

PENINGKATAN LITERASI DIGITAL MELALUI SOSIALISASI MEDIA INTERAKTIF DIGITAL DALAM PEMBELAJARAN IPA DI SD 3 INPRES TONDO

Danti Indriastuti Purnamasari¹
Rangga Putera Boroallo²
Isra Alya Albia³

^{1,2,3} Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Tadulako, Palu, Sulawesi Tengah, Indonesia

ARTICLE INFO

Article history:

Received: 25 Mei 2026

Revised: 12 Juni 2026

Accepted: 20 Juni 2026

Key words:

Literasi digital guru; media interaktif digital; pembelajaran IPA sekolah dasar.

DOI: 10.62335

ABSTRACT

Teachers' digital literacy has become an important need in elementary science learning because science materials require visualization, interaction, and clear concept presentation for students. This community service activity aimed to improve teachers' understanding at SD 3 Inpres Tondo regarding the use of interactive digital media in science learning. The activity used an educational, participatory, and applicative socialization method through material presentation, introduction of digital media examples, discussion, reflection, and simple evaluation. The results showed that teachers gained initial understanding of digital literacy concepts, types of interactive digital media, and principles for selecting media that align with science learning objectives. This activity also increased teachers' awareness that technology should be used pedagogically, not merely as a display tool. This community service contributes as an initial basis for strengthening teachers' capacity through more practical follow-up training.

ABSTRAK

Literasi digital guru menjadi kebutuhan penting dalam pembelajaran IPA di sekolah dasar karena materi IPA memerlukan visualisasi, interaksi, dan penyajian konsep yang mudah dipahami peserta didik. Kegiatan pengabdian masyarakat ini bertujuan meningkatkan pemahaman guru SD 3 Inpres Tondo tentang pemanfaatan media interaktif digital dalam pembelajaran IPA. Metode kegiatan menggunakan sosialisasi edukatif, partisipatif, dan aplikatif melalui penyampaian materi, pengenalan contoh media digital, diskusi, refleksi, serta evaluasi sederhana. Hasil kegiatan menunjukkan bahwa guru memperoleh pemahaman awal tentang konsep literasi digital, jenis media interaktif digital, dan prinsip pemilihan media yang sesuai dengan tujuan pembelajaran IPA. Kegiatan ini juga meningkatkan kesadaran guru bahwa teknologi perlu digunakan secara pedagogis, bukan hanya sebagai alat bantu tampilan. Pengabdian ini berkontribusi sebagai dasar penguatan kapasitas guru melalui pelatihan lanjutan yang lebih praktis.

¹ Corresponding author: dantindriastuti97@gmail.com

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi digital telah membawa perubahan besar dalam praktik pembelajaran di sekolah dasar. Guru tidak lagi cukup hanya mengandalkan buku teks, papan tulis, dan penjelasan lisan, terutama dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam atau IPA yang membutuhkan visualisasi konsep, contoh konkret, dan pengalaman belajar yang menarik. Media interaktif digital dapat membantu guru menjelaskan materi IPA secara lebih jelas melalui gambar, video, simulasi, kuis, dan aktivitas berbasis teknologi. UNESCO menjelaskan bahwa literasi digital mencakup kemampuan mencari, mengevaluasi, menggunakan, membuat, dan mengomunikasikan informasi melalui teknologi digital secara tepat dan bertanggung jawab (UNESCO, 2018). Oleh karena itu, peningkatan literasi digital guru menjadi kebutuhan penting agar pembelajaran IPA dapat berlangsung lebih aktif, kontekstual, dan sesuai dengan perkembangan peserta didik.

Permasalahan yang mendasari kegiatan pengabdian masyarakat ini adalah masih perlunya penguatan pemahaman guru tentang penggunaan media interaktif digital dalam pembelajaran IPA. Sebagian guru telah mengenal perangkat digital, tetapi pemanfaatannya dalam kegiatan belajar sering masih terbatas pada penyampaian materi secara sederhana. Media digital belum selalu digunakan untuk membangun interaksi, mendorong rasa ingin tahu, atau membantu peserta didik memahami proses ilmiah. Kondisi tersebut dapat membuat pembelajaran IPA kurang optimal karena IPA menuntut peserta didik untuk mengamati, bertanya, mencoba, menalar, dan menyimpulkan. Penguatan literasi digital melalui sosialisasi menjadi langkah awal yang penting agar guru memiliki kesadaran, pengetahuan, dan keterampilan dasar dalam memilih media digital yang sesuai dengan tujuan pembelajaran.

Kegiatan pengabdian masyarakat ini dilaksanakan di SD Inpres 3 Tondo, Kota Palu, Sulawesi Tengah. Berdasarkan data resmi Kemendikdasmen, SD Inpres 3 Tondo memiliki NPSN 40203741, beralamat di Jl. Untad I Vatutela, Kelurahan Tondo, Kecamatan Mantikulore, Kota Palu, Provinsi Sulawesi Tengah. Sekolah ini berstatus negeri dan berada pada jenjang pendidikan dasar. Pemilihan lokasi ini relevan karena sekolah dasar menjadi tahap penting dalam pembentukan literasi sains, literasi digital, dan kebiasaan belajar aktif peserta didik. Kegiatan sosialisasi di sekolah ini diharapkan dapat mendukung kesiapan guru dalam memanfaatkan media interaktif digital sesuai dengan kebutuhan pembelajaran IPA di kelas.

Pentingnya kegiatan pengabdian ini juga berkaitan dengan tuntutan peningkatan mutu pembelajaran sains di Indonesia. OECD melalui PISA 2022 mencatat bahwa peserta didik Indonesia memperoleh hasil di bawah rata-rata OECD pada matematika, membaca, dan sains. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa pembelajaran perlu terus diperkuat melalui strategi yang dapat meningkatkan pemahaman konsep, kemampuan berpikir kritis, dan keterampilan memecahkan masalah. Pembelajaran IPA yang menggunakan media interaktif digital dapat menjadi salah satu cara untuk membantu peserta didik memahami materi melalui pengalaman visual dan aktivitas belajar yang lebih menarik. Dengan demikian, sosialisasi media interaktif digital kepada guru memiliki nilai strategis dalam mendukung perbaikan proses pembelajaran IPA sejak jenjang sekolah dasar (OECD, 2021).

Kegiatan ini juga sejalan dengan arah kebijakan pendidikan nasional. Permendikbudristek Nomor 12 Tahun 2024 mengatur kurikulum pada pendidikan anak usia dini, jenjang pendidikan dasar, dan jenjang pendidikan menengah. Regulasi tersebut memperkuat pelaksanaan pembelajaran yang berorientasi pada kompetensi, pengembangan karakter, dan kebutuhan peserta didik. Dalam konteks tersebut, guru perlu memiliki kemampuan memilih strategi dan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik materi serta perkembangan peserta didik. Literasi digital guru menjadi bagian penting karena

teknologi dapat mendukung pembelajaran yang lebih fleksibel, kreatif, dan bermakna jika digunakan secara tepat.

Secara konseptual, literasi digital tidak hanya berarti kemampuan menggunakan perangkat teknologi. Literasi digital juga mencakup kemampuan memahami informasi digital, menggunakan media secara etis, menjaga keamanan digital, serta menghasilkan konten yang bermanfaat. Kerangka literasi digital di Indonesia mengenal empat pilar utama, yaitu kecakapan digital, etika digital, budaya digital, dan keamanan digital. Keempat pilar tersebut penting bagi guru karena pembelajaran berbasis media digital harus mendukung proses belajar, menjaga etika penggunaan teknologi, dan melindungi peserta didik dari risiko penggunaan media yang tidak tepat. Sosialisasi literasi digital perlu diarahkan agar guru tidak hanya mampu memakai media, tetapi juga mampu menilai kesesuaian media dengan tujuan pembelajaran dan karakter peserta didik.

Teori yang mendukung kegiatan ini adalah *Technological Pedagogical Content Knowledge* atau TPACK. Mishra dan Koehler (2006) menjelaskan bahwa integrasi teknologi dalam pembelajaran membutuhkan keterpaduan antara pengetahuan teknologi, pedagogi, dan konten. Dalam pembelajaran IPA, guru perlu memahami materi sains, cara mengajarkannya, dan media digital yang tepat untuk membantu peserta didik memahami konsep. Guru tidak cukup hanya mampu mengoperasikan aplikasi atau menampilkan bahan ajar digital. Guru juga perlu mengetahui kapan, mengapa, dan bagaimana media interaktif digital digunakan agar sesuai dengan tujuan pembelajaran IPA.

Kegiatan ini juga didukung oleh teori pembelajaran multimedia. Mayer (2020) menjelaskan bahwa pembelajaran multimedia berangkat dari prinsip bahwa peserta didik belajar melalui pengolahan kata dan gambar. Media digital yang dirancang dengan baik dapat membantu peserta didik memahami materi karena informasi disajikan secara visual, verbal, dan interaktif. Pada pembelajaran IPA, teori ini relevan karena banyak konsep sains membutuhkan bantuan visualisasi, seperti siklus air, sistem pernapasan, gaya, energi, perubahan wujud benda, dan tata surya. Namun, media digital harus disusun secara sederhana dan terarah agar tidak membebani pemahaman peserta didik.

Media interaktif digital memiliki potensi besar dalam pembelajaran IPA sekolah dasar. Utami, Sutikno, Widiarti, dan Yuwono (2025) melalui kajian literatur menemukan bahwa media interaktif, seperti simulasi, multimedia berbasis literasi digital, aplikasi interaktif, dan film animasi, efektif digunakan dalam pembelajaran IPA di sekolah dasar. Media tersebut membantu pembelajaran menjadi lebih adaptif, kreatif, efisien, dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Hasil kajian ini memperkuat alasan bahwa guru perlu dikenalkan pada media interaktif digital melalui kegiatan sosialisasi yang terarah. Sosialisasi tidak hanya memberi informasi, tetapi juga membuka ruang bagi guru untuk memahami contoh penerapan media digital dalam kegiatan belajar IPA.

Sosialisasi dipilih sebagai bentuk kegiatan karena tahap awal peningkatan literasi digital membutuhkan pemahaman bersama sebelum guru masuk pada praktik pengembangan media yang lebih kompleks. Melalui sosialisasi, guru dapat memperoleh penjelasan tentang konsep literasi digital, jenis media interaktif digital, prinsip pemilihan media, serta contoh penggunaan media dalam pembelajaran IPA. Kegiatan ini juga dapat membantu guru mengidentifikasi kendala yang mungkin muncul, seperti keterbatasan perangkat, jaringan internet, waktu persiapan, dan kemampuan teknis. Sosialisasi yang dilakukan secara interaktif memberi kesempatan kepada guru untuk bertanya, berdiskusi, dan mengaitkan materi dengan kondisi nyata di kelas. Dengan cara ini, kegiatan pengabdian tidak berhenti pada penyampaian informasi, tetapi juga mendorong perubahan awal dalam cara guru memandang teknologi sebagai bagian dari strategi pembelajaran.

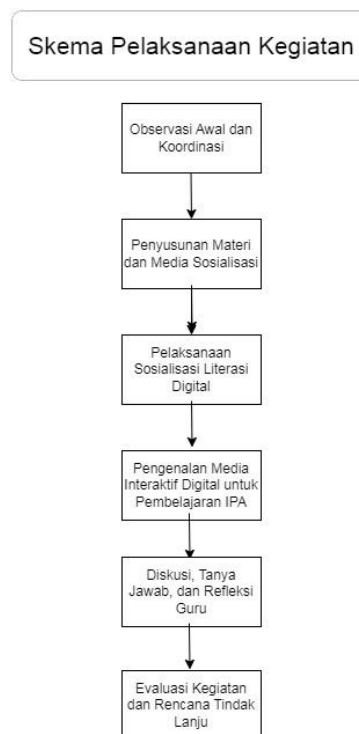
Berdasarkan uraian tersebut, pengabdian masyarakat ini bertujuan untuk meningkatkan literasi digital guru melalui sosialisasi media interaktif digital dalam pembelajaran IPA di SD

3 Inpres Tondo. Tujuan khusus kegiatan ini adalah memberikan pemahaman kepada guru tentang konsep literasi digital, mengenalkan ragam media interaktif digital yang relevan untuk IPA, serta membantu guru memahami prinsip penggunaan media digital yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik sekolah dasar. Manfaat kegiatan ini diharapkan terlihat pada meningkatnya pengetahuan guru, tumbuhnya kesadaran tentang pentingnya media interaktif digital, dan tersedianya gambaran awal penerapan media digital dalam pembelajaran IPA. Kontribusi pengabdian ini terletak pada penguatan kapasitas guru dan dukungan terhadap pembelajaran IPA yang lebih menarik, aktif, dan kontekstual. Kegiatan ini juga diharapkan menjadi dasar bagi pelatihan lanjutan yang lebih praktis, seperti penyusunan media digital, simulasi pembelajaran, dan pendampingan implementasi di kelas.

METODE PELAKSANAAN

Metode pelaksanaan pengabdian masyarakat ini menggunakan pendekatan sosialisasi edukatif, partisipatif, dan aplikatif. Pendekatan edukatif digunakan untuk memberikan pemahaman dasar kepada guru tentang literasi digital dan pemanfaatan media interaktif digital dalam pembelajaran IPA. Pendekatan partisipatif digunakan agar guru tidak hanya menjadi penerima materi, tetapi juga terlibat dalam diskusi, tanya jawab, dan identifikasi kebutuhan pembelajaran di kelas. Pendekatan aplikatif digunakan melalui pengenalan contoh media interaktif digital yang dapat diterapkan dalam pembelajaran IPA di sekolah dasar.

Kegiatan pengabdian ini dilaksanakan di SD 3 Inpres Tondo dengan sasaran utama guru sekolah dasar, khususnya guru yang terlibat dalam pembelajaran IPA. Kegiatan ini dirancang untuk membantu guru memahami konsep literasi digital, mengenal jenis media interaktif digital, serta memahami cara memilih dan menggunakan media digital sesuai dengan karakteristik materi IPA. Pelaksanaan kegiatan dilakukan melalui beberapa tahapan, yaitu tahap persiapan, tahap pelaksanaan sosialisasi, tahap praktik pengenalan media, tahap diskusi dan refleksi, serta tahap evaluasi kegiatan. Setiap tahap disusun secara sistematis agar tujuan pengabdian dapat tercapai secara jelas dan terukur.



Gambar 1. Skema Pelaksanaan Kegiatan

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Pengabdian

Kegiatan pengabdian masyarakat ini menghasilkan beberapa capaian yang sesuai dengan tahapan pelaksanaan kegiatan. Hasil kegiatan diperoleh melalui proses observasi awal, penyusunan materi, pelaksanaan sosialisasi, pengenalan media interaktif digital, diskusi dan refleksi, serta evaluasi kegiatan. Secara umum, kegiatan ini memberikan pemahaman awal kepada guru tentang pentingnya literasi digital dalam pembelajaran IPA. Guru juga memperoleh gambaran mengenai jenis media interaktif digital yang dapat digunakan untuk membantu peserta didik memahami konsep IPA secara lebih konkret, visual, dan menarik.

Tabel 1 Hasil yang diperoleh

Tahap Kegiatan	Hasil yang Diperoleh
Observasi awal dan koordinasi	Tim memperoleh gambaran awal tentang kebutuhan guru dalam penggunaan media digital untuk pembelajaran IPA. Pihak sekolah juga memberikan dukungan terhadap pelaksanaan sosialisasi.
Penyusunan materi dan media sosialisasi	Tim menghasilkan bahan sosialisasi berupa materi literasi digital, contoh media interaktif digital, dan contoh penerapan media dalam pembelajaran IPA sekolah dasar.
Sosialisasi literasi digital	Guru memperoleh pemahaman tentang konsep literasi digital, manfaat media digital, serta pentingnya penggunaan teknologi secara tepat dalam pembelajaran IPA.
Pengenalan media interaktif digital	Guru mengenal beberapa bentuk media digital, seperti video pembelajaran, kuis digital, simulasi sederhana, gambar interaktif, dan presentasi interaktif.
Diskusi dan refleksi	Guru mampu mengidentifikasi kendala penggunaan media digital, seperti keterbatasan perangkat, jaringan internet, waktu persiapan, dan kemampuan teknis.
Evaluasi dan tindak lanjut	Kegiatan menghasilkan masukan bahwa guru membutuhkan pelatihan lanjutan yang lebih praktis, khususnya dalam pembuatan media digital sederhana untuk materi IPA.

Pada tahap observasi awal dan koordinasi, tim pengabdian memperoleh informasi dasar mengenai kebutuhan kegiatan. Hasil tahap ini menunjukkan bahwa sosialisasi literasi digital perlu diarahkan pada kebutuhan praktis guru, bukan hanya pada penjelasan konseptual. Guru membutuhkan contoh media yang dekat dengan materi IPA dan mudah diterapkan di kelas. Oleh karena itu, tim menyusun kegiatan yang menekankan pemahaman dasar, pengenalan contoh media, dan diskusi tentang kemungkinan penerapannya dalam pembelajaran.

Pada tahap penyusunan materi, tim menyiapkan bahan sosialisasi yang mencakup pengertian literasi digital, prinsip penggunaan media digital, jenis media interaktif digital, serta contoh penerapannya dalam pembelajaran IPA. Materi disusun dengan bahasa yang sederhana agar mudah dipahami oleh guru sekolah dasar. Tim juga menyiapkan contoh media yang relevan, seperti video fenomena alam, kuis berbasis digital, gambar interaktif, dan simulasi pembelajaran IPA. Hasil dari tahap ini adalah tersedianya perangkat sosialisasi yang dapat digunakan sebagai panduan awal bagi guru dalam memahami pemanfaatan media digital.

Pada tahap pelaksanaan sosialisasi, guru memperoleh penjelasan tentang pentingnya literasi digital dalam pembelajaran. Guru tidak hanya diarahkan untuk memahami teknologi sebagai alat bantu mengajar, tetapi juga sebagai bagian dari strategi pedagogis. Melalui sosialisasi ini, guru memperoleh pemahaman bahwa media digital perlu dipilih berdasarkan tujuan pembelajaran, karakteristik materi IPA, usia peserta didik, dan ketersediaan fasilitas

sekolah. Hasil yang tampak dari tahap ini adalah meningkatnya kesadaran guru bahwa pembelajaran IPA dapat dibuat lebih interaktif melalui penggunaan media digital yang tepat.



Gambar 1. Pemaparan Materi, literasi digital, pengenalan media digital pembelajaran IPA

Pada tahap pengenalan media interaktif digital, guru diperkenalkan pada beberapa bentuk media yang dapat digunakan dalam pembelajaran IPA. Media tersebut meliputi video pembelajaran untuk menjelaskan fenomena alam, kuis digital untuk evaluasi singkat, simulasi sederhana untuk memperlihatkan proses ilmiah, serta presentasi interaktif untuk membangun tanya jawab di kelas. Guru memperoleh gambaran bahwa media digital tidak harus selalu rumit atau mahal. Media sederhana yang mudah diakses tetap dapat digunakan selama sesuai dengan tujuan pembelajaran dan kondisi sekolah.

Pada tahap diskusi dan refleksi, guru menyampaikan pengalaman dan kendala dalam penggunaan media digital. Kendala yang muncul berkaitan dengan keterbatasan perangkat, jaringan internet, waktu untuk menyiapkan media, serta rasa kurang percaya diri dalam menggunakan teknologi. Diskusi ini menghasilkan pemahaman bahwa peningkatan literasi digital tidak dapat berhenti pada sosialisasi satu kali. Guru membutuhkan pendampingan lanjutan agar mampu membuat, memilih, dan menerapkan media interaktif digital secara mandiri dalam pembelajaran IPA.



Gambar 2. Diskusi

Pada tahap evaluasi, kegiatan menunjukkan bahwa sosialisasi ini memberi manfaat sebagai penguatan awal literasi digital guru. Guru memperoleh pengetahuan dasar tentang media interaktif digital dan memahami peluang penggunaannya dalam pembelajaran IPA. Evaluasi juga menunjukkan bahwa kegiatan lanjutan perlu diarahkan pada praktik langsung, seperti pembuatan media sederhana, penyusunan kuis digital, penggunaan simulasi IPA, dan perancangan bahan ajar interaktif. Dengan demikian, hasil kegiatan ini menjadi dasar bagi program pengabdian lanjutan yang lebih aplikatif dan berbasis pendampingan.



Gambar 3. Foto Bersama Tim Pengabdian

Pembahasan

Hasil kegiatan menunjukkan bahwa literasi digital guru menjadi kebutuhan penting dalam pembelajaran IPA di sekolah dasar. Guru perlu memahami bahwa teknologi digital bukan hanya alat untuk menampilkan materi, tetapi juga sarana untuk membangun interaksi, memperjelas konsep, dan meningkatkan keterlibatan peserta didik. Pembelajaran IPA memiliki karakteristik yang menuntut peserta didik memahami fenomena alam, proses ilmiah, dan hubungan sebab akibat. Media interaktif digital dapat membantu guru menjelaskan konsep tersebut melalui tampilan visual, simulasi, video, dan kuis yang lebih mudah dipahami oleh peserta didik sekolah dasar.

Temuan ini sejalan dengan penelitian Maisarah, Ayudia, Prasetya, dan Mulyani (2023) yang menunjukkan bahwa guru sekolah dasar sangat membutuhkan media digital dalam pembelajaran IPA. Penelitian tersebut juga menemukan bahwa kendala guru dalam menggunakan media digital meliputi belum terbiasa menggunakan teknologi, kurang percaya diri, dan belum mengetahui media digital berbasis web yang dapat digunakan dalam pembelajaran IPA. Artikel tersebut merekomendasikan penggunaan media seperti Powtoon, PhET Simulation, dan Scratch dalam pembelajaran IPA sekolah dasar. Dengan demikian, hasil sosialisasi di SD 3 Inpres Tondo relevan dengan kebutuhan guru dalam memperkuat pemahaman dan kesiapan awal menggunakan media digital.

Hasil kegiatan juga menunjukkan bahwa sosialisasi menjadi langkah awal yang tepat sebelum guru mengikuti pelatihan teknis yang lebih mendalam. Guru perlu terlebih dahulu memahami konsep literasi digital, manfaat media interaktif, dan prinsip pemilihan media sebelum masuk pada tahap pembuatan media. Pada tahap sosialisasi, guru memperoleh pengetahuan dasar dan gambaran contoh media yang dapat digunakan. Pemahaman awal ini

penting agar guru tidak menggunakan media digital hanya karena menarik secara visual, tetapi karena media tersebut sesuai dengan tujuan dan kebutuhan pembelajaran IPA.

Hal tersebut didukung oleh kegiatan pengabdian Aslamiah, Cinantya, dan Rafianti (2023) yang menekankan pentingnya pelatihan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif bagi guru sekolah dasar. Kegiatan tersebut menggunakan metode ceramah, tanya jawab, dan praktik terbimbing untuk meningkatkan keterampilan guru dalam membuat media pembelajaran interaktif. Hasilnya menunjukkan peningkatan pemahaman dan keterampilan peserta dalam menggunakan aplikasi untuk membuat media pembelajaran interaktif. Dukungan artikel tersebut memperkuat bahwa sosialisasi di SD 3 Inpres Tondo dapat menjadi tahap awal sebelum guru diarahkan pada praktik terbimbing dalam kegiatan lanjutan.

Pengenalan media interaktif digital dalam kegiatan ini juga relevan dengan kebutuhan pembelajaran IPA. Materi IPA sering memuat konsep yang sulit dipahami jika hanya dijelaskan secara verbal, seperti perubahan wujud benda, sistem organ, gaya, energi, siklus air, dan fenomena alam. Media digital dapat membantu guru memperlihatkan proses tersebut melalui gambar bergerak, video, animasi, atau simulasi. Dengan bantuan media interaktif, peserta didik dapat melihat hubungan antar konsep secara lebih jelas sehingga pembelajaran tidak hanya bersifat hafalan.

Penelitian Meilina dan Afriyah (2024) mendukung temuan tersebut. Mereka menjelaskan bahwa pembelajaran IPA perlu dilakukan secara interaktif dan kreatif karena IPA menuntut pemahaman konsep tentang fenomena alam. Artikel tersebut juga menyatakan bahwa media digital, termasuk augmented reality, virtual reality, dan platform pembelajaran interaktif, dapat membuat pembelajaran lebih menarik dan mudah diakses. Namun, keberhasilan penggunaan media digital tetap dipengaruhi oleh ketersediaan teknologi, kompetensi guru, dan dukungan infrastruktur. Temuan ini sesuai dengan hasil refleksi guru di SD 3 Inpres Tondo yang menempatkan perangkat, jaringan internet, dan kemampuan teknis sebagai faktor penting dalam penerapan media digital.

Hasil pengenalan media interaktif digital juga menunjukkan bahwa guru perlu memilih media secara selektif. Media yang menarik belum tentu efektif jika tidak sesuai dengan tujuan pembelajaran, karakteristik peserta didik, dan kondisi kelas. Guru perlu mempertimbangkan apakah media dapat memperjelas konsep, mendorong partisipasi, membantu evaluasi, atau memfasilitasi belajar mandiri. Prinsip ini penting karena penggunaan teknologi yang tidak terarah dapat membuat pembelajaran menjadi ramai secara tampilan, tetapi lemah dari sisi pencapaian kompetensi.

Temuan ini diperkuat oleh Harsiwi dan Arini (2020) yang meneliti penggunaan media pembelajaran interaktif terhadap hasil belajar siswa sekolah dasar. Penelitian tersebut menyimpulkan bahwa pembelajaran melalui media interaktif dapat memotivasi siswa dan memperoleh respons positif dari peserta didik. Artikel tersebut menunjukkan bahwa media interaktif berpotensi mendukung hasil belajar ketika digunakan dalam proses pembelajaran yang sesuai. Oleh karena itu, hasil sosialisasi di SD 3 Inpres Tondo perlu ditindaklanjuti dengan pelatihan praktik agar guru dapat menggunakan media digital secara terarah, bukan sekadar sebagai variasi tampilan.

Diskusi dan refleksi dalam kegiatan ini menghasilkan temuan bahwa guru membutuhkan dukungan berkelanjutan. Sosialisasi mampu meningkatkan pengetahuan awal, tetapi perubahan praktik pembelajaran membutuhkan pendampingan. Guru perlu dilatih membuat kuis digital, menyusun presentasi interaktif, memilih video pembelajaran yang tepat, serta menggunakan simulasi IPA sederhana. Pendampingan juga diperlukan agar guru dapat menyesuaikan media digital dengan kondisi sekolah, ketersediaan internet, dan kemampuan peserta didik.

Hasil ini sejalan dengan kajian Safira dan Nahdi (2024) tentang media berbasis digital dalam pembelajaran IPA di sekolah dasar. Kajian tersebut menunjukkan bahwa media digital

yang digunakan dalam pembelajaran IPA sangat beragam, seperti flipbook, komik digital, e-scrapbook, Google Sites, Quizwhizzer, multimedia interaktif, dan Instagram. Kajian tersebut juga menyimpulkan bahwa penggunaan media digital dapat membuat pembelajaran IPA lebih efektif dan menarik. Dengan demikian, sosialisasi di SD 3 Inpres Tondo memiliki kontribusi awal untuk membuka wawasan guru terhadap berbagai pilihan media digital yang dapat digunakan sesuai kondisi kelas.

Berdasarkan pembahasan tersebut, kegiatan pengabdian masyarakat ini memberikan kontribusi pada peningkatan literasi digital guru melalui penguatan pengetahuan, kesadaran, dan pemahaman awal tentang media interaktif digital. Kegiatan ini belum diarahkan untuk menghasilkan produk media secara penuh, tetapi telah membangun dasar penting bagi guru untuk memahami fungsi media digital dalam pembelajaran IPA. Kontribusi utama kegiatan ini terletak pada terbentuknya kesadaran guru bahwa media digital perlu digunakan secara pedagogis, bukan hanya secara teknis. Kegiatan lanjutan yang disarankan adalah pelatihan praktik pembuatan media interaktif digital sederhana dan pendampingan penerapannya dalam pembelajaran IPA di kelas.

KESIMPULAN

Kegiatan pengabdian masyarakat ini memberikan dampak pada meningkatnya kesadaran guru SD 3 Inpres Tondo tentang pentingnya literasi digital dalam pembelajaran IPA. Guru mulai memahami bahwa media interaktif digital tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu penyampaian materi, tetapi juga sebagai strategi untuk memperjelas konsep, meningkatkan keterlibatan peserta didik, dan mendukung pembelajaran yang lebih aktif. Dampak utama kegiatan ini terlihat pada terbentuknya pemahaman awal bahwa penggunaan teknologi dalam pembelajaran perlu disesuaikan dengan tujuan pembelajaran, karakteristik materi IPA, kemampuan peserta didik, dan kondisi fasilitas sekolah.

Implikasi dari kegiatan ini adalah perlunya penguatan kapasitas guru secara berkelanjutan dalam pemanfaatan media digital untuk pembelajaran IPA. Sosialisasi yang telah dilakukan menjadi dasar bagi sekolah untuk mengembangkan program lanjutan, seperti pelatihan pembuatan media interaktif digital sederhana, pendampingan penggunaan kuis digital, pemanfaatan video pembelajaran, dan penerapan simulasi IPA yang sesuai dengan jenjang sekolah dasar. Kegiatan ini juga memberi kontribusi bagi sekolah dalam membangun budaya pembelajaran yang lebih adaptif terhadap perkembangan teknologi. Dengan demikian, pengabdian masyarakat ini berperan sebagai langkah awal dalam memperkuat literasi digital guru dan meningkatkan kualitas pembelajaran IPA di SD 3 Inpres Tondo.

DAFTAR PUSTAKA

- Aslamiah, A., Cinantya, C., & Rafianti, W. R. (2023). Pelatihan pembuatan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif bagi guru-guru sekolah dasar di Banjarmasin. *Bubungan Tinggi: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 5(1), 143-150.
- Harsiwi, U. B., & Arini, L. D. D. (2020). Pengaruh pembelajaran menggunakan media pembelajaran interaktif terhadap hasil belajar siswa di sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(4), 1104-1113.
- Kementerian Pendidikan Dasar dan Menengah. (2026). *Data pendidikan: SD Inpres 3 Tondo, NPSN 40203741*.
- Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia. (2024). *Peraturan Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Nomor 12 Tahun 2024 tentang Kurikulum pada Pendidikan Anak Usia Dini, Jenjang Pendidikan Dasar, dan Jenjang Pendidikan Menengah*.

- Maisarah, Ayudia, I., Prasetya, C., & Mulyani. (2023). Analisis kebutuhan media digital pada pembelajaran IPA di sekolah dasar. *Jurnal Pengajaran Sekolah Dasar*, 2(1), 48-59.
- Mayer, R. E. (2020). *Multimedia learning* (3rd ed.). Cambridge University Press.
- Meilina, D. M., & Afriyah, N. (2024). Penggunaan media digital untuk meningkatkan pemahaman konsep dasar IPA di sekolah dasar. *Jurnal DIDIKA: Wahana Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(2), 387-400.
- Mishra, P., & Koehler, M. J. (2006). Technological pedagogical content knowledge: A framework for teacher knowledge. *Teachers College Record*, 108(6), 1017-1054.
- OECD. (2023). *PISA 2022 results: Indonesia country note*. Organisation for Economic Co-operation and Development.
- Safira, R. F., & Nahdi, D. S. (2024). Systematic literature review: Media berbasis digital pada pembelajaran IPA di sekolah dasar. *Jurnal MADINASIKA Manajemen Pendidikan dan Keguruan*, 5(2), 68-77.
- UNESCO Institute for Statistics. (2018). *A global framework of reference on digital literacy skills for indicator 4.4.2*. UNESCO.
- Utami, D. F., Sutikno, P. Y., Widiarti, N., & Yuwono, A. (2025). A literature review on the effectiveness of interactive media in elementary school science learning. *Indonesian Journal of Instructional Media and Model*, 7(2), 157-180.