

Penyuluhan Penggunaan Media Teknologi Bagi Pembelajaran Guru Sekolah Dasar di Jakarta Timur

Counseling on the Use of Media Technology for Elementary School Teachers' Learning in East Jakarta

**Bado Riyono¹, Winda Widyaningrum², Hugo Aries Suprpto³
Hanggono Arie Prabowo⁴, Loecita Sandiar⁵, Mu'thia Mubasyira⁶**

^{1,2,3,4,5,6} Universitas Indraprasta Pgri Jakarta

*Email penulis korespondensi: bapak.aries@gmail.com

ABSTRAK

Perkembangan TIK menuntut guru sekolah dasar mengintegrasikan media digital yang interaktif untuk meningkatkan efektivitas dan motivasi belajar. ZEP QUIZ dipilih sebagai media evaluasi formatif karena mendukung visual, umpan balik langsung, dan gamifikasi, sejalan dengan literatur tentang manfaat media digital dan visual bagi pemahaman siswa. Kegiatan dilakukan November 2025 di SDN 19 Jakarta Timur, melibatkan 20 guru. Metode meliputi penyuluhan, praktik, pendampingan, dan evaluasi. Alat yang digunakan: proyektor, alat peraga, dan laptop. Materi: dasar media digital, pengenalan ZEP, serta praktik pembuatan dan pelaksanaan kuis (sinkron/asinkron) berikut analitik hasil. Partisipasi sangat tinggi; 17 guru mampu menggunakan ZEP secara mandiri (membuat akun, bank soal, pengaturan timer/poin/umpan balik, integrasi visual, dan simulasi kuis). Tiga guru memerlukan latihan tambahan, namun menunjukkan progres positif saat pendampingan. ZEP memudahkan evaluasi formatif dan diagnostik melalui rekap skor dan visualisasi kemajuan, meningkatkan motivasi dan pemahaman siswa, selaras dengan temuan tentang efektivitas media digital interaktif

Kata kunci: Media, Teknologi, Guru

ABSTRACT

The development of ICT requires elementary school teachers to integrate interactive digital media to enhance learning effectiveness and motivation. ZEP Quiz was chosen as a formative assessment tool because it supports visuals, instant feedback, and gamification, aligning with literature on the benefits of digital and visual media for student understanding. The activity was conducted in November 2025 at SDN 19 East Jakarta, involving 20 teachers. Methods included counseling, practice, mentoring, and evaluation. Tools used: projector, teaching aids, and laptops. Materials: basics of digital media, introduction to ZEP, and hands-on creation and implementation of quizzes (synchronous/asynchronous) along with result analytics. Participation was very high; 17 teachers independently used ZEP (creating accounts, item banks, setting timers/points/feedback, visual integration, and quiz simulations). Three teachers required additional practice but showed positive progress during mentoring. ZEP facilitated formative and diagnostic assessment through score recaps and progress visualizations, increasing student motivation and understanding, consistent with findings on the effectiveness of interactive digital media.

Keywords: Media, Technology, Teachers

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi telah mengubah cara belajar siswa dan cara mengajar guru, termasuk pada tingkat sekolah dasar. Perubahan ini menuntut guru untuk mampu mengintegrasikan media teknologi secara tepat agar proses pembelajaran menjadi lebih efektif, menarik, dan bermakna. Penelitian menegaskan bahwa media pembelajaran berbasis teknologi yang interaktif mampu meningkatkan pemahaman konsep dan memotivasi siswa, karena menyajikan materi secara visual, kontekstual, dan memberi

ruang partisipasi aktif (Juwairiah dkk., 2024). Dalam konteks Jakarta Timur yang tengah berakselerasi menuju ekosistem pendidikan digital, kegiatan “Penyuluhan Penggunaan Media Teknologi Bagi Pembelajaran Guru Sekolah Dasar di Jakarta Timur” mendesak untuk dilaksanakan guna memperkuat kapasitas guru dalam memilih, mengelola, dan mengevaluasi media teknologi yang aman, etis, dan efektif.



Gambar 1. Lokasi Kegiatan Pengabdian kepada masyarakat

Pada tataran kelas, siswa sekolah dasar memerlukan contoh konkret, arahan langkah demi langkah, serta pendampingan yang konsisten agar penggunaan media tidak sekadar menjadi hiburan, tetapi benar-benar menuntun pada pencapaian tujuan belajar. Pendampingan guru dan kesesuaian media dengan karakteristik materi dan usia siswa terbukti menentukan keberhasilan pembelajaran (Sandiar dkk., 2023). Sejalan dengan itu, pemanfaat

Selain itu, urgensi literasi digital perlu ditekankan agar pemanfaatan media teknologi tidak menimbulkan dampak negatif. Guru berperan sebagai kurator konten, fasilitator dialog kritis, dan pengawas etika digital di kelas, termasuk dalam penggunaan gawai dan akses internet. Prinsip kehati-hatian, kesantunan berkomunikasi, serta antisipasi hoaks dan konten tidak layak harus menjadi bagian dari kultur belajar yang dibangun sejak sekolah dasar (Hasan & Maricar, 2023). Penyuluhan ini karena itu tidak hanya berfokus pada keterampilan teknis menjalankan aplikasi, tetapi juga pada perumusan SOP kelas digital: aturan akun, keamanan data, proteksi identitas, etika berkomentar, dan manajemen waktu layar, sehingga integrasi ZEP QUIZ berlangsung aman, produktif, dan berkelanjutan.

Efektivitas penyuluhan sangat dipengaruhi oleh desain pelatihan yang berorientasi praktik dan hasil. Pelatihan yang memadukan demonstrasi, praktik langsung, refleksi, dan umpan balik terbukti berkontribusi pada peningkatan kualitas pendidikan (Widiyarto dkk., 2023). Karena itu, kegiatan akan dirancang berbasis skenario kelas nyata: guru mengembangkan bank soal ZEP QUIZ sesuai kurikulum, menyusun rubrik penilaian

BAHAN DAN METODE

Kegiatan dilaksanakan pada bulan November 2025 dan diikuti oleh 20 guru dari SDN 19 Jakarta Timur. Tujuan utamanya adalah meningkatkan kompetensi guru dalam memahami dasar-dasar media digital serta mengintegrasikan ZEP QUIZ sebagai media evaluasi dan motivasi belajar di kelas. Metode pelaksanaan meliputi penyuluhan, praktik, pendampingan, dan evaluasi yang dirancang berurutan namun saling melengkapi untuk memastikan transfer pengetahuan dan keterampilan berlangsung efektif. Pada tahap penyuluhan, fasilitator menyampaikan materi pengantar tentang konsep media digital, urgensi integrasi teknologi dalam pembelajaran, prinsip keamanan dan etika digital, serta pengenalan ZEP sebagai platform kuis interaktif. Penyampaian dilakukan secara tatap muka menggunakan slide presentasi dan contoh kasus kelas, dengan sesi tanya jawab untuk mengklarifikasi pemahaman peserta.

Tahap praktik berfokus pada keterampilan teknis pembuatan aktivitas pembelajaran berbasis ZEP. Peserta menggunakan laptop masing-masing untuk membuat akun, menata profil kelas, menyusun bank soal objektif dan subjektif sesuai capaian pembelajaran, mengatur level kesulitan, menambahkan elemen gamifikasi (poin, badge, timer), serta mengintegrasikan media pendukung seperti gambar atau klip pendek. Peserta juga mempraktikkan skenario pelaksanaan kuis sink kegiatan dilaksanakan pada awal Februari 2024 di SMP Dreiwanti, Kota Bekasi, dengan peserta sebanyak 30 siswa kelas VII dan didampingi satu orang guru. Metode pelaksanaan dibagi dalam empat tahapan utama: penyuluhan, praktik, pendampingan, dan evaluasi. Kegiatan dibuka dengan sesi orientasi singkat untuk memperkenalkan tujuan, jadwal, dan tata tertib pelaksanaan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Tingkat partisipasi dan keterlibatan yang tinggi dari para guru SDN 19 Jakarta Timur. Seluruh peserta hadir aktif dalam sesi penyuluhan, praktik, dan pendampingan, serta memberikan umpan balik positif terkait relevansi materi dengan kebutuhan pembelajaran di kelas. Dari 20 guru yang mengikuti program, sebanyak 17 guru mampu menggunakan media

ZEP secara mandiri untuk membuat akun, menyusun bank soal, mengatur parameter kuis (timer, poin, umpan balik), serta melaksanakan simulasi kuis sinkron dan asinkron. Tiga guru lainnya masih memerlukan latihan lanjutan dan penjelasan ulang, terutama pada aspek pengaturan kelas virtual, integrasi media visual dalam soal, dan analitik hasil kuis. Meskipun demikian, ketiganya menunjukkan progres yang baik pada sesi pendampingan, mengindikasikan potensi kemandirian setelah diberikan waktu praktik tambahan.



Gambar 2. Para Peserta

Antusiasme peserta tercermin dari beberapa indikator: keaktifan bertanya pada sesi penyuluhan, kesanggupan menyelesaikan tugas praktik tepat waktu, dan kemampuan merefleksikan penerapan ZEP pada mata pelajaran beragam seperti Bahasa Indonesia, Matematika, IPA, dan PPKn. Mayoritas guru menyatakan bahwa ZEP memudahkan proses evaluasi formatif dan diagnostik melalui fitur rekap skor dan visualisasi kemajuan, sehingga

Selain dampak langsung terhadap peningkatan keterampilan teknis, kegiatan ini juga menumbuhkan budaya kolaboratif antarguru. Peserta saling berbagi bank soal, template kuis, dan strategi penguatan motivasi, termasuk cara memadukan ZEP dengan aktivitas literasi dan proyek sederhana. Kolaborasi ini penting untuk menjaga konsistensi kualitas pembelajaran lintas kelas dan jenjang, serta mendorong inovasi berkelanjutan yang relevan dengan kebutuhan siswa. Dengan demikian, ZEP tidak berdiri sendiri sebagai alat kuis, melainkan terintegrasi dalam ekosistem pembelajaran yang menekankan keterbacaan tujuan, alur kegiatan yang jelas, dan umpan balik yang membangun.

Kegiatan juga mengidentifikasi beberapa faktor kunci keberhasilan. Pertama, desain pelatihan yang berorientasi praktik dengan skenario kelas nyata membuat guru cepat memindahkan pengetahuan ke tindakan. Kedua, ketersediaan perangkat (laptop, proyektor, koneksi internet stabil) dan dukungan teknis on-site memperkecil hambatan adopsi. Ketiga,

adanya instrumen evaluasi (rubrik observasi, lembar refleksi, dan log kesalahan) membantu memetakan kebutuhan penguatan tiap guru sehingga pendampingan menjadi lebih personal dan efektif. Keempat, penyelarasan ZEP dengan kurikulum dan penilaian



Gambar 3. Penyuluhan

Di samping capaian keterampilan teknis, temuan ini selaras dengan bukti bahwa media digital interaktif meningkatkan efektivitas pembelajaran dan minat belajar siswa melalui penyajian materi yang menarik dan partisipatif (Juwairiah dkk., 2024). Implementasi ZEP yang memungkinkan kuis bergambar, penggunaan foto, dan visual ringkas juga memperkuat pemahaman konsep karena media visual membantu mengonkretkan hal-hal abstrak dan menyalurkan pesan secara jelas dari sumber ke penerima (Widyaningrum dkk., 2023). Dalam praktik, 17 guru yang berhasil mandiri memanfaatkan fitur tersebut untuk menyusun soal bertingkat, menambah gambar pendukung, dan memberi umpan balik langsung, yang berimplikasi pada evaluasi formatif yang lebih akurat.

KESIMPULAN DAN SARAN

Kegiatan penyuluhan menunjukkan partisipasi dan keterlibatan tinggi dari 20 guru SDN 19 Jakarta Timur, dengan 17 guru mampu menggunakan media ZEP secara mandiri dan 3 guru lainnya memerlukan latihan lanjutan namun menunjukkan progres positif. Temuan ini menegaskan bahwa integrasi media digital interaktif seperti ZEP efektif meningkatkan kualitas evaluasi formatif, motivasi belajar, serta akurasi pemetaan

pemahaman siswa melalui fitur rekap skor, visualisasi kemajuan, dan umpan balik langsung. Implementasi ZEP yang memanfaatkan media visual turut mengonkretkan konsep dan memperjelas penyampaian materi, sehingga mendukung pemahaman yang lebih baik dan meningkatkan minat belajar, sejalan dengan rekomendasi literatur tentang efektivitas media digital dan kekuatan visual dalam pembelajaran. Budaya kolaboratif antarguru yang terbentuk—berbagi bank soal, template, dan strategi motivasi—memperkuat keberlanjutan inovasi di kelas. Faktor kunci keberhasilan meliputi desain pelatihan berbasis praktik, dukungan perangkat dan teknis, serta instrumen evaluasi yang memungkinkan pendampingan personal. Dengan memperhatikan etika dan literasi digital dalam pemanfaatan teknologi, ZEP dapat diintegrasikan secara aman dan bermakna dalam kurikulum. Kesimpulannya, program ini efektif meningkatkan

DAFTAR PUSTAKA

- Haholongan, R., Lukyana, S., Putri, M., Fajrina, F., Amalia, M., & Tarsono, O. (2024). Pemanfaatan Internet Sebagai Media Pembelajaran: Transisi Dari Sistem Konvensional Ke Sistem Digital Dalam Kegiatan Belajar Pada Siswa Smp Pembangunan Jakarta Timur. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Ilmu Terapan (JPMIT)*, 6(1), 7-12.
- Hasan, N., & Maricar, F. (2023). Penyuluhan tentang Literasi Teknologi bagi Guru dan Siswa SD di Kota Ternate, Maluku Utara. *Jurnal Ilmiah Pengabdian dan Inovasi*, 1(4), 585-592.
- Juwairiah, J., Sembiring, D., Kadirun, K., & Rukhmana, T. (2024). Penyuluh Pelatihan Membuat Media Pembelajaran Animasi Flash Kepada Guru-guru Sekolah Dasar di Kecamatan Nirwana. *Journal Of Human And Education (JAHE)*, 4(4), 729-736.
- Polina, L., & Pramudiani, P. (2018). Pembelajaran Karakter Melalui Media Dongeng pada PAUD Formal Binaan I dan Binaan III Ciracas Jakarta Timur. *Jurnal Solma*, 7(2), 215.
- Sandiar, L., Manurung, L., Ati, A. P., Rizkiyah, N., & Widiyanto, S. (2023). Penyuluhan Mengolah Sampah Bekas Menjadi Barang Ekonomis Pada Siswa Smp Yaspil Rajek Tangerang. *Indonesian Journal Of Community Service*, 3(1), 18-23.
- Widiyanto, S., Prabowo, H. A., Alifah, S., Setyowati, L., Zeinora, Z., Isroyati, I., & Abdillah, A. (2023). Penyuluhan Kesantunan dan Kesopanan Berbahasa Pada Siswa SMK Karya Mandiri Kota Bekasi. *Jurnal Masyarakat Madani Indonesia*, 2(4), 455-461.
- Widyaningrum, R., Suprayekti, S., Zianadezdha, A., & Wicaksono, D. C. (2023). Pendampingan Pemanfaatan Media Foto Dalam Pembelajaran Untuk Guru Sekolah Dasar di Kecamatan Makasar Kota Jakarta Timur. *Jurnal Pelayanan dan Pengabdian Masyarakat (Pamas)*, 7(2), 143-155.