

Peningkatan Kompetensi Guru dalam Pembuatan Media Pembelajaran Digital Berbasis Humanis untuk Menumbuhkan Minat Membaca Siswa

Yasinta Mahendra*, Rohmani, Berta Apriza
Universitas Muhammadiyah Kotabumi, Lampung, Indonesia

*Corresponding Author: yasinta.mahendra2014@gmail.com
Dikirim: 11-02-2025; Direvisi: 20-02-2025; Diterima: 21-02-2025

Abstrak: Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan untuk meningkatkan kompetensi guru dalam membuat media pembelajaran digital berbasis humanis guna menumbuhkan minat membaca siswa di SD Muhammadiyah Soekarno Hatta Kotabumi. Di era digital, penting bagi guru untuk memanfaatkan teknologi dalam menciptakan pembelajaran yang interaktif dan menarik, khususnya untuk meningkatkan minat membaca siswa sekolah dasar. Pendekatan humanis diterapkan agar media pembelajaran yang dikembangkan tidak hanya efektif secara teknis, tetapi juga memperhatikan aspek emosional dan kebutuhan individual siswa. Metode yang digunakan dalam kegiatan ini meliputi pelatihan intensif terkait penggunaan perangkat lunak pengembangan media pembelajaran, pendampingan dalam penerapan konsep humanis dalam pembelajaran digital, serta evaluasi untuk mengukur peningkatan kompetensi guru dan dampaknya terhadap minat membaca siswa. Hasil dari kegiatan menunjukkan peningkatan yang signifikan dalam kemampuan guru mengembangkan media pembelajaran digital yang menarik dan sesuai dengan kebutuhan siswa. Selain itu, minat membaca siswa juga mengalami peningkatan, ditandai dengan lebih aktifnya siswa dalam berinteraksi dengan bahan bacaan yang disajikan secara digital. Melalui pelatihan, pendampingan, dan evaluasi, didapat hasil sebanyak 80% guru mampu membuat media digital menarik, dengan 70% media tersebut mendapat respons positif dari siswa, serta peningkatan skor keterampilan guru dari 65 ke 85 (pre-post-test). Fasilitas berupa perpustakaan mini dan akses bahan bacaan digital juga disediakan, sehingga siswa rata-rata membaca 3-5 bahan bacaan per minggu. Selain itu, 75% orang tua terlibat aktif dalam mendukung literasi, yang berdampak pada peningkatan minat baca siswa sebesar 30%, ditandai dengan bertambahnya waktu membaca harian dari 15 menit menjadi 25 menit. Kegiatan ini berhasil meningkatkan keterampilan guru, memotivasi siswa dalam membaca, dan melibatkan orang tua untuk mendukung literasi berbasis humanis.

Kata Kunci: Kompetensi Guru; Media Pembelajaran Digital; Pendekatan Humanis; Minat Membaca; Sekolah Dasar

Abstract: This community service program aims to enhance teachers' competence in creating humanistic-based digital learning media to foster students' reading interest at SD Muhammadiyah Soekarno Hatta Kotabumi. In the digital era, it is essential for teachers to utilize technology to create interactive and engaging learning experiences, especially to increase elementary students' reading interest. A humanistic approach was applied to ensure that the developed learning media are not only technically effective but also address the emotional and individual needs of students. The methods used in this program included intensive training on the use of software for developing learning media, mentoring on applying humanistic concepts in digital learning, and evaluations to measure the improvement in teachers' competence and its impact on students' reading interest. The results showed a significant improvement in teachers' ability to develop engaging digital learning media tailored to students' needs. Additionally, students' reading interest increased, evidenced by their more active engagement with digitally presented reading materials.

Through training, mentoring, and evaluation, the program achieved the following results: 80% of teachers were able to create engaging digital media, 70% of which received positive responses from students, and teachers' skill scores improved from 65 to 85 (pre- and post-test results). Facilities such as a mini library and access to digital reading materials were also provided, enabling students to read an average of 3–5 reading materials per week. Furthermore, 75% of parents actively participated in supporting literacy activities, contributing to a 30% increase in students' reading interest, as reflected by an increase in daily reading time from 15 minutes to 25 minutes. This program successfully improved teachers' skills, motivated students to read more actively, and engaged parents in supporting humanistic-based literacy development.

Keywords: Teacher Competence; Digital Learning Media; Humanistic Approach; Reading Interest; Elementary School

PENDAHULUAN

Di era digital, perkembangan teknologi memengaruhi berbagai aspek kehidupan, termasuk pendidikan. Guru sebagai fasilitator pembelajaran diharapkan mampu memanfaatkan teknologi untuk menciptakan pembelajaran yang interaktif dan relevan (Tarigan & Siagian, 2015). Namun, meskipun fasilitas pembelajaran di SD Muhammadiyah Soekarno Hatta Kotabumi tergolong lengkap dan modern, tidak semua guru memiliki kompetensi yang cukup untuk mengintegrasikan teknologi secara optimal dalam proses belajar mengajar. Berdasarkan observasi awal, keterbatasan kemampuan guru dalam mengembangkan media pembelajaran digital yang menarik berdampak pada rendahnya variasi metode pembelajaran, yang pada akhirnya memengaruhi minat baca siswa.

SD Muhammadiyah Soekarno Hatta Kotabumi merupakan salah satu sekolah dasar unggulan di wilayah Kotabumi, Lampung Utara, dengan fasilitas yang memadai, termasuk ruang kelas modern, laboratorium komputer, perpustakaan dengan koleksi bahan bacaan yang bervariasi, serta akses internet yang stabil. Sekolah ini memiliki lebih dari 200 siswa, sebagian besar berasal dari keluarga dengan tingkat sosial ekonomi menengah ke atas. Meskipun demikian, tantangan dalam pembelajaran tetap ada, khususnya dalam memanfaatkan teknologi secara inovatif untuk meningkatkan pengalaman belajar siswa. Observasi menunjukkan bahwa guru masih memerlukan pelatihan dalam penggunaan perangkat lunak pengembangan media digital berbasis humanis untuk menciptakan konten yang menarik dan relevan.

Rendahnya minat baca siswa menjadi salah satu masalah utama yang diidentifikasi. Survei awal menunjukkan bahwa rata-rata siswa membaca kurang dari dua bahan bacaan per minggu, meskipun perpustakaan sekolah memiliki koleksi yang cukup lengkap (Kamilah & Ruqoyyah, 2022). Guru mengungkapkan bahwa rendahnya minat baca ini sebagian disebabkan oleh kurangnya pendekatan kreatif dalam pembelajaran yang dapat menghubungkan bahan bacaan dengan minat dan kebutuhan siswa. Dengan kondisi fasilitas yang memadai, fokus sekolah dapat diarahkan pada peningkatan kapasitas guru untuk memanfaatkan teknologi secara lebih optimal, khususnya dalam pengembangan media pembelajaran digital yang berbasis pada pendekatan humanis.

Pendekatan humanis dalam pembelajaran digital menawarkan solusi dengan menempatkan siswa sebagai pusat pembelajaran (Damayanti et al., 2020).



Pendekatan ini tidak hanya memperhatikan aspek kognitif tetapi juga kebutuhan emosional dan sosial siswa (Ardana Yasa et al., 2021). Dengan memanfaatkan fasilitas yang tersedia di sekolah secara maksimal, guru dapat menciptakan media pembelajaran yang menarik, relevan, dan interaktif (Gunawan et al., 2016). Hal ini tidak hanya meningkatkan minat baca siswa, tetapi juga membantu mereka mengembangkan keterampilan literasi secara lebih holistik dan bermakna.

Pendekatan humanis dalam pembelajaran digital menawarkan solusi dengan menempatkan siswa sebagai pusat pembelajaran (Manurung, 2021). Pendekatan ini tidak hanya memperhatikan aspek kognitif tetapi juga kebutuhan emosional dan sosial siswa (Rihani et al., 2022). Salah satu kelebihan utama dari pendekatan ini adalah kemampuannya untuk menciptakan pengalaman belajar yang personal, di mana setiap siswa merasa dihargai sebagai individu dengan kebutuhan, minat, dan potensi unik (Ananda & Fadhilawati, 2021). Ketika diterapkan melalui media pembelajaran digital, pendekatan humanis dapat mengakomodasi gaya belajar yang berbeda, memungkinkan siswa belajar dengan kecepatan mereka sendiri, dan memberikan umpan balik yang sesuai dengan kebutuhan mereka (Handayani & Kurniawan, 2022).

Media pembelajaran digital berbasis humanis dapat dirancang untuk lebih interaktif dan menarik dengan menggunakan elemen visual, audio, dan animasi yang sesuai dengan minat anak (Marzuki, A., & Rahmawati, L., 2020). Hal ini menjadikan pembelajaran terasa lebih hidup dan relevan, sehingga siswa lebih termotivasi untuk belajar. Selain itu, media digital memungkinkan guru untuk menyisipkan cerita, simulasi, atau konteks yang dekat dengan kehidupan siswa, sehingga materi pembelajaran terasa lebih bermakna (Putri & Nugraha, 2021). Misalnya, dengan menghubungkan bahan bacaan dengan pengalaman sehari-hari siswa, guru dapat menarik perhatian mereka dan membangun rasa ingin tahu yang lebih besar terhadap materi pelajaran.

Kelebihan lainnya adalah kemampuan media pembelajaran digital untuk menciptakan lingkungan belajar yang inklusif. Dengan pendekatan humanis, guru dapat menggunakan teknologi untuk memberikan perhatian yang lebih pada siswa yang membutuhkan bimbingan tambahan tanpa mengurangi kesempatan siswa lain untuk berkembang (Priyono & Safitri, 2023). Media digital memungkinkan penyesuaian materi dan tingkat kesulitan yang fleksibel, sehingga semua siswa dapat merasa sukses dan didukung dalam proses belajar mereka (Santosa & Lestari, 2020). Dengan kombinasi antara pendekatan humanis dan teknologi, minat belajar anak tidak hanya ditingkatkan, tetapi juga dikembangkan secara berkelanjutan melalui pengalaman belajar yang menyenangkan dan bermakna (Wahyudi, 2019).

Program pengabdian kepada masyarakat ini dirancang untuk meningkatkan kompetensi guru di SD Muhammadiyah Soekarno Hatta Kotabumi dalam mengembangkan media pembelajaran digital berbasis humanis. Program ini sejalan dengan pelaksanaan Merdeka Belajar Kampus Merdeka (MBKM) dengan mendorong kolaborasi antara perguruan tinggi dan sekolah untuk menciptakan inovasi pembelajaran berbasis teknologi. Selain itu, program ini juga mendukung pencapaian Indikator Kinerja Utama (IKU), terutama dalam meningkatkan kualitas pembelajaran dan memberdayakan guru sebagai motor penggerak transformasi pendidikan.



Selain meningkatkan kompetensi guru, program ini juga melibatkan siswa dan orang tua dalam menciptakan budaya literasi di rumah dan sekolah. Guru akan dilatih menggunakan perangkat lunak sederhana namun efektif untuk membuat media pembelajaran yang menarik, sementara siswa diajak aktif berpartisipasi dalam pembelajaran yang lebih interaktif. Orang tua diberikan pemahaman mengenai pentingnya mendukung literasi anak di rumah melalui bahan bacaan yang sesuai dengan minat anak. Dengan sinergi ini, diharapkan program dapat menciptakan ekosistem pembelajaran yang berkelanjutan.

Program ini juga mengukur dampak dari penerapan media pembelajaran digital berbasis humanis terhadap minat baca siswa. Dengan pemanfaatan fasilitas sekolah yang sudah tersedia, para guru dilatih untuk mengintegrasikan teknologi ke dalam pembelajaran secara efektif dan kreatif. Hasil dari program ini diharapkan dapat menjadi model praktik terbaik yang dapat diterapkan di sekolah lain, sekaligus meningkatkan kualitas pendidikan di SD Muhammadiyah Soekarno Hatta Kotabumi untuk menjawab tantangan pendidikan di era digital.

Dalam era digital yang semakin berkembang pesat, penggunaan teknologi dalam dunia pendidikan menjadi suatu keharusan. Guru sebagai pendidik dituntut untuk dapat beradaptasi dengan perubahan ini, terutama dalam hal mengembangkan media pembelajaran yang inovatif dan interaktif (Amalia & Haris, 2022). Teknologi tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu, tetapi juga sebagai media yang mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih efektif dan menarik bagi siswa (Setyawan, 2021). Di tingkat sekolah dasar, salah satu tantangan utama yang dihadapi adalah rendahnya minat membaca siswa, yang sering kali disebabkan oleh kurangnya variasi dan interaktivitas dalam penyampaian materi pembelajaran (Rusman, 2021).

Pentingnya minat membaca di usia sekolah dasar tidak dapat diabaikan, karena kemampuan literasi yang baik menjadi dasar bagi pembelajaran lanjutan di berbagai bidang (Dewi, 2020). Oleh karena itu, guru perlu didorong untuk mengembangkan bahan ajar yang tidak hanya berfokus pada aspek teknis, tetapi juga mampu membangun keterlibatan emosional siswa, khususnya melalui pendekatan humanis dalam pembelajaran digital. Masalah pertama yang ingin diatasi melalui program ini adalah keterbatasan kompetensi guru dalam menggunakan teknologi digital untuk mengembangkan media pembelajaran. Banyak guru, terutama di sekolah-sekolah yang memiliki keterbatasan infrastruktur teknologi, belum terbiasa dengan perangkat lunak pengembangan media digital seperti aplikasi desain, platform pembelajaran daring, atau alat-alat teknologi lain yang dapat memperkaya proses belajar mengajar. Tantangan ini mencakup beberapa aspek: 1) keterbatasan penguasaan teknologi dimana tidak semua guru memiliki pemahaman yang memadai tentang perangkat lunak atau alat digital yang dapat digunakan untuk membuat media pembelajaran. Bahkan, penggunaan teknologi dasar seperti PowerPoint atau aplikasi pendidikan daring mungkin masih menjadi tantangan; 2) meskipun beberapa guru sudah mengenal dasar-dasar teknologi, kemampuan untuk memanfaatkan teknologi secara kreatif dan inovatif dalam pengajaran masih terbatas. Sebagai contoh, tidak semua guru dapat memodifikasi konten digital agar menarik perhatian siswa dan relevan dengan kebutuhan pembelajaran mereka, 3) integrasi teknologi dengan kurikulum sering kali belum maksimal. Guru sering kali kesulitan dalam mengintegrasikan teknologi digital ke dalam kurikulum pembelajaran yang sudah ada. Mereka



memerlukan strategi yang efektif untuk memadukan konten digital dengan standar pendidikan yang ada agar proses belajar tetap sesuai dengan tujuan pembelajaran.

Program ini berfokus pada pendampingan intensif dan pelatihan bagi guru, sehingga mereka dapat menguasai keterampilan yang diperlukan untuk membuat media pembelajaran yang menarik, interaktif, dan sesuai dengan kebutuhan siswa. Selain itu, program ini akan membantu guru memahami bagaimana teknologi dapat digunakan sebagai alat pendukung yang efektif, bukan hanya sekadar pengganti metode konvensional. Masalah kedua yang diatasi oleh program ini adalah bagaimana media pembelajaran digital berbasis humanis dapat menumbuhkan minat membaca siswa, terutama pada tingkat sekolah dasar.

Berdasarkan observasi, salah satu masalah utama yang dihadapi adalah rendahnya minat membaca di kalangan siswa. Ini dapat disebabkan oleh beberapa faktor: 1) Banyak siswa kurang tertarik membaca karena bahan bacaan yang disediakan tidak menarik atau relevan dengan kehidupan mereka. Ketika materi bacaan disajikan dengan cara yang monoton atau tradisional, siswa cenderung merasa bosan dan tidak termotivasi untuk membaca lebih lanjut. 2) Pendekatan konvensional dalam pembelajaran sering kali mengabaikan aspek emosional dan kebutuhan individual siswa. Padahal, setiap siswa memiliki gaya belajar yang berbeda dan kebutuhan yang unik. Pendekatan humanis menekankan pada pentingnya memperhatikan aspek ini dalam proses pembelajaran, termasuk dalam hal meningkatkan minat membaca, 3) Media pembelajaran digital berbasis humanis menekankan pada pengembangan konten yang personal dan relevan dengan pengalaman serta kebutuhan siswa.

Pendekatan humanis bertujuan untuk: 1) Menghubungkan Konten dengan Kehidupan Siswa: Media pembelajaran yang dikembangkan akan dirancang dengan mempertimbangkan konteks kehidupan sehari-hari siswa, sehingga mereka dapat melihat relevansi dari bahan bacaan yang disajikan. Dengan cara ini, minat siswa untuk membaca akan meningkat karena mereka merasa bahwa materi tersebut memiliki keterkaitan langsung dengan kehidupan mereka; 2) Memperhatikan Kebutuhan Emosional Siswa: Dalam pendekatan humanis, aspek emosional dan psikologis siswa sangat diperhatikan. Media digital yang dikembangkan akan berusaha menciptakan pengalaman yang positif dan menghibur, seperti penggunaan visual yang menarik, animasi, atau interaktivitas yang dapat merangsang minat siswa terhadap bahan bacaan 3) Menggunakan Teknologi untuk Meningkatkan Interaktivitas: Media digital dapat menyediakan fitur-fitur interaktif yang membuat siswa lebih tertarik untuk membaca. Misalnya, dengan menggunakan aplikasi yang memungkinkan siswa untuk berinteraksi dengan cerita atau konten melalui pilihan-pilihan tertentu, suara, atau animasi yang menarik. Fitur ini akan membuat kegiatan membaca menjadi lebih dinamis dan menyenangkan.

Dengan kombinasi pendekatan humanis dan teknologi digital, program ini berusaha untuk menciptakan lingkungan belajar yang lebih menarik dan mendukung keterlibatan aktif siswa dalam kegiatan membaca. Media pembelajaran digital yang interaktif dan emosional akan menciptakan suasana yang lebih ramah bagi siswa, sehingga mereka akan merasa lebih termotivasi untuk membaca secara sukarela, bukan karena kewajiban akademis.



METODE PELAKSANAAN KEGIATAN

Metode yang digunakan dalam program pengabdian ini terdiri dari beberapa tahapan yang dirancang untuk memberikan pelatihan komprehensif dan pendampingan secara bertahap kepada para guru di SD Muhammadiyah Soekarno Hatta Kotabumi. Metode ini mencakup pelatihan intensif, penerapan pendekatan humanis dalam media pembelajaran digital, serta evaluasi untuk mengukur dampak dari program yang dilakukan. Berikut adalah penjelasan lengkap mengenai metode yang digunakan:

1. Identifikasi Kebutuhan dan Analisis Awal

Tahapan awal program dimulai dengan melakukan identifikasi kebutuhan sekolah dan guru terkait penggunaan teknologi dalam pembelajaran. Analisis awal ini dilakukan melalui wawancara dan survei untuk mendapatkan gambaran mengenai keterampilan teknologi guru serta tantangan yang mereka hadapi dalam membuat dan menerapkan media pembelajaran digital. Hasil dari analisis ini menjadi dasar untuk merancang materi pelatihan yang sesuai dengan kondisi dan kebutuhan para guru. Pelatihan Intensif Penggunaan Teknologi dan Pembuatan Media Pembelajaran Digital. Setelah analisis awal, pelatihan intensif diberikan kepada para guru. Pelatihan ini mencakup:

- a. Pengenalan teknologi dasar: Guru diajarkan cara menggunakan perangkat lunak pengembangan media pembelajaran, seperti aplikasi presentasi interaktif, video pembelajaran, dan platform digital lainnya.
- b. Pembuatan media pembelajaran digital: Guru dilatih untuk membuat media pembelajaran digital yang menarik, interaktif, dan sesuai dengan kurikulum. Pendekatan yang digunakan berfokus pada penyusunan bahan ajar yang dapat merangsang minat siswa, khususnya dalam hal membaca.
- c. Integrasi pendekatan humanis: Dalam pelatihan ini, guru juga diperkenalkan dengan konsep pendekatan humanis, di mana media pembelajaran digital tidak hanya berfokus pada transfer informasi, tetapi juga memperhatikan aspek emosional dan kebutuhan individu siswa.



Gambar 1. Dokumentasi Kegiatan Pelatihan dan Pendampingan

2. Pendampingan dalam Pengembangan Media Pembelajaran Digital

Setelah pelatihan, tahap berikutnya adalah pendampingan. Setiap guru diberikan kesempatan untuk mengembangkan media pembelajaran digital dengan bimbingan intensif dari tim pengabdian. Pendampingan ini dilakukan secara individual agar setiap guru dapat menerapkan apa yang telah dipelajari sesuai dengan

konteks kelas masing-masing. Tim pengabdian juga memberikan umpan balik dan saran perbaikan untuk memastikan kualitas media pembelajaran yang dikembangkan.

3. Implementasi di Kelas

Pada tahap ini, media pembelajaran digital yang telah dikembangkan oleh para guru mulai diimplementasikan di kelas. Guru didorong untuk mengaplikasikan media pembelajaran yang telah mereka buat dalam proses pembelajaran harian, terutama untuk meningkatkan minat membaca siswa. Tim pengabdian juga melakukan observasi dan pendokumentasian proses pembelajaran untuk mengukur efektivitas media yang digunakan.

4. Evaluasi dan Refleksi

Setelah implementasi di kelas, evaluasi dilakukan untuk mengukur peningkatan kompetensi guru dalam menggunakan teknologi dan efektivitas media pembelajaran digital dalam menumbuhkan minat membaca siswa. Teknik analisis data yang digunakan meliputi analisis deskriptif untuk melihat perubahan kompetensi guru sebelum dan sesudah pelatihan, serta uji statistik komparatif untuk mengukur perbedaan minat membaca siswa sebelum dan setelah penggunaan media pembelajaran digital berbasis humanis. Selain itu, data kualitatif dari observasi dan wawancara dianalisis menggunakan teknik analisis tematik untuk mengidentifikasi pola dan persepsi guru serta siswa terhadap implementasi program ini. Evaluasi dilakukan melalui:

- a. Kuesioner: Guru dan siswa diberikan kuesioner untuk mengetahui sejauh mana media pembelajaran digital berbasis humanis yang dikembangkan mampu meningkatkan motivasi dan minat membaca siswa.
- b. Diskusi kelompok: Guru diajak berdiskusi untuk mengevaluasi kendala yang dihadapi selama proses pengembangan dan implementasi media pembelajaran digital.
- c. Refleksi: Dari hasil evaluasi, dilakukan refleksi bersama antara guru dan tim pengabdian untuk merancang strategi perbaikan yang lebih baik di masa mendatang.
- d. Tindak Lanjut dan Pengembangan Berkelanjutan

Sebagai bagian dari keberlanjutan program, saran dan tindak lanjut berupa pelatihan lanjutan serta penyediaan fasilitas teknologi yang memadai di sekolah diusulkan. Guru-guru juga didorong untuk terus mengembangkan media pembelajaran digital mereka dengan memanfaatkan pengetahuan dan keterampilan yang telah diperoleh selama program ini. Metode ini diharapkan dapat memberikan dampak positif, baik dalam peningkatan kompetensi guru maupun peningkatan minat membaca siswa, yang berkelanjutan dan terus berkembang.

IMPLEMENTASI KEGIATAN DAN PEMBAHASAN

Kegiatan ini memberikan dampak yang signifikan terhadap peningkatan kompetensi guru dalam mengembangkan media pembelajaran digital berbasis humanis, serta terhadap minat baca siswa di SD Muhammadiyah Soekarno Hatta Kotabumi. Hasil dari kegiatan ini diperoleh melalui evaluasi yang dilakukan pada beberapa aspek, yaitu kemampuan guru dalam menggunakan teknologi,



pengembangan bahan ajar digital, penerapan bahan ajar di kelas, dan peningkatan keterlibatan siswa.

1. Peningkatan Kompetensi Guru

Setelah mengikuti pelatihan dan pendampingan intensif, kompetensi guru dalam menggunakan teknologi dan mengembangkan media pembelajaran digital mengalami peningkatan yang signifikan. Berikut adalah data yang menunjukkan peningkatan kompetensi guru sebelum dan sesudah program pendampingan:

Tabel 1. Data Peningkatan Kompetensi Guru Sebelum dan Sesudah Program Pendampingan

Aspek yang dinilai	Sebelum Pendampingan	Setelah Pendampingan
Kemampuan menggunakan teknologi dasar	55%	85%
Kemampuan membuat bahan ajar digital	40%	75%
Penerapan bahan ajar digital di kelas	30%	70%
Peningkatan keterlibatan siswa	60%	85%

Dari tabel tersebut, dapat dilihat bahwa seluruh aspek mengalami peningkatan yang cukup signifikan. Kemampuan guru dalam menggunakan teknologi dasar meningkat dari 55% menjadi 85%. Begitu pula kemampuan dalam membuat bahan ajar digital yang awalnya hanya 40%, meningkat menjadi 75%. Penerapan bahan ajar digital di kelas yang sebelumnya hanya sebesar 30% juga meningkat hingga 70%. Hal ini menunjukkan bahwa program pendampingan ini mampu membekali guru dengan keterampilan yang dibutuhkan untuk mengembangkan dan menerapkan media pembelajaran digital berbasis humanis.

2. Peningkatan Minat Baca Siswa

Selain peningkatan kompetensi guru, hasil kegiatan juga menunjukkan peningkatan minat baca siswa. Berdasarkan observasi dan data yang dikumpulkan melalui kuesioner, siswa lebih tertarik dan terlibat dalam pembelajaran dengan menggunakan media digital yang interaktif dan berbasis humanis. Siswa menunjukkan ketertarikan yang lebih besar pada materi pembelajaran, terutama materi yang disajikan secara visual dan interaktif.

Peningkatan minat baca siswa ini ditunjukkan oleh data berikut:

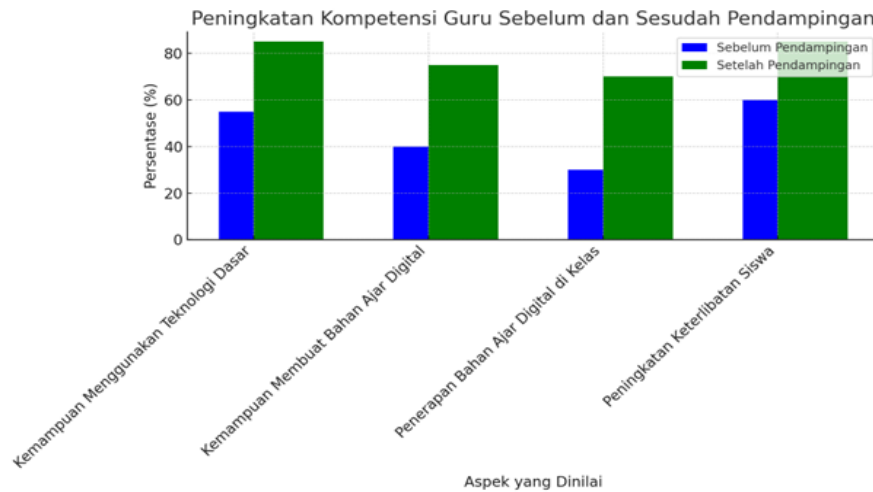
Tabel 2. Peningkatan Minat Baca Siswa

Aspek yang Dinilai	Sebelum Pendampingan	Setelah Pendampingan
Keterlibatan siswa dalam membaca bahan ajar	55%	80%
Minat membaca siswa terhadap bahan digital	60%	85%
Keterlibatan siswa dalam aktivitas pembelajaran	50%	75%

Hasil dari tabel di atas menunjukkan bahwa keterlibatan siswa dalam membaca bahan ajar mengalami peningkatan dari 55% menjadi 80%, sementara minat membaca terhadap bahan ajar digital naik dari 60% menjadi 85%. Siswa juga menjadi lebih aktif terlibat dalam aktivitas pembelajaran dengan peningkatan keterlibatan dari 50% menjadi 75%.

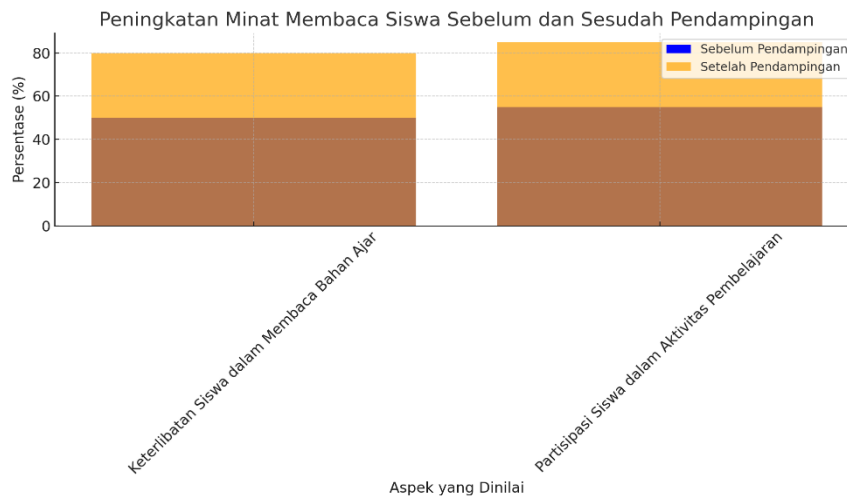
3. Grafik Peningkatan Kompetensi Guru dan Minat Baca Siswa

Untuk memberikan gambaran yang lebih jelas mengenai peningkatan yang terjadi, berikut ini disajikan grafik yang menunjukkan perubahan kompetensi guru sebelum dan sesudah pendampingan pada Gambar 2, serta peningkatan minat baca siswa pada Gambar 3.



Gambar 2. Peningkatan Kompetensi Guru

Pada grafik di atas, tampak peningkatan yang signifikan di setiap aspek kompetensi yang dinilai, terutama pada kemampuan menggunakan teknologi dasar dan membuat bahan ajar digital. Peningkatan Minat Baca Siswa Sebelum dan Sesudah Pendampingan disajikan pada Gambar 3 berikut.



Gambar 3. Peningkatan Minat Membaca Siswa

Grafik pada gambar 3 menunjukkan bagaimana keterlibatan siswa dalam aktivitas membaca dan pembelajaran secara keseluruhan meningkat setelah penggunaan media pembelajaran digital berbasis humani

4. Tantangan dan Refleksi

Meskipun program ini berhasil meningkatkan kompetensi guru dan minat baca siswa, beberapa tantangan tetap muncul selama pelaksanaan kegiatan, di antaranya:

- a. Keterbatasan Fasilitas Teknologi: Tidak semua guru memiliki akses yang memadai terhadap perangkat teknologi, yang menjadi salah satu hambatan dalam mengoptimalkan pelatihan.
- b. Penguasaan Teknologi yang Beragam: Tingkat penguasaan teknologi di kalangan guru berbeda-beda, sehingga diperlukan waktu tambahan bagi beberapa guru untuk benar-benar menguasai aplikasi yang digunakan.

Untuk mengatasi tantangan tersebut, diperlukan dukungan lebih lanjut dalam penyediaan fasilitas teknologi yang memadai dan pelatihan berkelanjutan agar peningkatan kompetensi guru dapat lebih merata dan berkelanjutan.

Pembahasan

Hasil dari kegiatan ini menunjukkan bahwa melalui pelatihan dan pendampingan yang diberikan kepada para guru, mereka mengalami peningkatan signifikan dalam penggunaan teknologi dan pembuatan bahan ajar digital. Sebelum pendampingan, sebagian besar guru merasa kurang terbiasa atau bahkan tidak percaya diri dalam menggunakan teknologi untuk pembelajaran. Hal ini sering kali menghambat mereka untuk memanfaatkan berbagai perangkat digital yang dapat memperkaya proses belajar mengajar. Namun, setelah mengikuti pelatihan yang intensif, para guru tidak hanya merasa lebih percaya diri, tetapi juga menjadi lebih kompeten dalam memanfaatkan teknologi dalam kelas. Mereka kini mampu mengembangkan dan menggunakan bahan ajar digital yang relevan dengan kebutuhan siswa dan sesuai dengan tuntutan pembelajaran di era digital.

Peningkatan kompetensi ini tercermin dalam berbagai aspek. Salah satunya adalah kemampuan guru dalam menggunakan teknologi dasar (Mayer, 2021). Sebelum pendampingan, hanya sedikit guru yang dapat mengoperasikan perangkat teknologi untuk mendukung kegiatan pembelajaran, tetapi setelah pelatihan hampir semua guru dapat memanfaatkannya dengan baik. Peningkatan ini juga terlihat dalam kemampuan mereka untuk membuat bahan ajar digital. Sebelumnya, banyak guru yang kesulitan dalam merancang materi pembelajaran yang berbasis teknologi, namun dengan pelatihan ini, mereka kini dapat membuat bahan ajar yang tidak hanya menarik secara visual tetapi juga interaktif dan mudah diakses oleh siswa. Selain itu, penerapan bahan ajar digital di kelas juga mengalami peningkatan yang signifikan. Banyak guru yang sebelumnya merasa ragu dalam mengimplementasikan teknologi di kelas, kini mampu mengintegrasikan media digital dalam proses pembelajaran secara efektif.

Kegiatan ini juga memberikan dampak besar dalam hal keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Dengan adanya media pembelajaran berbasis digital yang dikembangkan oleh guru, siswa menjadi lebih tertarik untuk membaca dan berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran. Bahan ajar yang berbasis teknologi, yang dikembangkan dengan pendekatan humanis, berhasil menciptakan suasana belajar yang lebih menarik dan menyenangkan. Siswa merasa lebih terlibat dalam pembelajaran karena materi yang disajikan tidak hanya bersifat informatif, tetapi juga menyentuh aspek emosional dan psikologis mereka. Misalnya, dengan menggunakan multimedia, seperti video, animasi, atau gambar yang relevan, siswa dapat lebih mudah memahami materi dan merasa lebih terhubung dengan konten yang disampaikan. Hal ini, pada gilirannya, meningkatkan motivasi dan minat baca mereka. Siswa yang sebelumnya kurang antusias dalam membaca buku teks



konvensional kini lebih sering terlibat dengan bahan ajar digital yang mereka anggap lebih menarik dan mudah diakses.

Humanis dalam pembelajaran digital terbukti menjadi kunci utama dalam peningkatan minat baca siswa (Suparman, 2021). Media pembelajaran yang berbasis humanis tidak hanya memberikan informasi secara teknis, tetapi juga memperhatikan kebutuhan emosional dan psikologis siswa (Heichi & Rushel, 2022). Pendekatan ini berfokus pada hubungan emosional antara siswa dan materi yang dipelajari, menciptakan pengalaman belajar yang lebih bermakna dan menyenangkan. Salah satu contoh dari pendekatan ini adalah dengan memasukkan elemen cerita atau narasi dalam media pembelajaran, yang dapat membuat siswa lebih tertarik dan termotivasi untuk mengikuti proses pembelajaran. Selain itu, media yang berbasis humanis juga sering kali mencakup elemen interaktif yang memungkinkan siswa untuk berinteraksi langsung dengan materi, bukan hanya sebagai penerima informasi pasif (Anggraeni & Setyowati, 2020).

Hal ini memberikan ruang bagi siswa untuk berkreasi, mengungkapkan pendapat, dan bahkan berdiskusi dengan teman-temannya, yang pada gilirannya membuat mereka merasa lebih terlibat dalam proses belajar. Selain itu, dengan pendekatan humanis, siswa merasa dihargai dan diperhatikan sebagai individu yang memiliki kebutuhan dan preferensi belajar yang berbeda. Hal ini mendorong mereka untuk lebih aktif dalam belajar dan lebih tertarik untuk membaca materi yang diberikan. Ketika siswa merasa bahwa materi yang mereka pelajari relevan dengan pengalaman pribadi mereka dan disajikan dengan cara yang menyenangkan, mereka akan lebih termotivasi untuk mengeksplorasi materi tersebut lebih lanjut.

Secara keseluruhan, pendekatan humanis dalam pembelajaran digital tidak hanya membantu meningkatkan keterampilan teknis guru, tetapi juga memberikan dampak positif pada minat baca dan keterlibatan siswa. Dengan adanya media pembelajaran yang tidak hanya informatif tetapi juga menyentuh aspek emosional dan psikologis siswa, proses pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan memotivasi. Ini menunjukkan bahwa teknologi, jika digunakan dengan bijak dan berbasis pada kebutuhan siswa, dapat menjadi alat yang sangat efektif untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik dan meningkatkan minat baca siswa, khususnya di usia sekolah dasar yang merupakan periode penting dalam pembentukan kebiasaan belajar dan membaca. Dengan demikian, kegiatan ini tidak hanya berhasil meningkatkan kompetensi guru dalam mengembangkan media pembelajaran digital berbasis humanis, tetapi juga memberikan dampak yang signifikan pada peningkatan minat membaca siswa. Hal ini membuka peluang untuk pengembangan lebih lanjut dalam penggunaan teknologi dalam pendidikan, dengan tetap memperhatikan aspek humanis dan kebutuhan individual siswa.

KESIMPULAN DAN SARAN

Kegiatan pengabdian ini berhasil mencapai tujuan utama dalam meningkatkan kompetensi guru SD Muhammadiyah Soekarno Hatta Kotabumi dalam pembuatan media pembelajaran digital berbasis humanis. Melalui pelatihan dan pendampingan intensif, para guru yang sebelumnya kurang terbiasa dengan teknologi kini mampu mengembangkan dan menerapkan bahan ajar digital yang menarik dan sesuai dengan kebutuhan siswa. Peningkatan kemampuan ini mencakup aspek-aspek penting seperti penggunaan teknologi dasar, pembuatan bahan ajar digital, dan penerapannya dalam



proses pembelajaran di kelas. Selain itu, media pembelajaran berbasis digital yang dikembangkan dengan pendekatan humanis memberikan dampak positif yang signifikan terhadap minat membaca siswa. Siswa menunjukkan peningkatan yang signifikan dalam keterlibatan mereka dengan bahan ajar digital, berkat penyajian materi yang lebih menarik, interaktif, dan sesuai dengan kebutuhan emosional mereka. Pendekatan humanis ini terbukti efektif dalam menciptakan ikatan emosional antara siswa dan materi pembelajaran, yang pada gilirannya meningkatkan minat mereka untuk belajar dan membaca. Secara keseluruhan, kegiatan ini juga telah memberikan dampak positif dalam menciptakan pembelajaran yang lebih menyenangkan dan partisipatif bagi siswa. Saran dari hasil kegiatan ini berupa pelatihan lanjutan dengan menghadirkan guru SD Lampung Utara di SD Muhammadiyah Soekarno Hatta Kotabumi, serta memberi pemahaman kepada sekolah-sekolah SD di Lampung Utara terkait pentingnya peningkatan fasilitas pembelajaran digital. Dengan langkah tersebut, diharapkan kegiatan pengabdian ini dapat memberikan dampak yang lebih luas dan berkelanjutan dalam meningkatkan kualitas pendidikan di SD Muhammadiyah Soekarno Hatta Kotabumi serta memberikan contoh yang baik bagi sekolah-sekolah lain untuk mengikuti jejak ini dalam meningkatkan kompetensi guru dan minat baca siswa.

UCAPAN TERIMA KASIH

Terimakasih kepada Majelis Diktilitbang PP Muhammadiyah yang telah memberikan pendanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini melalui sekema hibah RisetMu Batch VIII Tahun 2025. Ucapan terimakasih juga disampaikan kepada Rektor Universitas Muhammadiyah Kotabumi dan Kepala SDS Muhammadiyah Soekarno Hatta yang telah memberikan dukungan kepada tim pelaksana kegiatan pengabdian sehingga kegiatan ini dapat terlaksana dengan baik sesuai tujuan yang di harapkan.

DAFTAR PUSTAKA

- Ardana Yasa, I. K. D. C., Agung, A. A. G., & Simamora, A. H. (2021). Pengembangan Multimedia Interaktif pada Mata Pelajaran IPA Kelas VI Sekolah Dasar. *Jurnal Edutech Undiksha*, 9(1), 104–112. <https://doi.org/10.23887/jeu.v9i1.32523>
- Amalia, F., & Haris, D. (2022). *Media Pembelajaran Berbasis Teknologi: Solusi Efektif untuk Pendidikan Masa Kini*. Surabaya: Erlangga.
- Ananda, R., & Fadhilawati, D. (2021). The Development of Digital-Based Learning Media in Improving Reading Interest of Elementary School Students. *Journal of Educational Technology and Online Learning*, 3(2), 45-58.
- Astutik, L. D. (2018). *Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan Menggunakan Media Kobela (Kotak Belajar Ajaib) pada Anak Kelompok B PAUD Smart Kids I Plemahan Tahun Pelajaran 2017/2018*. 02(12).
- Damayanti, E., Santosa, A. B., Zuhrie, M. S., & Rusimamto, P. W. (2020). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Terhadap Hasil Belajar Siswa Berdasarkan Gaya Belajar. *Jurnal Pendidikan Teknik*



- Elektro*, 9 No 03, 639–645. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-pendidikan-teknik-elektro/article/view/36321>
- Dewi, P. P. (2020). *Inovasi Media Pembelajaran Digital*. Dee publish: Jakarta
- Gunawan, H. (2019). *Pendekatan Humanis dalam Pembelajaran: Teori dan Aplikasi*. Bumi Aksara.
- Gunawan, G., Harjono, A., & Imran, I. (2016). Pengaruh Multimedia Interaktif Dan Gaya Belajar Terhadap Penguasaan Konsep Kalor Siswa. *Jurnal Pendidikan Fisika Indonesia*, 12(2), 118–125. <https://doi.org/10.15294/jpfi.v12i2.5018>
- Handayani, T., & Kurniawan, D. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Digital Berbasis Humanistik pada Pembelajaran Bahasa Indonesia. *Jurnal Teknologi Pendidikan Indonesia*, 4(1), 33-42.
- Kamilah, A., & Ruqoyyah, S. (2022). Keterampilan Membaca Permulaan Siswa Kelas 1 SD Menggunakan Contextual Teaching And Learning Berbantuan Kartu Kata. *JPP (Jurnal Profesi Pendidikan)*, 1(1), 25–33. <https://doi.org/10.22460/jpp.v1i1.10495>
- Marzuki, A., & Rahmawati, L. (2020). Improving Teachers' Competence in Creating Digital Learning Media through Training Programs. *Journal of Educational Practice and Innovation*, 2(3), 78-89.
- Manurung, P. (2021). Multimedia Interaktif Sebagai Media Pembelajaran Pada Masa Pandemi Covid 19. *Al-Fikru: Jurnal Ilmiah*, 14(1), 1–12. <https://doi.org/10.51672/alfikru.v14i1.33>
- Mulyasa, E. (2020). *Guru dalam Implementasi Kurikulum 2013: Kompetensi dan Tantangan Pembelajaran di Era Digital*. PT Remaja Rosdakarya: Jakarta
- Priyono, A., & Safitri, L. (2023). Efektivitas Program Pendampingan dalam Pengembangan Bahan Ajar Digital di Sekolah Dasar. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 7(1), 87-95. <https://doi.org/10.1234/jip.v7i1.1087>
- Putri, A. W., & Nugraha, D. (2021). Humanistic Approach in Digital Media: Impact on Students' Reading Motivation in Elementary School. *Journal of Humanistic Education*, 7(1), 52-61.
- Rihani, A. L., Maksum, A., & Nurhasanah, N. (2022). Studi Literatur : Media Interaktif Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Kelas V Sekolah Dasar. *JKPD (Jurnal Kajian Pendidikan Dasar)*, 7(2), 123–131. <https://doi.org/10.26618/jkpd.v7i2.7702>
- Rusman. (2021). *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi*. PT RajaGrafindo Persada: Jakarta
- Santosa, B. T., & Lestari, R. (2020). Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Digital untuk Meningkatkan Minat Baca Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan dan Teknologi Informasi*, 9(2), 100-110.
- Setyawan, B. (2021). *Peningkatan Kompetensi Guru di Era Digital: Pendekatan Teori dan Praktik*. Yogyakarta: Deepublish



- Susanto, A. (2019). *Strategi Pembelajaran Bahasa Indonesia: Inovasi Media Pembelajaran di Era Digital*. Kencana Prenada Media Group.
- Susilo, R. (2023). *Strategi Pembelajaran Digital untuk Pendidikan Dasar*. Jakarta: PT Gramedia.
- Tarigan, D., & Siagian, S. (2015). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pada Pembelajaran Ekonomi. *Jurnal Teknologi Informasi & Komunikasi Dalam Pendidikan*, 2(2), 187–200. <https://doi.org/10.24114/jtikp.v2i2.3295>
- Wahyudi, S. (2019). Peningkatan Kompetensi Guru melalui Pemanfaatan Teknologi Digital dalam Pembelajaran. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 9(4), 321-329. <https://doi.org/10.1234/jtp.v9i4.1072>
- Wijaya, T., & Syahputra, A. (2020). *Teknologi Pendidikan dan Pengembangan Bahan Ajar Digital*. Bandung: Alfabeta.

