

PELATIHAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS WEB DI SEKOLAH
DASAR NEGERI 2 SELETRENGWEB-BASED LEARNING MEDIA TRAINING AT STATE ELEMENTARY
SCHOOL 2 SELETRENGPutu Eka Suarmika¹⁾, Mufarrahatu Syarifah²⁾, Gustilas Ade Setiawan³⁾,
Nuris Hidayat^{4)*}, Afira⁵⁾^{1,2,3,4,5}Fakultas Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Abdurachman Saleh Situbondo⁴Email: nuris_hidayat@unars.ac.id

Recived: July 17, 2025

Accepted: July 21, 2025

Published: July 22, 2025

Abstrak: Pelatihan ini diselenggarakan dengan tujuan meningkatkan kemampuan guru dalam merancang dan memanfaatkan media pembelajaran berbasis web #HaveAniesDay secara optimal. Penggunaan media ini diharapkan dapat memperkuat proses pembelajaran dengan mengintegrasikan berbagai platform digital serta strategi pengembangan konten yang sesuai dengan tuntutan kurikulum dan karakteristik peserta didik. Kegiatan ini menerapkan pendekatan *Participatory Action Research* (PAR) sebagai metode pelaksanaannya. Hasil evaluasi menunjukkan adanya peningkatan signifikan, yaitu sebesar 86%, dalam pengetahuan dan keterampilan guru terkait penggunaan media pembelajaran berbasis web tersebut. Meski demikian, pengembangan kreativitas dan kemampuan guru dalam menyusun desain media digital yang menarik dan relevan tetap perlu ditingkatkan secara berkelanjutan.

Kata Kunci: Pengembangan Guru, #HaveAniesDay, Pembelajaran Berbasis Web.

Abstract: This training program aims to enhance teachers' abilities in designing and utilizing effective web-based learning media through the #HaveAniesDay platform. The goal is to support the teaching and learning process by integrating various digital tools, platforms, and content development strategies aligned with curriculum requirements and student characteristics. The activity employed the *Participatory Action Research* (PAR) method. Results indicate a significant improvement of 86% in teachers' knowledge and skills related to the use of #HaveAniesDay web-based media. Nevertheless, continuous efforts are needed to further develop teachers' creativity and competence in designing other engaging and relevant web-based learning resources.

Keywords: Teacher Development, #HaveAniesDay, Web-Based Learning.

PENDAHULUAN

Seiring dengan perkembangan zaman serta kemajuan teknologi yang sangat pesat, dunia pendidikan Indonesia saat ini mengalami transformasi besar. Salah satu perubahan signifikan terjadi selama era Revolusi Industri 5.0, yang menekankan

pentingnya menggabungkan teknologi digital yang canggih dengan nilai-nilai kemanusiaan. Dalam situasi seperti ini, pendidikan tidak hanya dituntut untuk beradaptasi dengan teknologi, tetapi juga harus mampu menanamkan prinsip moral, etika, dan empati kepada siswa sebagai fondasi utama dalam membentuk karakter manusia (Anggraeni, *et. al.*, 2023). Sebagai bagian dari upaya tersebut, evaluasi terhadap sistem pendidikan terus dilakukan, khususnya dalam proses pembelajaran, guna memastikan bahwa kurikulum yang diterapkan benar-benar relevan dan mampu membekali siswa dengan kemampuan berpikir kritis, kreatif, dan inovatif (Waton, 2023). Perubahan ini mendorong kolaborasi lintas disiplin antara teknologi, guru, dan siswa dalam mengembangkan model pembelajaran yang lebih interaktif dan responsif terhadap kebutuhan zaman. Akibatnya, proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan dinamis melalui pemanfaatan berbagai alat digital yang memungkinkan siswa terlibat secara aktif, membangun pengetahuan secara mandiri, serta berpartisipasi dalam pengalaman belajar yang lebih bermakna (Haleem, *et. al.*, 2022).

Alat digital dalam pendidikan dapat meningkatkan efisiensi dan efektivitas pengajaran serta meningkatkan akses ke sumber pembelajaran yang berkualitas tinggi (Cirneanu & Moldoveanu, 2024). Kurikulum membebaskan guru untuk menggunakan dan mengembangkan teknologi yang ada untuk mendukung proses pembelajaran yang lebih baik. Salah satu contohnya adalah dengan mengembangkan media pembelajaran berbasis web, yang memungkinkan siswa belajar secara mandiri melalui *platform* digital (Aprilia, *et. al.*, 2023). Alat digital dalam pendidikan dapat meningkatkan efisiensi dan efektivitas pengajaran dan sekaligus meningkatkan akses ke sumber pembelajaran yang berkualitas tinggi (Cirneanu & Moldoveanu, 2024). Kurikulum merdeka memberi guru kebebasan untuk menggunakan teknologi saat ini untuk mendukung proses pembelajaran yang lebih baik. Mengembangkan media pembelajaran berbasis web, yang memungkinkan siswa belajar secara mandiri melalui *platform* digital, adalah salah satu implementasinya (Aprilia, *et. al.*, 2023).

Platform berbasis web yang kini tersedia dan dapat dimanfaatkan secara optimal untuk mendukung proses pembelajaran di berbagai jenjang pendidikan.

Melalui *platform* tersebut, guru dapat dengan mudah membuat konten pembelajaran dan menyajikan informasi yang sesuai dengan kebutuhan serta karakteristik peserta didik. Namun demikian, pembuatan media pembelajaran berbasis web tidak hanya memerlukan pemahaman teknis, tetapi juga menuntut kreativitas dan keterampilan yang memadai, baik dalam merancang tampilan desain yang menarik, mengembangkan konsep pembelajaran yang orisinal, maupun dalam memodifikasi dan mengadaptasi materi yang telah ada agar sesuai dengan format web (Klímová & Poulová, 2022). Oleh karena itu, sangat penting bagi guru untuk terus meningkatkan kompetensi digital mereka agar dapat mengoptimalkan pemanfaatan media pembelajaran berbasis web dalam rangka meningkatkan kualitas proses belajar mengajar (Méndez, *et. al.*, 2022).

Website *#HaveAniesDay*, yang belum banyak dikenal, menawarkan berbagai barang dan fitur yang dapat digunakan dan disesuaikan dengan kebutuhan pembelajaran melalui visualisasi digital yang menarik. Penggunaan *#HaveAniesDay* melalui internet telah ditunjukkan sebagai cara yang efektif untuk memberikan pengalaman belajar yang interaktif. Ini juga dapat meningkatkan antusiasme siswa selama pelajaran berlangsung. Media berbasis web juga dapat membantu guru dan institusi pendidikan menghemat waktu dan uang. Menawarkan berbagai barang dan fitur yang dapat digunakan dan disesuaikan dengan kebutuhan pembelajaran melalui visualisasi digital yang menarik, website yang belum banyak diketahui dengan nama *#HaveAniesDay*. Ada bukti bahwa penggunaan *#HaveAniesDay* di internet adalah cara yang efektif untuk membuat pengalaman belajar yang interaktif. Ini juga memiliki potensi untuk meningkatkan semangat siswa selama pelajaran berlangsung. Selain itu, media berbasis web dapat membantu guru dan lembaga pendidikan menghemat waktu dan uang. Proses membuat media pembelajaran berbasis web tidak hanya membantu siswa tetapi juga meningkatkan profesionalisme guru. Dengan melakukan kegiatan ini, guru dapat meningkatkan keterampilan digital mereka, meningkatkan kreativitas mereka, dan meningkatkan kemampuan pedagogis mereka untuk membuat pembelajaran yang inovatif yang memenuhi kebutuhan siswa.

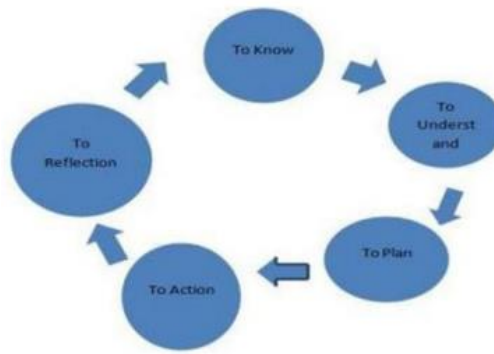
Oleh karena itu, menyelenggarakan *Workshop* atau pelatihan secara berkala adalah salah satu langkah strategis yang dapat diambil oleh sekolah untuk mendukung pengembangan media pembelajaran berbasis web (Svensson, 2021). Pelatihan ini diharapkan mampu meningkatkan kemampuan guru dalam merancang dan menerapkan pembelajaran berbasis web dengan baik serta mendorong penggunaan teknologi dalam kurikulum (Kimav & Aydin, 2020).

Hasil observasi dan wawancara yang dilakukan dengan guru di Sekolah Dasar Negeri 2 Saletreng menunjukkan bahwa pengembangan media pembelajaran di sekolah tersebut masih didominasi oleh penggunaan *platform* sederhana seperti *PowerPoint*, video pembelajaran dari *YouTube*, dan objek konkret tentang lingkungan sebagai alat bantu untuk menyampaikan pelajaran. Beberapa penyebab rendahnya penggunaan media berbasis web termasuk kesulitan mengoperasikan teknologi, keterbatasan pengetahuan tentang media digital berbasis web, kekurangan instruksi dan dukungan teknis, dan kesulitan mengintegrasikan teknologi ke dalam kurikulum yang sesuai.

METODE PELAKSANAAN

Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PkM) ini menggunakan metode pelaksanaan *Participatory Action Research* (PAR). Metode ini menekankan partisipasi aktif dari pihak yang terlibat, terutama guru di sekolah dasar, dalam mengidentifikasi masalah, membangun solusi, dan kemudian mengambil tindakan nyata untuk memecahkan masalah (Rahmat, 2020). Metode ini tidak hanya meningkatkan pemahaman tentang situasi yang sedang terjadi, tetapi juga mendorong perubahan melalui kerja sama terus-menerus antara tim pelaksana dan peserta, dalam hal ini para guru di Sekolah Dasar Negeri 2 Saletreng.

Pelaksanaan metode PAR dalam kegiatan ini terdiri atas lima tahapan siklus yang saling berkesinambungan, sebagaimana digambarkan pada Gambar 1, yaitu:



Gambar 1. Siklus *Participatory Action Research* (PAR)

1. *To Know* (Untuk Mengetahui)

Merupakan tahap awal yang bertujuan untuk mengidentifikasi kondisi nyata dan kebutuhan para guru di Sekolah Dasar Negeri 2 Seletreng. Kegiatan dalam tahap ini meliputi observasi langsung dan wawancara, yang digunakan untuk menggali permasalahan yang dihadapi guru dalam pengembangan media pembelajaran, khususnya yang berbasis web. Informasi yang diperoleh menjadi dasar dalam merancang bentuk intervensi yang relevan.

2. *To Understand* (Untuk Memahami)

Tujuan dari tahap ini adalah untuk mengidentifikasi masalah yang dihadapi oleh mitra, yaitu guru di Sekolah Dasar Negeri 2 Seletreng, secara lebih mendalam. Hal ini dilakukan dengan menganalisis kondisi aktual yang dihadapi mitra, yang kemudian dikaitkan dengan potensi atau kemampuan mereka, terutama dalam hal desain media pembelajaran. Metode ini memungkinkan tim PkM dan mitra untuk memahami secara menyeluruh hambatan dan peluang dalam pengembangan media berbasis web. Pada titik ini, *Focus Group Discussion* (FGD) digunakan. FGD memungkinkan guru berpartisipasi secara aktif dalam diskusi terbuka untuk mempelajari pengalaman, persepsi, dan harapan mereka tentang materi pelatihan yang akan dilaksanakan. Hasil dari *Focus Group Discussion* (FGD) menjadi dasar penting untuk membuat kegiatan pelatihan yang relevan dan kontekstual dengan kebutuhan mitra (SDN 2 Seletreng).

3. *To Plan* (Untuk Merencanakan)

Tahap ini merupakan bagian dari proses mengidentifikasi dan memahami masalah. Fokus utamanya adalah membuat rencana tindakan yang akan diterapkan berdasarkan permasalahan prioritas yang telah dirumuskan sebelumnya. Pada titik ini, tindakan yang dirancang bertujuan untuk menyelesaikan dua masalah utama: membuat ide media pembelajaran yang sesuai dengan siswa dan kurikulum yang sesuai. Menggunakan *platform* berbasis web untuk membuat media pembelajaran yang terintegrasi dari berbagai materi pelajaran. *Platform* web *#HaveAniesDay* akan digunakan untuk membuat media interaktif dengan visualisasi digital dan memberikan fleksibilitas dalam menyusun konten pembelajaran. Dalam tahap ini, peran mitra, yaitu guru-guru SDN 2 Seletreng sangat penting. Mereka tidak hanya mengikuti pelatihan, tetapi mereka juga aktif berpartisipasi dalam proses perencanaan. Tujuan keterlibatan ini adalah agar produk yang dibuat sesuai dengan kebutuhan nyata di lapangan dan memberikan dukungan guru dalam jangka panjang.

4. *To Action* (Melancarkan Aksi)

Merupakan tahap mengimplementasikan atau pelaksanaan hasil dari tahap perencanaan dengan kegiatan berupa:

- a. *Workshop*: Mitra kami, guru di SDN 2 Seletreng, akan berpartisipasi dalam *Workshop* ini. Tujuan dari *Workshop* ini adalah untuk membuat gagasan tentang pembuatan media pembelajaran yang efektif dan terintegratif yang menggabungkan berbagai mata pelajaran ke dalam satu media yang konsisten. Kegiatan ini menggunakan diskusi kelompok terfokus (FGD) yang melibatkan tim PkM dan mitra secara aktif. Prinsip-prinsip perancangan media pembelajaran berbasis web dibahas dalam diskusi ini, strategi pemetaan capaian pembelajaran dalam Kurikulum Merdeka dan bagaimana memasukkannya ke dalam media yang akan dibuat.
- b. Pelatihan: Hasil dari *Workshop* adalah kegiatan pelatihan yang berfokus pada penerapan konsep pembelajaran terintegrasi dalam dunia nyata. Tujuan dari pelatihan ini adalah untuk memberikan guru keterampilan teknis untuk

membuat media pembelajaran digital berbasis web yang dapat diakses melalui *platform #HaveAniesDay*.

- c. Mitra berpartisipasi sebagai peserta aktif dalam pelatihan ini dan terlibat secara langsung dalam setiap tahapan kegiatan. Tahapan pelatihan termasuk: Pembuatan konsep materi: Guru membuat rancangan isi pembelajaran untuk media berbasis web. Pembagian materi tentang *platform #HaveAniesDay*: Tim PkM memberikan pemahaman teknis dan fungsional tentang cara kerja *platform* dan fitur-fiturnya.
- d. Praktik penggunaan *platform #HaveAniesDay*: Guru melakukan latihan langsung untuk membuat media pembelajaran berbasis web berdasarkan konsep yang telah direncanakan. Transfer pengetahuan: Proses di mana peserta dan tim pelaksana saling memahami terjadi, yang mencakup penguatan aspek pedagogis dan teknis. Pendekatan: Tim PkM membantu dan membimbing selama proses pengembangan media untuk memastikan guru dapat menyelesaikan produk pembelajaran dengan baik. Kegiatan ini diharapkan dapat menghasilkan produk media pembelajaran interaktif yang aplikatif, sesuai dengan karakteristik pembelajaran di tingkat Sekolah Dasar dan terintegrasi dengan kurikulum yang berlaku.

5. *To Reflection* (Refleksi)

Pada tahap ini, pelaksanaan *Workshop* dan pelatihan dievaluasi untuk memperbaiki kendala yang muncul selama kegiatan PkM. Evaluasi dilakukan melalui empat komponen utama:

- a) Tempat: Menemukan kondisi yang memengaruhi pencapaian tujuan dan strategi serta kebutuhan dan masalah mitra.
- b) Input: Menilai karakteristik peserta, ketersediaan fasilitas, dan kompetensi narasumber.
- c) Proses: Menilai proses dan manfaat kegiatan bagi mitra, khususnya dalam pengembangan media pembelajaran terintegrasi.
- d) Produk: Menilai hasil akhir kegiatan sebagai dasar untuk perencanaan tindak lanjut.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelatihan media pembelajaran berbasis web di SDN 2 Saletreng diikuti oleh 10 guru secara luring. Kegiatan ini bertujuan untuk meningkatkan efektivitas penggunaan media pembelajaran di sekolah dasar melalui pemanfaatan teknologi berbasis web. Pelatihan dilaksanakan dalam satu sesi yang terdiri atas lima tahapan utama, yaitu: (1) penyusunan konsep media pembelajaran, (2) pemaparan materi tentang *platform* web #HaveAniesDay, (3) praktik penggunaan *platform* tersebut, (4) transfer pengetahuan antar peserta dan fasilitator, serta (5) pendampingan dalam pengembangan konten pembelajaran yang sesuai dengan kurikulum SD. Sebelum kegiatan dimulai, peserta terlebih dahulu melakukan registrasi.

1. *To Know* (Untuk Mengetahui)

Subjek dalam kegiatan pelatihan ini adalah SDN 2 Saletreng Sekolah ini memiliki sebanyak 10 orang guru yang menjadi peserta dalam kegiatan pelatihan. Dari segi sarana dan prasarana, SDN 2 Saletreng sudah cukup memadai untuk mendukung pelaksanaan pelatihan, dengan tersedianya perangkat seperti komputer dan proyektor yang dapat digunakan dalam kegiatan pembelajaran berbasis web.

2. *To Understand* (Untuk Memahami)

Dalam proses pembelajaran, guru di SDN 2 Saletreng kerap memanfaatkan berbagai jenis media, baik media konkret maupun digital. Namun, masih terdapat beberapa kendala dalam penggunaan media digital berbasis web. Banyak guru masih bergantung pada media digital yang sudah tersedia, meskipun konten yang disajikan sering kali kurang relevan atau tidak selaras dengan tujuan pembelajaran. Selain itu, beberapa guru mengalami kesulitan dalam mengoperasikan fitur-fitur pada media digital tersebut, dan sebagian besar hanya mengandalkan video pembelajaran dari *YouTube*. Melihat kondisi tersebut, pelatihan dan *Workshop* pembuatan media pembelajaran berbasis web diharapkan dapat membantu guru mengembangkan kompetensi, kreativitas, serta keterampilan dalam merancang media yang lebih sesuai dengan kebutuhan peserta didik dan tujuan pembelajaran.

3. *To Plan* (Untuk Merencanakan)

Pada tahap perencanaan kegiatan, dilakukan identifikasi kebutuhan mitra melalui observasi dan wawancara dengan kepala sekolah serta beberapa guru di SDN 2 Saletreng. Hasil dari proses ini menunjukkan bahwa sebagian guru telah menggunakan berbagai aplikasi digital dalam pembelajaran, namun belum banyak yang memanfaatkan media berbasis web secara optimal.



Gambar 2. Data Peserta Dalam Penggunaan WEB

Berdasarkan temuan tersebut, dirumuskan tujuan pelatihan, yaitu untuk memberikan pengalaman praktik langsung melalui transfer pengetahuan mengenai penggunaan *platform* web #HaveAniesDay sebagai media pembelajaran. Melalui kegiatan ini, guru-guru di SDN 2 Saletreng diharapkan dapat meningkatkan pemahaman dan keterampilan mereka dalam merancang media pembelajaran berbasis web yang sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik peserta didik.

4. *To Action* (Melancarkan Aksi)

Pada tahap pelaksanaan, kegiatan pelatihan media pembelajaran berbasis web di SDN 2 Saletreng dilaksanakan secara luring. Pelatihan ini mencakup lima tahapan utama, yaitu: (1) perancangan konsep media pembelajaran, (2) penyampaian materi mengenai *platform* web #HaveAniesDay, (3) praktik langsung penggunaan *platform* tersebut, (4) transfer pengetahuan antar peserta dan narasumber, serta (5) pendampingan dalam pengembangan konten pembelajaran berbasis web.

Sebelum kegiatan dimulai, peserta diminta mengisi kuesioner awal untuk mengukur pemahaman mereka terkait penggunaan media pembelajaran berbasis web #HaveAniesDay. Tabel 1 berikut menyajikan hasil pengisian kuesioner yang diperoleh dari peserta kegiatan pengabdian.

Tabel 1. Pengisian Kuesioner (*Pretest*)

No	Pertanyaan	<i>Pretest</i>	
		Iya (%)	Tidak (%)
1.	Saya pernah memanfaatkan media pembelajaran berbasis web	13%	87%
2.	Saya pernah membuat pengembangan media pembelajaran berbasis web	5%	95%
3.	Saya mengetahui media pembelajaran berbasis web <i>#HaveAniesDay</i>	0%	100%
4.	Saya mengetahui penggunaan fitur yang ada di web <i>#HaveAniesDay</i>	0%	100%
5.	Saya membutuhkan pelatihan pembuatan media pembelajaran berbasis web <i>#HaveAniesDay</i>	89%	11%

Kegiatan pelatihan dibagi menjadi dua materi utama. Materi pertama berfokus pada penyusunan dan pemetaan konsep pembelajaran. Materi kedua membahas pengenalan dan pemanfaatan fitur-fitur dalam *platform #HaveAniesDay*, yang disampaikan melalui metode ceramah, diskusi, dan tanya jawab.

Selanjutnya, peserta melakukan praktik langsung pembuatan media pembelajaran menggunakan *platform #HaveAniesDay*. Dalam sesi ini, muncul beberapa tantangan yang dihadapi guru, seperti kesulitan dalam memasukkan elemen gambar dan video, serta kendala dalam mendesain konsep materi yang memerlukan bantuan aplikasi tambahan seperti *Canva*, *Photoshop*, atau aplikasi pengeditan lainnya. Untuk mengatasi hal tersebut, pelatihan disusun dalam bentuk simulasi praktik dengan contoh-contoh konkret dan penjelasan teknis dari narasumber.

Selama praktik, juga diperkenalkan berbagai fitur yang tersedia dalam *platform #HaveAniesDay*, seperti integrasi gambar, video pembelajaran, audio atau rekaman suara, gambar 3D, serta penyematan tautan dari *YouTube*. Setelah kegiatan berakhir, peserta kembali mengisi kuesioner melalui *Google Form* untuk mengukur peningkatan pemahaman dan keterampilan mereka dalam menggunakan media pembelajaran berbasis web. Tabel 2 berikut menyajikan hasil pengisian kuesioner yang diperoleh dari peserta kegiatan pengabdian

Tabel 2. Pengisian Kuesioner (*Posttest*)

No	Pertanyaan	<i>Posttest</i>	
		Iya (%)	Tidak (%)
1.	Saya pernah memanfaatkan media pembelajaran berbasis web	100%	0%
2.	Saya pernah membuat pengembangan media pembelajaran berbasis web	100%	0%
3.	Saya mengetahui media pembelajaran berbasis web <i>#HaveAniesDay</i>	100%	0%
4.	Saya mengetahui penggunaan fitur yang ada di web <i>#HaveAniesDay</i>	90%	10%
5.	Saya membutuhkan pelatihan pembuatan media pembelajaran berbasis web <i>#HaveAniesDay</i>	100%	0%

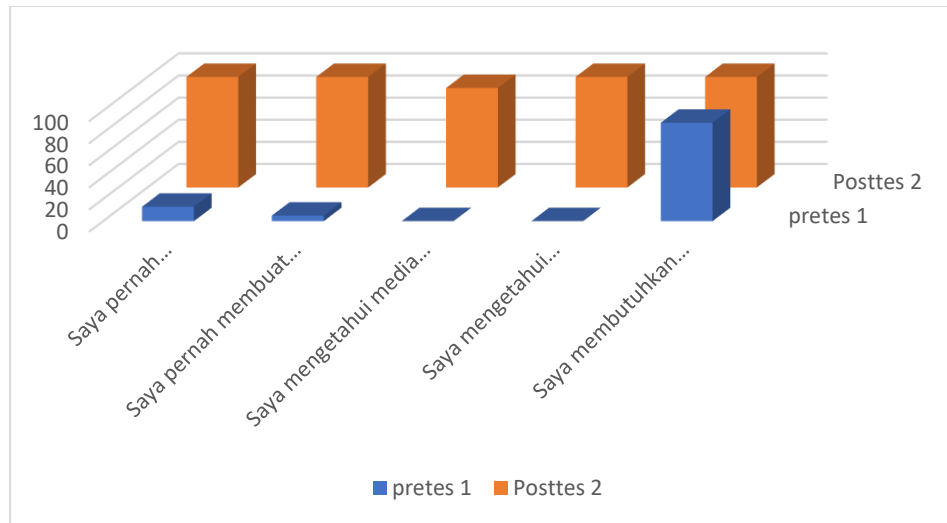
5. *To Reflection* (Refleksi)

Setelah *Workshop* dan pelatihan luring tentang Pelatihan Pembuatan Media Berbasis Web di SDN 2 Seletreng, para guru diminta untuk mengisi kuesioner untuk mengukur tingkat pemahaman dan minat mereka terhadap penggunaan media pembelajaran berbasis web.



Gambar 3. Memberikan Pelatihan

Data yang diperoleh dari pengisian kuesioner sebelum dan sesudah kegiatan dianalisis untuk mengevaluasi efektivitas pelatihan, khususnya dalam hal kemampuan guru dalam merancang media pembelajaran berbasis web.



Gambar 4. Hasil Kuesioner *Pretest* dan *Postets*

Salah satu contoh penelitian eksperimental adalah kegiatan ini, yang memanfaatkan komentar guru tentang penggunaan *platform* #HaveAniesDay, yang dimaksudkan untuk mendukung pengembangan media pembelajaran berbasis permainan. Ini membedakannya dari *platform* lainnya yang berfokus pada penyajian informasi atau materi secara visual dan variatif, seperti *Adobe Animate*, *Adobe Flash Professional*, *PowerPoint*, *iSpring Suite*, *Articulate Storyline*, *Lectora Inspire*, dan *Smart Apps Creator*. Teknologi seperti *Augmented Reality* memiliki banyak keunggulan, tetapi hanya berkaitan dengan persyaratan teknis seperti kamera yang diperlukan untuk menampilkan konten dengan baik.

KESIMPULAN

Pelatihan media pembelajaran berbasis web di SDN 2 Saletreng berhasil meningkatkan pemahaman dan keterampilan guru dalam merancang media pembelajaran digital yang relevan dan sesuai dengan kurikulum sekolah dasar. Melalui lima tahapan kegiatan mulai dari penyusunan konsep hingga pendampingan pengembangan konten para guru mendapatkan pengalaman langsung dalam menggunakan *platform* web #HaveAniesDay.

Meskipun terdapat beberapa kendala teknis seperti integrasi elemen multimedia dan penggunaan aplikasi tambahan, pelatihan ini memberikan solusi

melalui simulasi praktik dan pendampingan intensif. Hasil evaluasi melalui kuesioner menunjukkan adanya peningkatan signifikan dalam pengetahuan dan minat guru terhadap penggunaan media pembelajaran berbasis web. Hal ini menunjukkan bahwa pelatihan ini efektif dalam menjawab kebutuhan guru dalam memanfaatkan teknologi digital secara optimal di dalam proses pembelajaran.

UCAPAN TERIMA KASIH

Tim pengabdian menyampaikan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada seluruh pihak yang telah berkontribusi dalam pelaksanaan kegiatan pengabdian ini. Secara khusus, kami mengucapkan terima kasih kepada Kepala Sekolah dan para guru Sekolah Dasar Negeri Seletreng atas dedikasi serta antusiasme yang tinggi selama kegiatan berlangsung. Kami juga menyampaikan apresiasi kepada Universitas Abdurachman Saleh Situbondo, khususnya unit LP2M, atas pengawasan dan dukungan yang telah diberikan sehingga kegiatan ini dapat terlaksana dengan lancar dan tepat waktu. Harapan kami, semoga pengalaman serta ilmu yang telah dibagikan dapat memberikan manfaat yang luas bagi masyarakat.

DAFTAR PUSTAKA

- Anggraeni, N. O., Abidin, Y., & Wahyuningsih, Y. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga Digital Pada Materi Keragaman Budaya Indonesia Mata Pelajaran IPS kelas IV sekolah Dasar. *Jurnal PIPSI (Jurnal Pendidikan IPS Indonesia)*, 8(1), 22–36. <https://doi.org/10.26737/jpipsi.v8i1.3976>
- Aprilia, C., Anggereini, E., Nazarudin, N., & Ahda, Y. (2023). The Development of Web-Based Learning Media (Glideapps) to Improve Digital Literacy and Science Literacy About Materials Human Digestive Systems. *Jurnal Penelitian Pendidikan IPA*, 9(3), Article 3. <https://doi.org/10.29303/jppipa.v9i3.2618>
- Cirneanu, A.-L., & Moldoveanu, C.-E. (2024). Use of Digital Technology in Integrated Mathematics Education. *Applied System Innovation*, 7(4), Article 4. <https://doi.org/10.3390/asi7040066>
- Haleem, A., Javaid, M., Qadri, M. A., & Suman, R. (2022). Understanding the role of digital technologies in education: A review. *Sustainable Operations and Computers*, 3, 275–285. <https://doi.org/10.1016/j.susoc.2022.05.004>

- Kimav, A. U., & Aydin, B. (2020). A Blueprint for In-Service Teacher Training Program in Technology Integration. *Journal of Educational Technology and Online Learning*, 3(3), 224–244. <https://doi.org/10.31681/jetol.761650>
- Klímová, B. F., & Poulová, P. (2022). Designing Web-Based Learning Materials. *International Journal of Computers*, 16, 56–59. <https://doi.org/10.46300/9108.2022.16.11>
- Méndez, D., Méndez, M., & Anguita, J. M. (2022). Digital Teaching Competence in Teacher Training as an Element to Attain SDG 4 of the 2030 Agenda. *Sustainability*, 14(18), Article 18. <https://doi.org/10.3390/su141811387>
- Svensson, A. (2021). Competence Development for Teachers Within a Digital Inter-professional Community. *Lecture Notes in Information Systems and Organization*, 99–113.
- Watson, M. N. (2023). Relevansi Perubahan Kurikulum 2013 Terhadap Kurikulum Merdeka Belajar Di Era Digital. *Muróbbi: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 7(1), Article 1. <https://doi.org/10.52431/murobbi.v7i1.1631>