

Kolaborasi Kampus dan Sekolah dalam Pengembangan Media Pembelajaran Inovatif untuk Siswa Sekolah Dasar

Siwi Utamingtyas^{1*}

Pendidikan Guru Sekolah Dasar, IKIP PGRI Wates, Yogyakarta, Indonesia;
siwiutamingtyas@ipw.ac.id

Atika Dwi Evitasari²,

Pendidikan Guru Sekolah Dasar, IKIP PGRI Wates, Yogyakarta, Indonesia;
atikadwievitasari@ipw.ac.id

Novy Trisnani³,

Pendidikan Guru Sekolah Dasar, IKIP PGRI Wates, Yogyakarta, Indonesia;
novytrisnani@ipw.ac.id

Ratri Shinta Wardhani⁴

Pendidikan Guru Sekolah Dasar, IKIP PGRI Wates, Yogyakarta, Indonesia;
Wratrishinta@gmail.com

*Corresponding Author; siwiutamingtyas@ipw.ac.id

Info Artikel: Dikirim: April 2026 ; Direvisi: Mei 2026; Dipublikasikan: Juni 2026

Cara citasi: Utamingtyas, S., et. al. (2026). Kolaborasi Kampus dan Sekolah Dalam Pengembangan Media Pembelajaran Inovatif untuk Siswa di Sekolah Dasar. *Intan Cendekia: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 7(1), 1-14.

Abstrak

Pengembangan media pembelajaran inovatif merupakan salah satu upaya untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah dasar. Namun, berdasarkan hasil observasi dan identifikasi kebutuhan selama kegiatan Magang 1 dan Magang 2 di sekolah mitra, guru masih menghadapi kendala dalam mengembangkan media pembelajaran secara mandiri, seperti keterbatasan pengalaman, kreativitas, serta kesempatan mengikuti pelatihan dan pendampingan. Kegiatan pengabdian ini bertujuan meningkatkan kompetensi guru sekolah dasar dalam mengembangkan media pembelajaran inovatif melalui kolaborasi antara perguruan tinggi dan sekolah. Kegiatan dilaksanakan pada Januari–Februari 2026 di 8 SD di Kabupaten Kulon Progo dengan melibatkan dosen, mahasiswa, dan guru sebagai mitra. Metode yang digunakan adalah pendekatan partisipatif melalui empat tahapan, yaitu identifikasi kebutuhan, perancangan media, pembuatan media, dan demonstrasi penggunaan media pembelajaran. Hasil kegiatan menunjukkan bahwa kolaborasi yang dilakukan mampu menghasilkan berbagai media pembelajaran inovatif, yaitu *Smart Box*, *Big Book*, *Smart TV*, Diorama, dan *Culture Adventure Box* yang disesuaikan dengan karakteristik materi dan kebutuhan peserta didik. Selain menghasilkan media pembelajaran yang siap digunakan, kegiatan ini juga

meningkatkan pengetahuan, keterampilan, kreativitas, serta kepercayaan diri guru dalam merancang, membuat, dan mengimplementasikan media pembelajaran secara mandiri. Dengan demikian, kolaborasi antara perguruan tinggi dan sekolah menjadi strategi yang efektif dalam mendukung pengembangan media pembelajaran inovatif sekaligus memperkuat kemitraan yang berkelanjutan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah dasar.

Kata Kunci: Kolaborasi kampus dan sekolah, media pembelajaran inovatif, guru Sekolah Dasar.

Abstract

The development of innovative learning media is one of the strategic efforts to improve the quality of learning in elementary schools. However, based on observations and needs assessments conducted during the first and second teaching internship programs at partner schools, teachers still encountered challenges in developing learning media independently, including limited experience, creativity, and opportunities to participate in training and mentoring programs. This community service program aimed to enhance the competence of elementary school teachers in developing innovative learning media through collaboration between higher education institutions and schools. The program was conducted from January to February 2026 in eight elementary schools in Kulon Progo Regency, involving lecturers, university students, and teachers as collaborative partners. The program employed a participatory approach consisting of four stages: needs assessment, media design, media development, and media demonstration. The results showed that the collaboration successfully produced various innovative learning media, namely Smart Box, Big Book, Smart TV, Diorama, and Culture Adventure Box, which were designed according to the learning objectives and students' characteristics. In addition to producing ready-to-use learning media, the program enhanced teachers' knowledge, skills, creativity, and confidence in designing, developing, and implementing learning media independently. Therefore, collaboration between higher education institutions and schools is an effective strategy for fostering the development of innovative learning media while strengthening sustainable partnerships to improve the quality of learning in elementary schools.

Keywords: higher education–school collaboration; innovative learning media; elementary school teachers.

Pendahuluan

Peningkatan mutu pendidikan di sekolah dasar merupakan salah satu upaya strategis dalam menciptakan proses pembelajaran yang efektif, bermakna, dan berpusat pada peserta didik. Salah satu faktor yang mendukung keberhasilan pembelajaran adalah penggunaan media pembelajaran yang mampu memfasilitasi peserta didik dalam memahami materi sesuai dengan karakteristik perkembangan kognitifnya. Media pembelajaran berfungsi sebagai perantara dalam menyampaikan informasi sehingga materi yang bersifat abstrak dapat disajikan secara lebih konkret, menarik, dan mudah

dipahami. Media pembelajaran tidak lagi berfungsi sebagai alat bantu penyampaian materi, tetapi menjadi sarana yang mampu meningkatkan motivasi, partisipasi, memperkuat karakter, dan menciptakan pengalaman belajar peserta didik, Adventyana dkk (2023) dan Zahra dkk (2024). Penggunaan media pembelajaran yang tepat juga dapat meningkatkan motivasi, minat, serta keterlibatan aktif peserta didik selama proses pembelajaran (Utomo, 2023; Nurcahyanti & Tirtoni, 2023).

Pada jenjang sekolah dasar, media pembelajaran inovatif memiliki peran yang penting dalam mendukung proses pembelajaran karena karakteristik peserta didik berada pada tahap operasional konkret, sehingga memerlukan bantuan media untuk mengkonkretkan konsep-konsep yang bersifat abstrak. Oleh karena itu, guru perlu mengembangkan media pembelajaran yang tidak hanya menarik, tetapi juga sesuai dengan karakteristik peserta didik dan tujuan pembelajaran. Media pembelajaran yang inovatif mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan, meningkatkan interaksi antara guru dan peserta didik, serta membantu peserta didik membangun pemahaman konsep secara lebih mendalam.

Guru memegang peranan penting dalam merancang, melaksanakan, dan mengevaluasi proses pembelajaran. Salah satu kompetensi yang harus dimiliki guru adalah kemampuan mengembangkan media pembelajaran yang sesuai dengan tujuan pembelajaran, karakteristik materi, dan kebutuhan peserta didik (Herni, 2024). Kreativitas guru dalam merancang media pembelajaran menjadi faktor penting untuk menciptakan pengalaman belajar yang menarik, interaktif, dan bermakna. Media yang dikembangkan secara mandiri memberikan keleluasaan bagi guru untuk menyesuaikan isi, bentuk, serta strategi penggunaannya dengan kondisi pembelajaran sehingga dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran dan keterlibatan aktif peserta didik (Zulfianti & Ramadan (2021); Lahami (2021); Tunjung & Purnomo (2020).

Berdasarkan hasil observasi dan identifikasi kebutuhan yang dilakukan selama kegiatan Magang 1 dan Magang 2 di sekolah mitra, ditemukan bahwa guru masih menghadapi berbagai kendala dalam mengembangkan media pembelajaran secara mandiri. Sebagian guru mengalami kesulitan dalam menuangkan ide kreatif menjadi media pembelajaran yang menarik, memiliki keterbatasan pengalaman dalam mendesain media yang sesuai dengan karakteristik materi, serta belum memiliki kesempatan yang

memadai untuk mengikuti pelatihan maupun pendampingan dalam pengembangan media pembelajaran. Selain itu, penggunaan media dalam proses pembelajaran masih didominasi oleh media sederhana yang telah tersedia di sekolah sehingga variasi media yang digunakan belum sepenuhnya mampu menyesuaikan dengan kebutuhan materi maupun karakteristik peserta didik. Kondisi tersebut menyebabkan proses pembelajaran cenderung kurang memberikan pengalaman belajar yang konkret, interaktif, dan bermakna, khususnya pada materi yang memerlukan visualisasi atau representasi objek secara nyata. Di sisi lain, guru menunjukkan antusiasme dan keinginan yang tinggi untuk meningkatkan kompetensinya dalam mengembangkan media pembelajaran yang lebih kreatif dan inovatif. Oleh karena itu, diperlukan suatu kegiatan pendampingan yang tidak hanya memberikan pengetahuan mengenai pengembangan media pembelajaran, tetapi juga memfasilitasi guru untuk merancang, membuat, dan mengimplementasikan media pembelajaran sesuai dengan kebutuhan pembelajaran di sekolah.

Sebagai upaya menjawab permasalahan tersebut, kegiatan pengabdian ini menerapkan model kolaborasi antara perguruan tinggi dan sekolah melalui pendampingan pengembangan media pembelajaran inovatif yang melibatkan dosen, mahasiswa, dan guru sekolah dasar sebagai mitra yang saling berkolaborasi. Kegiatan diawali dengan identifikasi kebutuhan berdasarkan hasil observasi di sekolah mitra, kemudian dilanjutkan dengan perancangan media, pembuatan media, dan demonstrasi penggunaan media pembelajaran. Pendekatan ini tidak hanya berorientasi pada peningkatan pengetahuan guru, tetapi juga menekankan keterlibatan aktif guru dalam setiap tahapan pengembangan sehingga media yang dihasilkan benar-benar sesuai dengan karakteristik peserta didik, materi pembelajaran, serta kondisi sekolah.

Melalui kolaborasi tersebut, dihasilkan beberapa media pembelajaran inovatif, yaitu *Smart Box*, *Big Book*, *Smart TV*, diorama, dan *Culture Adventur Box*. Setiap media dirancang dengan mempertimbangkan tujuan pembelajaran, karakteristik materi pembelajaran, serta kebutuhan peserta didik sekolah dasar sehingga mampu memberikan pengalaman belajar yang lebih konkret, menarik, dan bermakna. Selain berfungsi sebagai sarana pendukung pembelajaran, media yang dikembangkan juga diharapkan dapat meningkatkan kreativitas guru dalam merancang pembelajaran yang lebih variatif serta mendorong peserta didik untuk terlibat secara aktif

selama proses pembelajaran. Keunggulan kegiatan pengabdian ini terletak pada penerapan kolaborasi yang bersifat partisipatif dan berkelanjutan. Dosen berperan sebagai fasilitator dan pendamping akademik, mahasiswa berkontribusi dalam proses perancangan dan pengembangan media, sedangkan guru berperan sebagai praktisi yang memberikan masukan berdasarkan kebutuhan nyata di kelas sekaligus mengimplementasikan media yang telah dikembangkan. Sinergi tersebut menghasilkan proses pengembangan media yang lebih kontekstual, aplikatif, dan sesuai dengan kebutuhan sekolah. Dengan demikian, kegiatan ini tidak hanya menghasilkan produk berupa media pembelajaran inovatif, tetapi juga memperkuat kompetensi guru dalam mengembangkan media secara mandiri serta membangun kemitraan yang berkelanjutan antara perguruan tinggi dan sekolah dalam mendukung peningkatan kualitas pembelajaran di sekolah dasar.

Metode

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dilaksanakan di SD Mitra di Kulon Progo yaitu SD Negeri Giripeni, SD Negeri Pepen, SD Negeri 1 Pengasih, SD Negeri Beji, SD Negeri Kaliagung, SD Negeri Punukan, SD Negeri Serang, dan SD Negeri Ngulakan pada bulan Januari-Februari 2026 dengan sasaran guru Sekolah Dasar. Kegiatan ini melibatkan dosen sebagai fasilitator, mahasiswa sebagai pendamping, dan guru sebagai mitra dalam pengembangan media pembelajaran inovatif. Pelaksanaan kegiatan didasarkan pada hasil observasi dan identifikasi kebutuhan yang telah dilakukan selama kegiatan Magang 1 dan Magang 2, yang menunjukkan bahwa guru masih memerlukan pendampingan dalam mengembangkan media pembelajaran yang kreatif dan sesuai dengan karakteristik materi serta kebutuhan peserta didik.

Metode pelaksanaan pengabdian menggunakan pendekatan partisipatif (*participatory approach*), yaitu melibatkan guru secara aktif dalam seluruh tahapan kegiatan mulai dari identifikasi kebutuhan, perancangan media, pembuatan media, dan demonstrasi penggunaan media. Pendekatan ini bertujuan agar guru tidak hanya memperoleh pengetahuan mengenai pengembangan media pembelajaran, tetapi juga memiliki pengalaman langsung dalam merancang dan menghasilkan media yang dapat digunakan pada proses pembelajaran di kelas.

Hasil dan Pembahasan

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dilaksanakan melalui serangkaian tahapan yang dirancang secara sistematis untuk meningkatkan kompetensi guru sekolah dasar dalam mengembangkan media pembelajaran inovatif. Pelaksanaan kegiatan mengedepankan kolaborasi antara dosen, mahasiswa, dan guru sebagai mitra sehingga setiap tahapan dilakukan secara partisipatif sesuai dengan kebutuhan sekolah. Tahapan kegiatan meliputi (1) identifikasi kebutuhan, (2) perancangan media pembelajaran, (3) pembuatan media pembelajaran, dan (4) demonstrasi penggunaan media. Setiap tahapan saling berkaitan dan disusun berdasarkan hasil identifikasi kebutuhan di sekolah mitra sehingga media pembelajaran yang dikembangkan dapat menjawab permasalahan yang dihadapi guru sekaligus mendukung terciptanya pembelajaran yang lebih efektif, menarik, dan bermakna. Hasil pelaksanaan setiap tahapan kegiatan diuraikan sebagai berikut.

1. Identifikasi Kebutuhan

Tahap awal kegiatan pengabdian diawali dengan identifikasi kebutuhan melalui observasi dan diskusi bersama guru di delapan sekolah mitra, yaitu SD Negeri Giripeni, SD Negeri Pepen, SD Negeri 1 Pengasih, SD Negeri Beji, SD Negeri Kaliagung, SD Negeri Punukan, SD Negeri Serang, dan SD Negeri Ngulakan. Kegiatan ini bertujuan untuk memperoleh gambaran mengenai kondisi pembelajaran, ketersediaan media pembelajaran, serta kebutuhan guru dalam mengembangkan media yang sesuai dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar. Observasi dilakukan pada proses pembelajaran di kelas, sedangkan diskusi difokuskan pada pengalaman guru dalam menggunakan dan mengembangkan media pembelajaran serta kendala yang dihadapi selama proses pembelajaran.

Hasil identifikasi menunjukkan bahwa seluruh sekolah mitra telah memanfaatkan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar. Akan tetapi, media yang digunakan masih didominasi oleh media sederhana, seperti gambar, dan alat peraga yang tersedia di sekolah. Guru menyampaikan bahwa pengembangan media pembelajaran secara mandiri belum dilakukan secara optimal karena keterbatasan waktu, kurangnya pengalaman dalam mendesain media, serta terbatasnya kesempatan mengikuti pelatihan maupun pendampingan. Meskipun demikian, guru menunjukkan antusiasme yang tinggi terhadap kegiatan

pengabdian agar memperoleh pengalaman dalam mengembangkan media pembelajaran yang lebih kreatif, inovatif, dan mudah diterapkan sesuai dengan materi pembelajaran di sekolah dasar.

Temuan tersebut menjadi dasar dalam penyusunan program pendampingan sehingga seluruh tahapan kegiatan dirancang berdasarkan kebutuhan nyata yang dihadapi guru di sekolah mitra. Analisis kebutuhan merupakan tahap yang penting karena memberikan informasi mengenai kondisi awal mitra sekaligus menjadi acuan dalam menentukan bentuk pendampingan dan jenis media yang akan dikembangkan. Hasil kegiatan ini sejalan dengan penelitian Ariandini, dkk (2024) yang menyatakan bahwa identifikasi kebutuhan merupakan langkah awal yang menentukan keberhasilan pengembangan media pembelajaran karena mampu memetakan kondisi sekolah, kompetensi guru, dan kebutuhan media yang diperlukan dalam pembelajaran. Penelitian Setiawan, dkk (2021) juga menunjukkan bahwa program pendampingan yang diawali dengan analisis kebutuhan menghasilkan kegiatan yang lebih tepat sasaran dan berdampak terhadap peningkatan kompetensi guru dalam mengembangkan media pembelajaran. Selain itu, Anifah (2021) menjelaskan bahwa pendampingan berbasis kebutuhan memberikan kesempatan kepada guru untuk memperoleh pengalaman belajar yang kontekstual sehingga hasil pelatihan lebih mudah diterapkan dalam praktik pembelajaran. Oleh karena itu, hasil identifikasi kebutuhan pada kegiatan ini menjadi landasan dalam menentukan pengembangan media pembelajaran berupa *Smart Box*, *Big Book*, *Smart TV*, diorama, dan *Culture Adventur Box* yang disesuaikan dengan karakteristik materi, kebutuhan guru, dan perkembangan peserta didik sekolah dasar.

Berdasarkan hasil identifikasi tersebut, dapat disimpulkan bahwa kebutuhan guru tidak hanya terletak pada tersedianya media pembelajaran, tetapi juga pada peningkatan kompetensi dalam merancang dan mengembangkan media yang kreatif serta sesuai dengan kebutuhan pembelajaran. Kondisi ini menunjukkan bahwa pendampingan yang dilakukan secara kolaboratif antara perguruan tinggi dan sekolah merupakan strategi yang relevan untuk memperkuat kompetensi guru sekaligus menghasilkan media pembelajaran yang dapat dimanfaatkan secara berkelanjutan di sekolah.

2. Perancangan Media Pembelajaran

Tahap selanjutnya setelah identifikasi kebutuhan adalah perancangan media pembelajaran. Perancangan media pembelajaran diawali dengan

kegiatan observasi proses pembelajaran di kelas untuk mengidentifikasi karakteristik peserta didik, materi yang diajarkan, strategi pembelajaran yang digunakan guru, serta media pembelajaran yang telah dimanfaatkan selama pembelajaran. Hasil observasi kemudian didiskusikan bersama antara dosen, mahasiswa, dan guru sebagai dasar dalam menentukan kebutuhan pengembangan media pembelajaran. Selanjutnya dilakukan analisis terhadap capaian pembelajaran, tujuan pembelajaran, karakteristik materi, serta karakteristik peserta didik guna menentukan jenis media yang paling sesuai untuk dikembangkan. Pada tahap ini, guru berperan menyampaikan pengalaman, kebutuhan pembelajaran, dan kendala yang dihadapi selama proses pembelajaran, sedangkan dosen memberikan pendampingan terkait prinsip-prinsip pengembangan media pembelajaran yang efektif dan mahasiswa membantu menyusun desain media, memilih alat dan bahan, serta merancang aktivitas pembelajaran yang akan diintegrasikan ke dalam media. Melalui proses kolaboratif tersebut, disepakati pengembangan empat jenis media pembelajaran, yaitu *Smart Box*, *Big Book*, *Smart TV*, diorama, dan *Culture Adventure Box* yang disesuaikan dengan karakteristik materi dan kebutuhan peserta didik di masing-masing sekolah mitra.

Setiap media dirancang dengan mempertimbangkan aspek kemudahan penggunaan, keamanan, daya tarik visual, ketahanan bahan, serta kesesuaian dengan tujuan pembelajaran agar media yang dihasilkan efektif digunakan dalam proses pembelajaran dan mampu mendukung keterlibatan aktif peserta didik. Prinsip tersebut sejalan dengan pendapat Nana Sudjana dan Ahmad Rivai (2019) yang menyatakan bahwa media pembelajaran hendaknya memenuhi aspek kesesuaian dengan tujuan pembelajaran, karakteristik peserta didik, kemudahan penggunaan, serta mampu meningkatkan efektivitas proses belajar. Berdasarkan prinsip tersebut, **Smart Box** dirancang sebagai media interaktif yang memuat berbagai aktivitas belajar dan permainan edukatif. Penggunaan Smart Box terbukti dapat meningkatkan hasil belajar, keaktifan, dan motivasi peserta didik karena memberikan pengalaman belajar yang melibatkan peserta didik secara langsung (Apriani dkk, 2024). **Big Book** dikembangkan untuk mendukung kegiatan membaca bersama melalui tampilan visual berukuran besar sehingga memudahkan peserta didik memahami isi materi. Penelitian menunjukkan bahwa penggunaan *Big Book* mampu meningkatkan kemampuan membaca, pemahaman konsep, serta partisipasi aktif peserta didik selama pembelajaran (Sari dkk 2023; Wulandari, dkk 2022). Sementara itu, **Smart TV** dimanfaatkan sebagai

media yang menyajikan materi pembelajaran melalui tampilan audio-visual sehingga pembelajaran menjadi lebih menarik, interaktif, dan mudah dipahami. Pemanfaatan Smart TV dalam pembelajaran dilaporkan mampu meningkatkan motivasi belajar, perhatian peserta didik, dan efektivitas penyampaian materi (Rahmawati dkk, 2023; Fitriyani, dkk 2022). Selain itu, **diorama** dirancang untuk memvisualisasikan objek atau peristiwa secara tiga dimensi sehingga peserta didik memperoleh pengalaman belajar yang lebih konkret dan kontekstual. Selain itu, dikembangkan pula **Culture Adventure Box**, yaitu media pembelajaran berbasis eksplorasi budaya yang dirancang untuk mengenalkan keragaman budaya Indonesia melalui berbagai aktivitas interaktif, seperti permainan, kartu informasi, gambar, dan tantangan pembelajaran. Media ini memberikan pengalaman belajar yang kontekstual sehingga peserta didik tidak hanya memahami materi secara konseptual, tetapi juga mampu menumbuhkan apresiasi terhadap keberagaman budaya dan mengembangkan keterampilan berpikir kritis melalui kegiatan eksplorasi.



Gambar 1. Observasi di Kelas dan Perancangan Media Pembelajaran

3. Pembuatan Media Pembelajaran

Tahap pembuatan media pembelajaran dilaksanakan setelah rancangan media disepakati bersama oleh dosen, mahasiswa, dan guru pada masing-masing sekolah mitra. Kegiatan ini dilakukan secara kolaboratif dengan mengedepankan partisipasi aktif seluruh peserta sehingga guru tidak hanya berperan sebagai penerima materi, tetapi juga sebagai pengembang media pembelajaran. Dosen berperan sebagai fasilitator yang memberikan arahan mengenai prinsip-prinsip pengembangan media, mahasiswa bertugas mendampingi proses pembuatan media, sedangkan guru berperan aktif dalam menyusun isi, menentukan bentuk media, serta melakukan penyempurnaan sesuai dengan kebutuhan pembelajaran di kelas.

Proses pembuatan media diawali dengan menyiapkan alat dan bahan sesuai dengan rancangan yang telah disusun pada tahap sebelumnya. Selanjutnya dilakukan pembuatan komponen media, penyusunan materi, pemasangan ilustrasi, pewarnaan, serta penyusunan aktivitas pembelajaran yang akan digunakan pada setiap media.



Gambar 2. Proses Pembuatan Media Pembelajaran

4. Demonstrasi Penggunaan Media

Tahap demonstrasi penggunaan media dilaksanakan setelah seluruh media pembelajaran selesai dikembangkan. Kegiatan ini bertujuan untuk memberikan pengalaman kepada guru dalam mengimplementasikan media pembelajaran yang telah dibuat sekaligus mengevaluasi kesesuaian media dengan tujuan pembelajaran, karakteristik peserta didik, serta kondisi pembelajaran di kelas. Demonstrasi dilakukan secara kolaboratif dengan melibatkan dosen, mahasiswa, dan guru pada masing-masing sekolah mitra.

Pelaksanaan demonstrasi diawali dengan penjelasan mengenai langkah-langkah penggunaan media oleh dosen dibantu mahasiswa, kemudian dilanjutkan dengan praktik penggunaan media oleh guru sesuai dengan materi pembelajaran yang telah dirancang. Guru mendemonstrasikan penggunaan **Smart Box**, **Culture Adventure Box**, **Big Book**, **Smart TV**, dan **diorama** dalam skenario pembelajaran yang disusun berdasarkan capaian dan tujuan pembelajaran. Selama kegiatan berlangsung, dosen dan mahasiswa memberikan pendampingan serta masukan terkait teknik penyampaian materi, pengelolaan kelas, dan pemanfaatan media agar pembelajaran berlangsung lebih interaktif dan berpusat pada peserta didik.

Pelaksanaan demonstrasi memberikan pengalaman langsung kepada guru mengenai cara mengintegrasikan media pembelajaran ke dalam proses belajar mengajar. Kegiatan ini tidak hanya meningkatkan pemahaman guru terhadap penggunaan media, tetapi juga menumbuhkan kepercayaan diri dalam mengelola pembelajaran yang

lebih aktif, kreatif, dan berpusat pada peserta didik. Selain itu, demonstrasi menjadi sarana untuk memperoleh umpan balik terhadap media yang telah dikembangkan sehingga media memiliki tingkat keterpakaian yang lebih tinggi ketika digunakan di kelas.

Sejalan dengan Putri dkk (2022) kegiatan demonstrasi dan pendampingan dalam pengembangan media pembelajaran interaktif mampu meningkatkan kemampuan guru dalam menghasilkan dan menggunakan media secara mandiri. Selain itu, Yazid, dkk (2020) menjelaskan bahwa metode demonstrasi yang dipadukan dengan praktik secara langsung memberikan kesempatan kepada guru untuk memahami prosedur penggunaan media sekaligus meningkatkan kreativitas dalam mengembangkan media pembelajaran. Temuan serupa juga dilaporkan oleh Saputra dan Putra (2022), yang menyatakan bahwa pendampingan melalui praktik pengembangan media pembelajaran memberikan dampak positif terhadap kompetensi profesional guru dan meningkatkan kepercayaan diri guru dalam mengimplementasikan media pada proses pembelajaran. Dengan demikian, tahap demonstrasi pada kegiatan pengabdian ini tidak hanya berfungsi sebagai proses memperkenalkan media kepada guru, tetapi juga menjadi tahapan evaluatif untuk memastikan bahwa media yang dikembangkan layak, praktis, dan dapat diterapkan secara optimal dalam pembelajaran di sekolah dasar.



Gambar 3. Demonstrasi Penggunaan Media Pembelajaran

Simpulan

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat melalui kolaborasi antara perguruan tinggi dan sekolah berhasil meningkatkan kompetensi guru sekolah dasar dalam mengembangkan media pembelajaran inovatif melalui tahapan identifikasi kebutuhan, perancangan media, pembuatan media, dan demonstrasi penggunaan media. Pendekatan partisipatif yang melibatkan dosen, mahasiswa, dan guru pada setiap tahapan kegiatan menghasilkan berbagai media pembelajaran, yaitu **Smart Box**, **Big Book**, **Smart TV**, **Diorama**, dan **Culture Adventure Box**, yang disesuaikan dengan karakteristik materi, kebutuhan guru, dan perkembangan peserta didik. Proses kolaboratif tersebut tidak hanya menghasilkan media pembelajaran yang siap digunakan di kelas, tetapi juga memberikan pengalaman langsung kepada guru dalam merancang, membuat, dan mengimplementasikan media pembelajaran secara mandiri.

Kegiatan ini memberikan dampak positif terhadap peningkatan pengetahuan, keterampilan, kreativitas, dan kepercayaan diri guru dalam mengembangkan media pembelajaran yang lebih inovatif, kontekstual, dan menarik. Selain menghasilkan produk media pembelajaran, pengabdian ini juga memperkuat kemitraan antara perguruan tinggi dan sekolah sebagai upaya berkelanjutan dalam meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah dasar. Oleh karena itu, model kolaborasi yang diterapkan dapat menjadi alternatif bagi sekolah lain dalam mengembangkan media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik serta mendukung terciptanya pembelajaran yang lebih efektif, aktif, dan bermakna.

Ucapan Terima Kasih

Penulis mengucapkan puji syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa atas terselesainya kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini. Penulis juga menyampaikan ucapan terima kasih kepada IKIP PGRI Wates yang telah memberikan dukungan dan memfasilitasi pelaksanaan kegiatan pengabdian ini. Ucapan terima kasih disampaikan kepada seluruh kepala sekolah dan guru di SD Negeri Giripeni, SD Negeri Pepen, SD Negeri 1 Pengasih, SD Negeri Beji, SD Negeri Kaliagung, SD Negeri Punukan, SD Negeri Serang, dan SD Negeri Ngulakan yang telah berpartisipasi aktif sebagai mitra dalam setiap tahapan kegiatan. Apresiasi juga diberikan kepada mahasiswa IKIP PGRI Wates yang telah berkontribusi dalam proses observasi, pendampingan, perancangan, pembuatan, hingga demonstrasi media pembelajaran. Semoga sinergi dan kolaborasi antara IKIP PGRI Wates dengan sekolah mitra dapat terus terjalin dalam mendukung peningkatan

kualitas pembelajaran dan pengembangan kompetensi guru sekolah dasar.

Daftar Pustaka

- Adventyana, B. D., Salsabila, H., Sati, L., Galand, P. B. J., & Istiqomah, Y. Y. (2023). Media Pembelajaran Digital sebagai Implementasi Pembelajaran Inovatif untuk Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan dan Konseling*, 5(1), 3951–3955. <https://doi.org/10.31004/jpdk.v5i1.11640>.
- Anifah, N. (2020). Peningkatan kompetensi guru dalam menggunakan media pembelajaran melalui pendampingan. *Idarah (Jurnal Pendidikan dan Kependidikan)*, 4(2), 135–146. <https://doi.org/10.47766/idarrah.v4i2.2262>
- Apriani, B., Irsan, Lubis, W., Mailani, E., & Purnomo, T. W. (2024). Pengembangan media Smartbox berbasis model *Two Stay Two Stray* untuk meningkatkan hasil belajar IPAS siswa kelas IV SDN 112312 Simpang Empat. *Jurnal Inovasi Sekolah Dasar*, 1(5), 1-11.
- Ariandini, N., Arwaty, & Hidayah. (2024). Analisis kebutuhan media pembelajaran pada mata pembelajaran IPA di sekolah dasar. *Jurnal Kependidikan Media*, 13(2), 8–17. <https://doi.org/10.26618/jkm.v13i2.15585>
- Herni, A., Umami, A., Khairinnisa, R., Prayoga, I, & Wismanto. (2024). Kemampuan Guru Dalam Membuat Media Pembelajaran Sederhana. *Jurnal Cendekia*, 4 (2), 46 – 51. <https://doi.org/10.55606/cendekia.v4i2.2860>
- Lahami, M. A. G. (2021). Pengaruh Workshop Media Pembelajaran terhadap Peningkatan Kompetensi Guru dalam Mengembangkan Media Pembelajaran. *Journal of Educational Technology, Curriculum, Learning and Communication*, 1(1), 13-21. <https://doi.org/10.26858/jetcl.v1i1.17183>
- Nurchayanti, R. M., & Tirtoni, F. (2023). Media Pembelajaran Audiovisual untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 9(1), 265–270. <https://doi.org/10.31949/educatio.v9i1.4605>
- Putri, R. F., Yulinda, R., & Laili, N. (2022). Pendampingan Guru melalui Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif dengan Aplikasi Articulate Storyline. *Jurnal Warta Desa*, 4(1), 46–53. <https://doi.org/10.29303/jwd.v4i1.157>
- Saputra, S. Y., & Wijaya Putra, C. R. (2022). Pendampingan Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Teknologi untuk Guru-Guru SD. *MATAPPA: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 5(3), 348–353. <https://doi.org/10.31100/matappa.v5i3.1847>
- Setiawan, B., Pramulia, P., Kusmaharti, D., Juniarso, T., & Wardani, S. (2021). Peningkatan kompetensi guru sekolah dasar dalam pengembangan media pembelajaran. *Manggali*, 1(1), 46–57. <https://doi.org/10.31331/manggali.v1i1.1547>
- Sudjana, N., & Rivai, A. (2019). *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.

- Tunjung, A., & Purnomo, A. (2020). Kreativitas Guru IPS dalam Pengembangan Media Pembelajaran. *Sosiolium: Jurnal Pembelajaran IPS*, 2(1), 63–71. <https://doi.org/10.15294/sosiolium.v2i1.38718>
- 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.
- Yazid, M., Fadilah, D., Husni, M., Apriana, D., & Hamdi, Z. (2020). Pendampingan Pengembangan Media Pembelajaran Lima Mata Pelajaran bagi Guru Sekolah Dasar. *Jurnal Abdidas*, 1(4). <https://doi.org/10.31004/abdidas.v1i4.26>
- Zahra, T.A., Dewi, R.K., Lestari, D.A., & Nugraha, R.G. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Flipbook "Karakter Anak Bangsa, Indonesia Beradab" untuk Meningkatkan Karakter Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 8 (1), 615 – 623. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v8i1.6998>