktivitas awal yang bertujuan memastikan kesesuaian antara perencanaan program dengan kondisi dan kebutuhan mitra di lapangan. Salah satu kegiatan utama pada tahap persiapan adalah pelaksanaan koordinasi awal oleh tim pengabdian. Koordinasi ini difokuskan pada penyusunan rencana teknis kegiatan, termasuk penentuan jadwal kunjungan awal ke sekolah, perencanaan waktu pelaksanaan pelatihan, serta perumusan strategi pendampingan guru setelah pelatihan berlangsung.

Koordinasi awal juga mencakup pembahasan terkait kesiapan sarana dan prasarana yang akan digunakan selama kegiatan pengabdian. Tim pengabdian melakukan identifikasi awal terhadap fasilitas pendukung yang tersedia di sekolah, seperti ruang pelatihan, perangkat komputer atau laptop, jaringan internet, serta kesiapan guru sebagai peserta kegiatan. Melalui koordinasi ini, tim pengabdian dapat memetakan potensi kendala yang mungkin muncul selama pelaksanaan kegiatan, sehingga langkah antisipatif dapat disiapkan sejak awal. Selain itu, perencanaan awal juga mencakup diskusi mengenai kebutuhan pengembangan aplikasi flipbook yang akan digunakan sebagai media dokumentasi hasil karya guru.

Kegiatan persiapan dilanjutkan dengan pelaksanaan koordinasi resmi bersama Kepala SDN Pakis V Surabaya. Kunjungan awal ke sekolah dilaksanakan pada tanggal 18 September 2025 dan menjadi momentum penting dalam membangun komunikasi serta komitmen bersama antara tim pengabdian dan pihak mitra. Pada kesempatan ini, tim pengabdian menyampaikan secara langsung latar belakang, tujuan, serta manfaat kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang akan dilaksanakan. Penjelasan tersebut mencakup gambaran umum program peningkatan kompetensi guru dalam pembuatan media pembelajaran berbasis teknologi digital imaging serta rencana pendampingan hingga tahap pendokumentasian media ke dalam flipbook.

Melalui pertemuan ini, Kepala SDN Pakis V Surabaya memberikan tanggapan positif dan menyatakan dukungan penuh terhadap pelaksanaan kegiatan pengabdian. Dukungan tersebut diwujudkan dalam bentuk kesiapan sekolah untuk memfasilitasi pelaksanaan kegiatan, mengoordinasikan guru-guru yang menjadi peserta, serta membantu pengaturan jadwal agar tidak mengganggu aktivitas pembelajaran di sekolah. Koordinasi dengan pimpinan sekolah ini menjadi aspek krusial karena keberhasilan program pengabdian sangat dipengaruhi oleh sinergi dan dukungan dari pihak mitra. Dengan adanya persetujuan dan komitmen dari kepala sekolah, pelaksanaan kegiatan dapat berjalan dengan lebih terarah dan kondusif.

Selain kegiatan koordinasi, tahap persiapan juga difokuskan pada perancangan aplikasi flipbook yang akan digunakan sebagai sarana dokumentasi media pembelajaran hasil karya guru. Aplikasi ini dirancang untuk memudahkan guru dalam menyusun, menyimpan, dan menampilkan



media pembelajaran digital secara sistematis dan menarik. Proses perancangan aplikasi Wijaya Flipbook dilakukan sebelum pelaksanaan pelatihan dan terus disempurnakan selama proses pengabdian berlangsung. Hal ini dilakukan agar aplikasi yang dikembangkan benar-benar sesuai dengan kebutuhan guru dan karakteristik media pembelajaran yang dihasilkan.

Perancangan aplikasi flipbook tidak hanya mempertimbangkan aspek teknis, tetapi juga kemudahan penggunaan bagi guru. Antarmuka aplikasi dirancang agar sederhana, intuitif, dan mudah dioperasikan, mengingat latar belakang kemampuan teknologi peserta yang beragam. Dengan demikian, guru diharapkan tidak mengalami kesulitan dalam mengunggah, mengelola, dan mempublikasikan media pembelajaran yang telah dibuat. Aplikasi ini juga dirancang sebagai sarana keberlanjutan program, sehingga dapat terus dimanfaatkan oleh guru meskipun kegiatan pengabdian telah berakhir.

Tahap persiapan secara keseluruhan bertujuan untuk memastikan bahwa pelaksanaan kegiatan pengabdian berjalan sesuai dengan rencana, tepat sasaran, dan mampu menjawab kebutuhan nyata mitra. Melalui koordinasi awal, kunjungan ke sekolah, serta perancangan aplikasi flipbook, tim pengabdian berupaya membangun dasar yang kuat bagi keberhasilan program. Hasil dari tahap persiapan ini menjadi landasan penting bagi pelaksanaan tahap pelatihan dan pendampingan, di mana guru tidak hanya memperoleh pengetahuan dan keterampilan baru, tetapi juga mampu menghasilkan media pembelajaran digital yang terdokumentasi dengan baik dan siap dimanfaatkan dalam proses pembelajaran di sekolah.

Dengan terlaksananya tahap persiapan secara optimal, kegiatan pengabdian kepada masyarakat di SDN Pakis V Surabaya diharapkan dapat memberikan dampak nyata terhadap peningkatan kompetensi guru, kualitas media pembelajaran, serta inovasi pembelajaran berbasis teknologi digital. Tahap ini sekaligus menunjukkan pentingnya perencanaan dan koordinasi yang matang dalam setiap program pengabdian agar tujuan yang telah ditetapkan dapat dicapai secara efektif dan berkelanjutan.



**Gambar 1:** Tim Pengabdian melakukan koordinasi awal dengan Kepala SDN Pakis V Surabaya

### **Tahap Pelaksanaan Pengabdian (Oktober–November)**

Tahap pelaksanaan merupakan inti dari kegiatan pengabdian kepada masyarakat, karena pada fase ini seluruh rencana yang telah disusun pada tahap persiapan mulai direalisasikan dalam bentuk kegiatan nyata di lapangan. Pada periode Oktober hingga November, tim pengabdian melaksanakan rangkaian pelatihan dan pendampingan yang dirancang secara bertahap dan berkesinambungan. Seluruh kegiatan dilaksanakan sesuai dengan jadwal yang telah disepakati bersama pihak sekolah, sehingga tidak mengganggu aktivitas pembelajaran rutin di SDN Pakis V Surabaya. Fokus utama tahap ini adalah peningkatan pengetahuan, keterampilan, serta pengalaman guru dalam memanfaatkan teknologi digital imaging untuk menghasilkan media pembelajaran yang inovatif dan terdokumentasi secara digital.

#### **1. Pengenalan Teknologi Digital Imaging**

Kegiatan awal pada tahap pelaksanaan diawali dengan pengenalan teknologi digital imaging. Pada sesi ini, tim pengabdian menyampaikan materi dasar mengenai konsep digital imaging, jenis-jenis aplikasi yang dapat digunakan, serta potensi pemanfaatannya dalam pengembangan media pembelajaran. Materi disampaikan secara sistematis agar mudah dipahami oleh peserta, dengan menekankan keterkaitan antara teknologi digital imaging dan kebutuhan pembelajaran di sekolah dasar. Sebelum materi diberikan, peserta diminta untuk mengisi kuesioner atau pretest yang bertujuan untuk mengukur tingkat pengetahuan awal guru terkait teknologi digital imaging. Hasil pretest ini menjadi dasar bagi tim pengabdian untuk menyesuaikan kedalaman dan pendekatan materi pelatihan.

Kegiatan pengenalan teknologi digital imaging dilaksanakan pada tanggal 2 Oktober 2025. Selama sesi berlangsung, peserta menunjukkan antusiasme yang tinggi, terlihat dari keterlibatan aktif dalam diskusi dan sesi tanya jawab. Guru-guru mulai memahami bahwa digital imaging tidak hanya berkaitan dengan pengolahan gambar, tetapi juga dapat dimanfaatkan secara luas untuk menciptakan media pembelajaran yang menarik, kontekstual, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar. Sesi ini menjadi fondasi penting bagi tahapan pelatihan berikutnya, karena memberikan kerangka konseptual yang kuat sebelum peserta masuk ke tahap praktik.



**Gambar 2.** Peserta Kegiatan Pengenalan Teknologi Digital Imaging

## 2. Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Berbasis Digital Imaging

Setelah peserta memperoleh pemahaman konseptual mengenai teknologi digital imaging, kegiatan dilanjutkan dengan pelatihan pembuatan media pembelajaran berbasis teknologi tersebut. Pelatihan ini dirancang untuk membekali guru dengan keterampilan praktis dalam mengolah gambar digital dan mengintegrasikannya ke dalam media pembelajaran. Pada tahap ini, peserta tidak hanya menerima penjelasan, tetapi juga langsung mempraktikkan penggunaan aplikasi digital imaging untuk menghasilkan media pembelajaran sesuai dengan materi ajar yang mereka ampu.

Kegiatan pelatihan pembuatan media pembelajaran dilaksanakan pada tanggal 9 Oktober 2025. Tim pengabdian berperan sebagai fasilitator yang membimbing peserta langkah demi langkah, mulai dari pemilihan materi, perancangan visual, hingga proses pengeditan gambar. Guru-guru dilatih membuat berbagai bentuk media, seperti poster edukatif, infografis sederhana, dan ilustrasi pembelajaran yang dapat digunakan dalam proses belajar mengajar. Melalui pendekatan praktik langsung, peserta diharapkan mampu mengembangkan keterampilan secara mandiri dan berkelanjutan.

Selama pelatihan berlangsung, guru-guru menunjukkan peningkatan kepercayaan diri dalam menggunakan aplikasi digital imaging. Mereka mulai mampu mengeksplorasi berbagai fitur aplikasi dan menyesuaikannya dengan kebutuhan pembelajaran. Kegiatan ini menjadi titik awal transformasi kompetensi guru dari sekadar pengguna teknologi menjadi kreator media pembelajaran digital.



**Gambar 3.** Tim Pengabdian Memberikan Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Digital Imaging

## 3. Kegiatan Pendampingan Peserta Pelatihan

Setelah pelatihan selesai dilaksanakan, kegiatan dilanjutkan dengan tahap pendampingan peserta. Pendampingan dilakukan untuk memastikan bahwa guru mampu menerapkan pengetahuan dan keterampilan yang telah diperoleh selama pelatihan ke dalam pembuatan media pembelajaran secara mandiri. Kegiatan ini melibatkan tim pengabdian yang terdiri atas dosen,



mahasiswa, dan pendamping lapangan, sehingga pendampingan dapat dilakukan secara intensif dan menyeluruh.

Pendampingan dilaksanakan dalam dua kali pertemuan, yaitu pada tanggal 16 Oktober dan 23 Oktober 2025. Pada setiap pertemuan, peserta diminta untuk menampilkan hasil karya media pembelajaran yang telah mereka buat. Melalui presentasi karya ini, tim pengabdian dapat mengidentifikasi kendala teknis maupun konseptual yang dihadapi oleh guru, seperti kesulitan dalam pengeditan gambar, pemilihan desain visual, atau penyesuaian media dengan materi ajar. Tim pengabdian kemudian memberikan masukan dan solusi secara langsung agar permasalahan tersebut dapat segera diatasi.

Kegiatan pendampingan ini memberikan ruang refleksi bagi peserta sekaligus memperkuat keterampilan praktis mereka. Guru tidak hanya belajar dari tim pengabdian, tetapi juga dari sesama peserta melalui diskusi dan saling berbagi pengalaman. Dengan demikian, pendampingan berperan penting dalam memastikan keberhasilan program pelatihan secara keseluruhan.



**Gambar 4.** Proses Pendampingan kepada Peserta

#### 4. Pendokumentasian Proyek dalam Bentuk Flipbook

Tahap akhir dari pelaksanaan pengabdian adalah pelatihan pendokumentasian hasil proyek dalam bentuk buku digital interaktif atau flipbook. Kegiatan ini dilaksanakan pada tanggal 20 November 2025. Pada tahap ini, guru dilatih untuk menyusun dan mengunggah media pembelajaran yang telah mereka buat ke dalam aplikasi Wijaya Flipbook. Tujuan utama dari kegiatan ini adalah agar hasil karya guru tidak hanya digunakan secara terbatas, tetapi juga dapat diakses secara luas oleh peserta didik sebagai sumber belajar digital.

Pendokumentasian dalam bentuk flipbook memungkinkan media pembelajaran tersaji secara sistematis, menarik, dan mudah diakses. Peserta didik dapat memanfaatkan media tersebut baik dalam pembelajaran di kelas maupun secara mandiri. Selain memberikan manfaat bagi sekolah, aplikasi Wijaya Flipbook juga dirancang agar dapat dimanfaatkan secara lebih luas, termasuk oleh dosen di lingkungan Universitas Wijaya Kusuma Surabaya untuk mengunggah materi perkuliahan. Dengan demikian, dampak kegiatan

pengabdian tidak hanya dirasakan oleh SDN Pakis V Surabaya, tetapi juga oleh komunitas akademik di perguruan tinggi.



**Gambar 5.** Aplikasi Wijaya Flipbook

#### 5. Hasil Kegiatan Pelatihan

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini diarahkan untuk meningkatkan kompetensi guru-guru SDN Pakis V Surabaya dalam merancang dan mengembangkan media pembelajaran berbasis teknologi digital imaging. Untuk mengukur efektivitas program serta mengetahui perubahan kompetensi yang dimiliki guru, dilakukan pengukuran melalui pretest dan posttest. Hasil pretest menunjukkan bahwa rata-rata nilai awal guru berada pada angka 65,7. Nilai ini mengindikasikan bahwa pada dasarnya guru telah memiliki pemahaman awal yang cukup terkait media pembelajaran digital, namun masih membutuhkan penguatan dan peningkatan, khususnya dalam aspek teknis dan aplikatif digital imaging.

Setelah seluruh rangkaian pelatihan dan pendampingan dilaksanakan, hasil posttest menunjukkan peningkatan yang signifikan dengan rata-rata nilai mencapai 85,1. Terjadi peningkatan skor rata-rata sebesar 19,4 poin, yang mencerminkan adanya perkembangan kompetensi yang nyata pada diri guru. Peningkatan ini menunjukkan bahwa pelatihan pembuatan media pembelajaran berbasis teknologi digital imaging yang diberikan terbukti efektif dalam meningkatkan pengetahuan, keterampilan, serta kesiapan guru dalam memanfaatkan teknologi digital untuk pembelajaran. Keberhasilan ini juga menunjukkan bahwa metode pelatihan yang digunakan mampu membangun kemampuan teknis guru sekaligus memperkuat karakter profesional mereka sebagai pendidik di era digital.

Secara keseluruhan, data hasil pretest dan posttest memperlihatkan dampak positif dari kegiatan pelatihan terhadap perkembangan kompetensi guru. Program ini tidak hanya berhasil meningkatkan capaian akademik peserta pelatihan, tetapi juga memberikan kontribusi nyata terhadap peningkatan keterampilan praktis guru dalam merancang dan mengembangkan media pembelajaran yang inovatif dan menarik. Temuan ini sejalan dengan hasil penelitian Utomo (2025) yang menyatakan bahwa

inovasi media pembelajaran interaktif sangat efektif dalam meningkatkan kualitas dan hasil pembelajaran di era digital. Oleh karena itu, program pelatihan ini berpotensi untuk dijadikan sebagai model yang efektif dan dapat direplikasi pada kegiatan pengabdian atau pelatihan serupa di masa mendatang.

Berdasarkan hasil posttest, dapat disimpulkan bahwa secara umum guru-guru SDN Pakis V Surabaya mengalami peningkatan pengetahuan dan keterampilan dalam pembuatan media pembelajaran berbasis teknologi digital imaging. Selain peningkatan kompetensi teknis, guru juga memperoleh pengalaman baru dalam mendokumentasikan media pembelajaran yang telah mereka hasilkan ke dalam bentuk buku digital interaktif atau flipbook. Pengalaman ini menjadi nilai tambah karena guru tidak hanya mampu menciptakan media pembelajaran, tetapi juga mampu mengemas dan mempublikasikannya secara digital sehingga lebih mudah diakses dan dimanfaatkan.

Pelatihan berbasis digital imaging ini juga memberikan kontribusi langsung terhadap pencapaian Sustainable Development Goals (SDG) 4, yaitu Pendidikan Berkualitas. Melalui penguasaan teknologi digital, guru menjadi lebih mampu mengembangkan bahan ajar yang efektif, interaktif, dan menarik bagi peserta didik. Media pembelajaran yang inovatif tersebut berperan penting dalam meningkatkan motivasi belajar, keterlibatan siswa, serta pemahaman terhadap materi pembelajaran. Selain itu, pemanfaatan media pembelajaran digital memungkinkan penyajian materi yang lebih beragam dan fleksibel, serta dapat diakses melalui berbagai platform, baik secara daring maupun luring.

Dengan demikian, kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini berkontribusi secara nyata dalam peningkatan kualitas pendidikan melalui penguatan kompetensi guru. Guru yang terlibat dalam pelatihan menjadi lebih siap dan percaya diri dalam mengintegrasikan teknologi ke dalam proses pembelajaran, sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna dan relevan dengan tuntutan era digital. Hal ini selaras dengan tujuan SDG 4 yang menekankan pentingnya pendidikan yang inklusif, merata, dan berkualitas, serta membuka peluang belajar sepanjang hayat bagi semua pihak.

## **SIMPULAN**

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang dilaksanakan di SDN Pakis V Surabaya telah berhasil meningkatkan kompetensi guru dalam pembuatan media pembelajaran berbasis teknologi digital imaging. Melalui rangkaian kegiatan pelatihan, workshop, dan pendampingan, guru tidak hanya memperoleh pemahaman konseptual mengenai digital imaging, tetapi juga keterampilan praktis dalam merancang media pembelajaran yang inovatif dan menarik. Hasil evaluasi menunjukkan adanya peningkatan signifikan nilai rata-rata guru dari 65,7 pada pretest menjadi 85,1 pada posttest, yang menandakan efektivitas program dalam meningkatkan pengetahuan dan keterampilan peserta. Selain itu, guru juga memperoleh pengalaman baru dalam mendokumentasikan media pembelajaran ke dalam bentuk buku digital interaktif atau flipbook. Secara keseluruhan, kegiatan ini

memberikan dampak positif terhadap kualitas pembelajaran di sekolah dasar dan berkontribusi pada peningkatan profesionalisme guru dalam menghadapi tantangan pembelajaran di era digital.

## REKOMENDASI

Berdasarkan hasil dan pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini, beberapa rekomendasi dapat disampaikan. Pertama, guru diharapkan dapat terus mengembangkan dan memanfaatkan media pembelajaran berbasis digital imaging secara berkelanjutan dalam proses pembelajaran agar pembelajaran menjadi lebih interaktif dan bermakna. Kedua, pihak sekolah disarankan untuk mendukung keberlanjutan program melalui penyediaan sarana pendukung serta pengintegrasian penggunaan media digital dalam kebijakan pembelajaran sekolah. Ketiga, kegiatan serupa perlu diperluas ke sekolah lain sebagai model pengabdian yang efektif dalam peningkatan kompetensi guru berbasis teknologi digital. Keempat, diperlukan pelatihan lanjutan dengan materi teknologi pembelajaran yang lebih beragam agar kompetensi guru terus berkembang seiring dengan kemajuan teknologi. Dengan demikian, upaya peningkatan kualitas pendidikan berbasis teknologi digital dapat berjalan secara berkelanjutan dan memberikan dampak yang lebih luas.

## ACKNOWLEDGMENT

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat dengan judul Peningkatan Kompetensi Guru-Guru SDN Pakis V Surabaya dalam Pembuatan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Digital dibiayai sepenuhnya oleh DPPM Kemdiktisaintek anggaran tahun 2025. Pada kesempatan ini penulis sampaikan ucapan terima kasih kepada DPPM Kemdiktisaintek sebagai pemberi dana hibah pengabdian kepada masyarakat tahun 2025.

## REFERENCES

- Azzahro, S. F., Febrianti, I., Tuffahati, J., Rifai, A., Arifandi, R., Salsabila, S., et al. (2022). Analisis guru profesional di sekolah SMP Swasta Hidayatul Islam. *Jurnal Pendidikan dan Konseling*, 4(5), 6025–6032. Retrieved March 15, 2025, from <https://journal.universitaspahlawan.ac.id/index.php/jpdk/article/view/7589>
- Utomo, F. T. S. (2023). Inovasi media pembelajaran interaktif untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran era digital di sekolah dasar. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(2), 3635–3645. Retrieved March 15, 2025, from <https://journal.unpas.ac.id/index.php/pendas/article/view/10066>
- Said, S. (2023). Peran teknologi sebagai media pembelajaran di era abad 21. *Jurnal PenKoMi: Kajian Pendidikan & Ekonomi*, 6(2), 194–202. Retrieved March 15, 2025, from <https://jurnal.stkipbima.ac.id/index.php/PK/article/view/1300/713>
- Rahayu, R., Iskandar, S., & Abidin, Y. (2022). Inovasi pembelajaran abad 21 dan penerapannya di Indonesia. *JURNAL BASICEDU*, 6(2), 2099–2104. Retrieved March 15, 2025, from <https://jbasic.org/index.php/basicedu/article/view/2082/pdf>



- Septikasari, R., & Frasandy, R. N. (2018). Keterampilan 4C abad 21 dalam pembelajaran pendidikan dasar. *Tarbiyah Al-Awlad: Jurnal Kependidikan Islam Tingkat Dasar*, 8(2), 107–117. Retrieved March 15, 2025, from <https://ejournal.uinib.ac.id/jurnal/index.php/alawlad/article/view/1597/1196>
- Jamaludin, U., Pribadi, R. A., & Mulyawati, F. (2023). Karakteristik belajar dan pembelajaran anak usia sekolah dasar (SD). *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri*, 9(2), 4744–4753. Retrieved March 15, 2025, from <https://journal.stkipsubang.ac.id/index.php/didaktik/article/view/1131/1005>
- Tirtoni, F. (2024). *Buku ajar pendekatan dan metode pembelajaran di SD* (M. T. Multazam & M. D. K. W. Mahardika, Eds.). Sidoarjo: UMSIDA Press. Retrieved March 15, 2025, from <https://press.umsida.ac.id/index.php/umsidapress/article/view/978-623-464-109-7/1248>
- Mufliva, R., & Permana, J. (2024). Teknologi digital dalam pembelajaran di sekolah dasar sebagai isu prioritas dalam upaya membangun masyarakat masa depan. *Kalam Cendekia: Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 12(1). Retrieved March 15, 2025, from <https://jurnal.uns.ac.id/jkc/article/view/83127>
- Widiastari, N. G. A. P., & Puspita, R. D. (2024). Penggunaan media pembelajaran digital dalam mengembangkan motivasi belajar siswa kelas IV SD Inpres 2 Nambaru. *Elementary: Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar*, 4(4). Retrieved March 15, 2025, from <https://www.jurnalp4i.com/index.php/elementary/article/view/3519>
- Juliani, R., & Ibrahim, N. (2023). Pengaruh media flipbook terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia siswa kelas IV di sekolah dasar. *ELSE: Elementary School Education Journal*, 7(1). Retrieved March 15, 2025, from <https://journal.um-surabaya.ac.id/pgsd/article/view/14065>
- Harjanti, F. D., Ardiansyah, R., Jarmani, & Indrayana, V. L. (2023). Pengembangan media gamelan digital untuk pembentukan karakter 5T pada siswa. *Journal of Education Research*, 4(4), 1999–2010. Retrieved March 15, 2025, from <https://jer.or.id/index.php/jer/article/view/645>
- Yuanta, F., & Larasati, D. A. (2023). Developing Canva-based learning media on maps and class layout for third graders of elementary school. *Education and Human Development Journal*, 8(2).