



Digitalisasi Pembelajaran melalui Pelatihan Peningkatan Kompetensi Pedagogi dan Pengembangan Konten Digital Guru Berbasis “Galerimu”

Laili Etika Rahmawati¹, Muhammad Noor Kholid^{2*}, Wibowo Heru Prasetyo³, Fatah Yasin Al Irsyadi⁴, Winda Dwi Lestari⁵, Melati Beauty⁶

¹⁻⁶Universitas Muhammadiyah Surakarta, Jl. A. Yani Tromol Pos 1 Pabelan, Kartasura, Surakarta, 57102

*email koresponding: muhhammad.kholid@ums.ac.id

ARTICLE INFO

Article history

Received: 16 Mar 2025

Accepted: 10 Jul 2025

Published: 31 Jul 2025

Kata kunci:

Digitalisasi pembelajaran,
Kompetensi pedagogi,
Konten digital,
Pelatihan guru,
Galerimu,
Pengembangan
profesional guru

A B S T R A K

Background: Guru Sekolah Dasar (SD) dituntut memiliki keterampilan pedagogis dan literasi digital untuk mendukung pembelajaran aktif berbasis teknologi. Kegiatan ini bertujuan untuk meningkatkan kompetensi pedagogi guru dalam merancang pembelajaran aktif serta mengembangkan konten digital melalui pelatihan berbasis platform “Galerimu”. **Metode:** Sebanyak 175 guru SD Muhammadiyah Se-Surakarta mengikuti pelatihan selama 40 jam yang terdiri atas sesi tatap muka dan pembelajaran mandiri. Pelatihan mencakup penguatan konsep pembelajaran aktif, pengembangan konten digital interaktif, dan pemanfaatan platform “Galerimu” sebagai ruang penyimpanan karya digital. **Hasil:** Hasil evaluasi menunjukkan adanya peningkatan signifikan pada skor pemahaman pedagogis dan keterampilan digital guru, dengan rerata skor pre-test sebesar 62,3 dan meningkat menjadi 87,6 pada post-test. Temuan ini menunjukkan bahwa pelatihan berbasis “Galerimu” efektif dalam mengintegrasikan teknologi dengan pedagogi guru SD. Kegiatan ini memberikan kontribusi ilmiah terhadap model pelatihan guru yang adaptif terhadap tuntutan digitalisasi pembelajaran di era transformasi pendidikan.

A B S T R A C T

Keywords:

Digitalization of learning,
Pedagogical competence,
Digital content,
Teacher training,
Your gallery,
Teacher professional
development

Background: Elementary school teachers are required to possess pedagogical skills and digital literacy to support technology-based active learning. This activity aims to improve teachers' pedagogical competence in designing active learning and developing digital content through training based on the "Galerimu" platform. **Method:** A total of 175 Muhammadiyah elementary school teachers from across Surakarta participated in 40 hours of training, consisting of face-to-face sessions and independent learning. The training included reinforcing active learning concepts, developing interactive digital content, and utilizing the "Galerimu" platform as a digital work repository. **Results:** The evaluation results showed a significant increase in teachers' pedagogical understanding and digital skills, with an average pre-test score of 62.3 and a post-test score of 87.6. These findings demonstrate that the "Gallerimu"-based training is effective in integrating technology with elementary school teacher pedagogy. This activity provides a scientific contribution to teacher training models that are adaptive to the demands of digital learning in the era of educational transformation.



© 2025 by authors. Lisensi Jurnal Solma, UHAMKA, Jakarta. Artikel ini bersifat open access yang didistribusikan di bawah syarat dan ketentuan Creative Commons Attribution (CC-BY) license

PENDAHULUAN

Keterampilan guru Sekolah Dasar (SD) pada abad 21 semakin menekankan pentingnya merancang pembelajaran aktif yang menyenangkan, terutama dengan memanfaatkan teknologi ([Partnership for 21st Century Skills, 2019](#)). Dalam era digital ini, guru dituntut untuk menciptakan pengalaman belajar yang interaktif, di mana siswa terlibat secara langsung dalam proses pembelajaran. Penggunaan alat teknologi seperti perangkat lunak pendidikan dan aplikasi mobile dapat meningkatkan motivasi siswa dan membuat pembelajaran lebih menarik ([Kalyani, 2024](#)). Selain itu, merancang aktivitas yang mendukung kolaborasi di antara siswa juga penting, karena ini dapat membangun keterampilan sosial dan kerja sama mereka ([Petty, 2009](#)). Guru yang mampu mengintegrasikan teknologi dengan strategi pembelajaran aktif tidak hanya meningkatkan pemahaman konsep, tetapi juga mempersiapkan siswa untuk menghadapi tantangan di masa depan. Dengan demikian, penguasaan keterampilan ini menjadi kunci keberhasilan pendidikan di abad 21.

Urgensi penguasaan guru Sekolah Dasar (SD) dalam merancang pembelajaran yang menyenangkan dan inovatif sangat tinggi, mengingat pergeseran dalam cara siswa belajar di era modern. Dengan meningkatnya akses informasi dan teknologi, siswa kini lebih menikmati pembelajaran yang interaktif dan kreatif, yang memicu minat dan motivasi mereka ([Shalgimbekova et al., 2024](#)). Guru yang mampu menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan akan membantu siswa merasa lebih nyaman dan terlibat, sehingga meningkatkan retensi informasi. Inovasi dalam metode pengajaran, seperti penggunaan permainan edukatif atau proyek kolaboratif, dapat mendukung pengembangan keterampilan berpikir kritis siswa ([Alderman, 2000](#)). Selain itu, pendekatan pembelajaran yang menyenangkan memberikan kesempatan bagi siswa untuk mengeksplorasi minat dan bakat mereka secara lebih bebas. Karena itu, guru SD perlu terus mengembangkan keterampilan mereka dalam merancang pengalaman belajar yang menarik dan relevan. Dengan melakukan hal tersebut, mereka bukan hanya mengoptimalkan proses belajar mengajar, tetapi juga menyiapkan siswa untuk menghadapi tantangan di masa depan yang semakin kompleks.

Pembelajaran menyenangkan dan inovatif merupakan konsep yang mencerminkan pembelajaran aktif yang melibatkan partisipasi siswa secara langsung dalam proses belajar. Pembelajaran aktif tidak hanya menekankan pada penyampaian informasi, tetapi juga mengajak siswa untuk terlibat dalam berbagai aktivitas yang mendorong mereka berpikir kritis dan kreatif. Dalam konteks ini, pembelajaran menyenangkan mengintegrasikan elemen-elemen yang menarik, seperti permainan atau eksperimen, yang dapat memotivasi siswa untuk belajar lebih giat. Sebagai contoh, pendekatan berbasis proyek yang menggabungkan teori dengan praktik dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi. Pembelajaran yang inovatif sering kali melibatkan penggunaan teknologi untuk memfasilitasi pengalaman belajar yang lebih interaktif dan dinamis. Dengan demikian, siswa tidak hanya menjadi penerima informasi, tetapi juga aktor utama dalam proses pembelajaran yang aktif. Hal ini sesuai dengan teori konstruktivisme yang menyatakan bahwa pengetahuan dibangun melalui pengalaman langsung dan interaksi sosial ([Bransford et al., 2000; Jonassen et al., 1998](#)).

Konten digital memainkan peran penting dalam pembelajaran di sekolah dasar (SD) karena dapat memperkaya pengalaman belajar siswa. Dengan adanya teknologi digital, siswa dapat mengakses berbagai sumber belajar yang interaktif dan menarik, seperti video, aplikasi edukasi, dan permainan pembelajaran. Penggunaan konten digital memungkinkan siswa untuk belajar sesuai dengan kecepatan mereka sendiri, memberi mereka kebebasan untuk mengulang materi yang sulit dipahami. Selain itu, konten digital dapat memfasilitasi pembelajaran berbasis proyek yang lebih aplikatif dan menyenangkan, meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Dalam hal ini, guru dapat memanfaatkan berbagai media untuk mengakomodasi gaya belajar yang berbeda di antara siswa. Penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran yang menggunakan konten digital dapat meningkatkan motivasi dan prestasi akademik siswa ([Ally, 2004](#)). Oleh karena itu, integrasi

konten digital dalam pembelajaran SD berpotensi untuk menciptakan lingkungan belajar yang lebih efektif dan menyenangkan bagi siswa ([Garrison & Kanuka, 2004](#)).

Pentingnya pembelajaran aktif dan integrasi konten digital telah banyak disoroti, kenyataannya masih banyak guru Sekolah Dasar yang belum memiliki kompetensi pedagogi yang memadai dalam merancang pembelajaran berbasis teknologi secara efektif. Hal ini menimbulkan pertanyaan utama, yaitu: Bagaimana meningkatkan kompetensi pedagogi guru SD dalam merancang pembelajaran aktif dan mengembangkan konten digital yang relevan dengan kebutuhan siswa abad 21? Rumusan masalah ini mendasari pentingnya pelaksanaan program pelatihan yang tidak hanya bersifat teoritis, tetapi juga aplikatif dan berkelanjutan.

Kegiatan ini bertujuan untuk melatih guru-guru SD Muhammadiyah Se-Surakarta dalam meningkatkan keterampilan pedagogi mereka, khususnya dalam merancang pembelajaran aktif dan mengembangkan konten digital melalui pemanfaatan platform berbasis “Galerimu”. Pelatihan dirancang untuk memberikan pengalaman langsung kepada guru dalam mengintegrasikan teknologi ke dalam proses pembelajaran, sekaligus menghasilkan produk digital yang dapat digunakan secara praktis di kelas. Kontribusi program ini terletak pada dua aspek utama. Pertama, dari sisi praktis, program ini memberikan solusi konkret untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di tingkat sekolah dasar melalui penguatan kompetensi guru. Kedua, dari sisi akademik, program ini menjadi model pelatihan berbasis digital yang dapat direplikasi di berbagai wilayah sebagai bagian dari strategi digitalisasi pembelajaran. Dengan demikian, program ini berperan dalam mendorong transformasi pendidikan yang lebih adaptif terhadap tantangan abad 21.

MASALAH

Identifikasi permasalahan dalam program pengabdian ini dilakukan melalui kerja sama antara tim pengabdian dan mitra, yaitu Ikatan Kepala Sekolah Dasar (IKSD) Muhammadiyah Se-Surakarta. Proses identifikasi dilakukan secara sistematis melalui serangkaian kegiatan *brainstorming*, wawancara mendalam dengan kepala sekolah, serta penyebaran kuesioner kepada guru-guru di lingkungan SD Muhammadiyah Se-Surakarta. Selain itu, dilakukan observasi awal terhadap praktik pembelajaran di kelas dan pemanfaatan media pembelajaran digital. Hasil dari proses identifikasi ini menunjukkan adanya beberapa permasalahan utama yang menghambat optimalisasi pembelajaran di sekolah dasar. Pertama, pembelajaran yang berlangsung di sebagian besar kelas belum berpusat pada peserta didik, sehingga keterlibatan siswa dalam proses belajar masih rendah. Kedua, konten pembelajaran yang digunakan cenderung belum kontekstual dan masih bersifat manual, sehingga kurang relevan dengan kehidupan nyata siswa dan tidak memanfaatkan potensi teknologi digital yang tersedia. Ketiga, belum terdapat ruang atau platform yang sistematis untuk mengunggah dan mendistribusikan karya-karya guru, baik dalam bentuk media maupun bahan ajar digital, sehingga potensi inovasi guru tidak terdokumentasi dan dimanfaatkan secara maksimal.

Validitas permasalahan ini diperkuat oleh temuan studi pendahuluan yang menunjukkan bahwa dari 175 guru yang disurvei, lebih dari 65% menyatakan belum pernah merancang media pembelajaran digital secara mandiri, dan hanya 18% yang secara rutin menggunakan konten digital dalam proses pembelajaran. Selain itu, lebih dari 70% guru menyatakan tidak memiliki wadah khusus untuk menyimpan atau membagikan bahan ajar digital yang telah mereka buat. Temuan ini menunjukkan bahwa terdapat kesenjangan signifikan antara kebutuhan pembelajaran abad 21 dengan praktik pembelajaran yang terjadi di lapangan. Oleh karena itu, intervensi melalui pelatihan dan pendampingan pengembangan konten digital berbasis “Galerimu” menjadi sangat relevan dan dibutuhkan untuk menjawab permasalahan mitra secara langsung dan kontekstual.

METODE

Kegiatan pengabdian masyarakat ini dilaksanakan secara luring dan diikuti oleh 167 guru SD Muhammadiyah Se-Surakarta yang tergabung dalam Ikatan Kepala Sekolah Dasar (IKSD) Muhammadiyah. Tim pelaksana terdiri dari empat orang dosen, satu mahasiswa pendamping, dan satu tenaga administrasi. Pelatihan difokuskan pada pengembangan kompetensi guru dalam merancang pembelajaran aktif berbasis teknologi serta pembuatan konten digital menggunakan platform "Galerimu". Seluruh rangkaian kegiatan dilaksanakan dalam bentuk workshop dan pendampingan dengan total durasi 40 jam yang terbagi menjadi sesi tatap muka dan tugas mandiri.

Desain evaluasi yang digunakan dalam kegiatan ini bersifat kuantitatif, dengan menggunakan pre-test dan post-test untuk mengukur peningkatan kompetensi pedagogi dan kemampuan guru dalam mengembangkan konten digital. Data hasil evaluasi dianalisis secara deskriptif kuantitatif, menggunakan rerata skor dan persentase peningkatan. Selain itu, pendekatan kualitatif juga digunakan sebagai pelengkap, berupa observasi langsung selama pelatihan dan refleksi peserta terhadap proses pembelajaran. Kombinasi pendekatan ini bertujuan untuk mendapatkan gambaran yang komprehensif mengenai efektivitas program pelatihan dan dampaknya terhadap perubahan praktik pembelajaran guru di kelas.

Kegiatan pengabdian masyarakat ini dilaksanakan secara luring dan diikuti oleh 167 guru SD Muhammadiyah Se-Surakarta yang tergabung dalam Ikatan Kepala Sekolah Dasar (IKSD) Muhammadiyah. Tim pelaksana terdiri dari empat orang dosen, satu mahasiswa pendamping, dan satu tenaga administrasi. Pelatihan difokuskan pada peningkatan kompetensi pedagogi guru dalam merancang pembelajaran aktif serta pengembangan konten digital melalui platform "Galerimu". Seluruh rangkaian kegiatan dilaksanakan dalam bentuk workshop interaktif dan tugas mandiri selama total 40 jam.

Evaluasi program dilakukan dengan pendekatan kuantitatif dan kualitatif secara simultan. Evaluasi kuantitatif menggunakan instrumen tes objektif pre-test dan post-test untuk mengukur peningkatan pemahaman dan keterampilan guru setelah mengikuti pelatihan. Instrumen berbentuk soal pilihan ganda sebanyak 20 butir yang mencakup dua domain indikator utama:

1. Kompetensi pedagogi (10 soal) — meliputi pemahaman guru terhadap prinsip pembelajaran aktif, perencanaan pembelajaran yang berpusat pada siswa, dan pemilihan strategi belajar aktif.
2. Kemampuan pengembangan konten digital (10 soal) — mencakup pemahaman tentang media digital, pemanfaatan aplikasi edukatif, dan desain konten pembelajaran yang kontekstual dan menarik.

Instrumen tes telah melalui proses validasi isi (*content validity*) oleh tiga ahli: satu ahli pedagogi, satu ahli teknologi pendidikan, dan satu ahli evaluasi pembelajaran. Hasil uji validitas menunjukkan bahwa semua butir soal memiliki tingkat validitas $>0,70$ berdasarkan indeks Aiken's V, yang menunjukkan bahwa instrumen berada dalam kategori valid. Sementara itu, reliabilitas instrumen diuji menggunakan rumus Kuder-Richardson (KR-20) dan menunjukkan koefisien reliabilitas sebesar 0,82, yang berada dalam kategori tinggi. Evaluasi kualitatif dilakukan melalui lembar observasi partisipatif selama sesi workshop serta refleksi tertulis dari peserta pada akhir pelatihan. Observasi diarahkan pada keterlibatan aktif peserta, kemampuan bekerja kolaboratif, serta kreativitas dalam merancang konten digital. Data refleksi dianalisis secara tematik untuk menggali persepsi guru terhadap manfaat pelatihan dan tantangan implementasi di kelas.

Pelatihan dilakukan secara tatap muka dan mandiri dengan total durasi 40 jam. Kegiatan dilaksanakan selama bulan Desember 2024 sampai dengan Januari 2025. Adapun rincian kegiatan disajikan pada Table 1.

Tabel 1. Rundown Kegiatan

Waktu (dalam WIB)	Kegiatan
Hari ke-1	
07.30-08.00	Pembukaan
08.00-12.00	Materi Pembelajaran Aktif PjBL
12.00-13.00	Istirahat, Sholat, dan Makan
13.00-15.30	Materi Pembelajaran Aktif PBL
15.30-16.00	Refleksi dan Tindak Lanjut
Hari ke-2	
07.30-08.00	Pembukaan
08.00-12.00	Materi Bedah Capaian Pembelajaran
12.00-13.00	Istirahat, Sholat, dan Makan
13.00-13.30	Refleksi dan Tindak Lanjut
Hari ke-3	
07.30-08.00	Pembukaan
08.00-12.00	Merancang konten pembelajaran digital
12.00-13.00	Istirahat, Sholat, dan Makan
13.00-15.30	Merancang konten pembelajaran digital dan unggah ruang "Galeri-Mu"
15.30-16.00	Refleksi dan Tindak Lanjut
Hari ke-4 dan ke-5	
08.00-16.00	Mandiri: Merancang Pembelajaran Aktif
Hari ke-6	
08.00-12.00	Mandiri: Implementasi pembelajaran aktif dengan konten digital dan Rencana Tindak Lanjut

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pembukaan rangkaian kegiatan pengabdian dihadiri oleh Pengurus IKSD Muhammadiyah Se-Surakarta dan Tim Pengabdian. Agenda pada hari utama yaitu pelatihan pembelajaran aktif Project Based Learning (PjBL) dan Problem Based Learning (PBL). Sebelum sesi pelatihan guru-guru peserta pengabdian mengisi pre-test. Test digunakan untuk mengetahui sejauh mana pengalaman guru-guru memahami pembelajaran aktif PjBL dan PBL. Adapun instrumen test dapat dikases pada laman: 1) Pre-test PjBL: <https://ums.id/Pre-test-PjBL>, 2) Pre-test PBL: <https://ums.id/Pre-test-PBL>, 3) Post-tes PjBL: <https://ums.id/Post-test-PjBL>, dan 4) Post-tes PBL: <https://ums.id/Post-test-PBL>.

Kegiatan inti pada hari pertama merupakan pelatihan pembelajaran aktif PjBL dan PBL. Guru-guru peserta diajak untuk diskusi teori tentang pembelajaran aktif PjBL dan PBL untuk diperoleh persamaan pemahaman/persepsi terhadap kedua pembelajaran aktif. Berikutnya materi berupa praktek pembelajaran aktif PjBL dan PBL. Guru-guru merasa sangat antusias selama mengikuti kegiatan. Berdasarkan hasil refleksi guru menyampaikan bahwa baru pertama kali mengikuti kegiatan pelatihan pembelajaran aktif sekaligus prakteknya. Selama ini pemahaman guru tentang pembelajaran aktif PjBL dan PBL hanya sebatas teori tanpa pernah melakukan pelatihan berbentuk praktik.

Pembelajaran aktif dengan metode *Project Based Learning* (PjBL) dan *Problem Based Learning* (PBL) memiliki dampak signifikan terhadap pemahaman guru mengenai implementasi model pembelajaran tersebut. Kegiatan pelatihan yang menggabungkan teori dan praktik memungkinkan guru-guru untuk mengaplikasikan konsep-konsep yang sebelumnya hanya dipahami secara teoritis. Menurut penelitian yang dilakukan oleh John Dewey, pembelajaran yang melibatkan pengalaman langsung akan memperkuat pemahaman dan keterampilan peserta didik (Dewey, 1983). Hal serupa juga disampaikan oleh Larmer dan Mergendoller yang menekankan pentingnya praktik dalam pembelajaran berbasis proyek untuk mengasah keterampilan berpikir kritis dan kreatif guru (Larmer et al., 2015). Selain itu, keterampilan *High Order Thinking Skills* (HOTS) guru juga sangat dieprlukan (Khotimah et al., 2021). Refleksi guru yang menyatakan bahwa mereka baru pertama kali mengikuti pelatihan dengan praktik ini menunjukkan adanya kebutuhan yang lebih besar untuk kegiatan serupa dalam meningkatkan kompetensi pedagogis mereka. Potret pelaksanaan kegiatan disajikan pada Gambar 1 dan Gambar 2.



Gambar 1. Praktik Pembelajaran Aktif PjBL



Gambar 2. Praktik Pembelajaran Aktif PBL

Kegiatan hari kedua yaitu berupa bedah Capaian Pembelajaran (CP). Bersama tim pengabdian, peserta melakukan praktik bedah CP dengan mengimplementasikan pembelajaran aktif

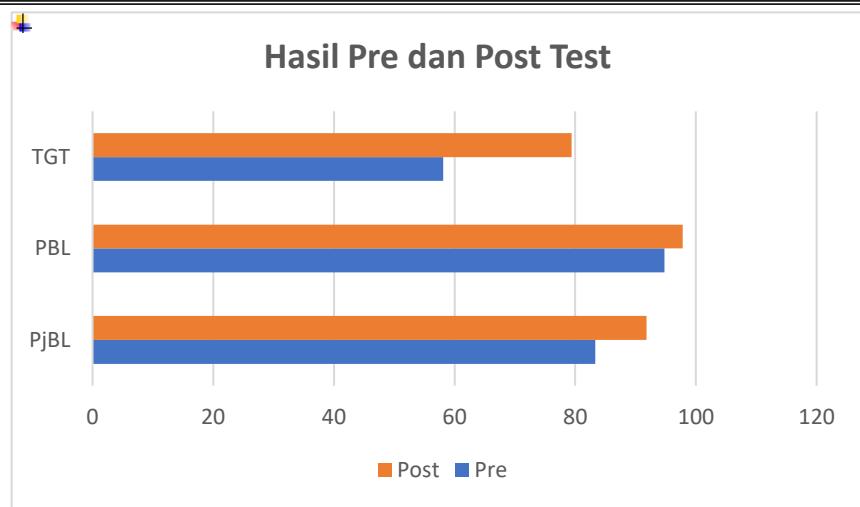
Team Games Tournament (TGT). Terlebih dahulu peserta diminta melakukan pretest yang dapat diakses pada laman <https://ums.id/Pre-test-CP>. Peserta sangat antusias karena tim pengabdian membawa suasana kegiatan secara meriah dengan adanya award berupa *prize* bagi Tim pemenang. Kegiatan berjalan dengan sangat baik. Guru-guru sangat antusias karena memiliki pengalaman baru dalam mengimplementasikan pembelajaran aktif. Pada akhir sesi peserta melaksanakan post-test dan refleksi tindak lanjut. Adapun hasil refleksi yaitu guru-guru peserta memiliki pengalaman baru dalam merancang sebuah pembelajaran dengan menggunakan pembelajaran aktif TGT. Pelaksanaan bedah Capaian Pembelajaran (CP) dengan metode pembelajaran aktif Team Games Tournament (TGT) memberikan pengalaman baru yang menyenangkan bagi peserta.

Penggunaan metode TGT yang berbasis pada kolaborasi tim dan kompetisi sehat dapat meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran, sebagaimana dijelaskan oleh [Slavin \(1997\)](#) bahwa TGT efektif untuk meningkatkan motivasi belajar dan prestasi akademik. Selain itu, pendekatan seperti ini mendukung pembelajaran yang lebih menyenangkan dan interaktif, yang sesuai dengan prinsip-prinsip konstruktivisme yang menekankan pentingnya pengalaman langsung dalam proses belajar ([Vygotsky, 1978](#)). Hasil refleksi peserta menunjukkan bahwa mereka merasa lebih percaya diri dalam merancang pembelajaran aktif dan siap mengimplementasikannya dalam kelas. Setelah sesi refleksi guru-guru peserta melakukan post test melalui laman <https://ums.id/Post-test-CP>. Adapun dokumentasi kegiatan hari kedua disajikan pada Gambar 3.



Gambar 3. Praktik Bedah CP dengan Pembelajaran Aktif TGT

Selama melaksanakan kegiatan dua hari, terdapat peningkatan pemahaman guru-guru peserta terhadap jenis pembelajaran aktif yang dipelajari yaitu PjBL, PBL, dan TGT. Peningkatan ini ditunjukkan dari hasil pre-test dan post-test. Info grafis hasil pre-test dan post-test disajikan pada Gambar 4.



Gambar 4. Hasil Pres-test dan Post-test

Pada pertemuan hari ketiga, peserta mengikuti pelatihan dalam mengembangkan media pembelajaran digital dan mengunggahnya pada ruang “Galeri-Mu”. Materi pelatihan berupa penggunaan perangkat lunak OBS Studio dan Canva sebagai alat utama dalam produksi video pembelajaran. OBS Studio digunakan untuk merekam dan mengedit video secara dinamis, sementara Canva dimanfaatkan untuk mendesain elemen grafis pendukung dalam video pembelajaran. Pelatihan ini menggunakan metode workshop, di mana peserta terlibat secara langsung dalam proses pembuatan video pembelajaran. Setiap peserta diberikan kesempatan untuk mencoba fitur-fitur dalam OBS dan Canva, serta menerapkannya dalam proyek video mereka sendiri.

Sebagai hasil dari pelatihan ini, para guru berhasil menghasilkan video pembelajaran yang dapat digunakan dalam proses mengajar mereka. Video yang dihasilkan diunggah di GaleriMu dan diharapkan mampu meningkatkan daya tarik dan efektivitas pembelajaran, sehingga peserta didik dapat menerima materi dengan lebih baik melalui pendekatan visual yang lebih kreatif.

Penggunaan perangkat lunak seperti OBS Studio dan Canva telah terbukti efektif dalam meningkatkan kualitas materi pembelajaran. OBS Studio memungkinkan pengajaran dengan cara yang lebih dinamis melalui fitur rekaman dan pengeditan video secara langsung (Hernandez, 2020). Sementara itu, Canva memberikan kemudahan bagi guru dalam mendesain elemen grafis yang mendukung konten video, yang menjadikan pembelajaran lebih menarik dan mudah dipahami oleh peserta didik (Sulaiman, 2021). Setelah mengikuti pelatihan, para guru mampu menghasilkan video pembelajaran yang tidak hanya informatif tetapi juga kreatif dan menarik. Hal ini sesuai dengan penelitian oleh Pratama (2020) yang menunjukkan bahwa video pembelajaran yang dikemas secara visual dapat meningkatkan perhatian dan pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan. Aplikasi yang mobile dan dapat diakses dengan mudah oleh siswa dapat meningkatkan motivasi belajar siswa (Auxtero & Callaman, 2020; Sukirman et al., 2023). Platform GaleriMu digunakan untuk mengunggah video hasil pelatihan, yang memungkinkan para guru untuk berbagi materi pembelajaran secara lebih luas. Penelitian oleh Ramadhan (2022) menunjukkan bahwa penggunaan platform berbagi konten seperti GaleriMu dapat meningkatkan kolaborasi antar guru serta mendukung peningkatan kualitas pendidikan secara keseluruhan. Adapun dokumentasi kegiatan hari ketiga disajikan pada Gambar 5.



Gambar 5. Praktik Pembuatan Konten Pembelajaran Digital

Pada hari keempat dan kelima guru-guru peserta melaksanakan kegiatan secara mandiri berupa merancang modul ajar untuk melaksanakan pembelajaran di kelas dengan mengimplementasikan pembelajaran aktif dengan konten digital. Modul ajar yang dirancang diimplementasikan pada hari ke-enam. Selama implementasi/praktik pembelajaran, guru meminta peer untuk menjadi observer. Adapun observer bertugas untuk mengamati kesesuaian implementasi syntaks pembelajaran aktif.

Hasil pre-test dan post-test yang dilakukan pada setiap sesi pelatihan menunjukkan peningkatan signifikan dalam pemahaman guru terhadap konsep pembelajaran aktif. Secara kuantitatif, rerata skor pre-test pembelajaran aktif (PjBL, PBL, dan TGT) berada pada angka 62,3, sedangkan rerata skor post-test meningkat menjadi 87,6, yang menunjukkan peningkatan sebesar 25,3 poin atau setara dengan kenaikan 40,6%. Uji beda menggunakan paired sample t-test menunjukkan nilai signifikansi sebesar $p < 0,001$, yang berarti terdapat perbedaan yang signifikan secara statistik antara hasil pre-test dan post-test. Hal ini menunjukkan bahwa pelatihan memberikan dampak nyata dalam peningkatan pengetahuan dan keterampilan pedagogis guru terkait pembelajaran aktif.

Peningkatan ini tidak hanya terlihat dari hasil kuantitatif, tetapi juga diperkuat oleh hasil observasi dan refleksi guru yang menunjukkan keterlibatan aktif dan antusiasme tinggi selama kegiatan berlangsung. Guru menyampaikan bahwa kegiatan ini memberikan pengalaman baru yang selama ini belum mereka dapatkan, terutama dalam praktik langsung penerapan model PjBL, PBL, dan TGT. Mekanisme ketercapaian hasil ini dapat dijelaskan melalui pendekatan pembelajaran berbasis pengalaman (*experiential learning*), sebagaimana dikemukakan bahwa keterlibatan langsung dalam pengalaman belajar dapat memperkuat akuisisi pengetahuan dan keterampilan (Ghofur et al., 2022). Hal ini juga konsisten dengan temuan yang menyatakan bahwa penerapan proyek nyata dan pembelajaran berbasis masalah meningkatkan pemahaman guru dalam merancang proses pembelajaran yang berpusat pada siswa (Amidi & Zahid, 2016).

Selain itu, hasil pelatihan pada hari ketiga yang berfokus pada pembuatan konten digital juga menunjukkan keberhasilan signifikan. Semua peserta mampu menghasilkan video pembelajaran menggunakan OBS Studio dan Canva, yang kemudian diunggah ke platform Galerimu. Berdasarkan analisis konten yang dilakukan oleh tim, sekitar 83% video yang dihasilkan memenuhi kriteria

kualitas visual dan pedagogis (jelas, kontekstual, dan sesuai capaian pembelajaran). Guru juga menunjukkan peningkatan kepercayaan diri dalam menggunakan perangkat lunak digital, yang terlihat dari peningkatan skor pada indikator kemampuan teknologi dalam instrumen evaluasi pasca pelatihan. Studi sebelumnya menguatkan bahwa video pembelajaran berbasis visual dan kontekstual mampu meningkatkan perhatian dan pemahaman siswa, sehingga keterampilan guru dalam memproduksi media digital ini memiliki dampak langsung terhadap kualitas pembelajaran di kelas (Pratama, 2021; Santoso, 2017).

Implementasi modul ajar yang dilakukan secara mandiri oleh guru pada hari keempat hingga keenam menunjukkan bahwa guru telah mampu mengintegrasikan model pembelajaran aktif dan konten digital ke dalam praktik pembelajaran riil. Kegiatan peer observation menunjukkan bahwa 71% guru telah menerapkan sintaks pembelajaran aktif secara konsisten, sementara 26% lainnya masih perlu pendampingan lanjutan terutama pada tahap elaborasi dan refleksi siswa. Hal ini menunjukkan bahwa meskipun sebagian besar guru telah mampu mengimplementasikan materi pelatihan, masih terdapat ruang untuk peningkatan yang dapat dijadikan dasar dalam perencanaan program lanjutan atau pelatihan pendalaman.

Secara keseluruhan, hasil kegiatan ini menunjukkan efektivitas program dalam meningkatkan kompetensi pedagogi dan kemampuan teknologi guru. Bila dibandingkan dengan temuan sebelumnya oleh Abdullah et al. (2025) mengenai pentingnya platform berbagi seperti *Galerimu*, kegiatan ini memperkuat kesimpulan bahwa ruang digital untuk menyimpan dan membagikan konten guru dapat mendorong kolaborasi dan pertukaran praktik baik antar pendidik. Dengan demikian, program ini tidak hanya meningkatkan keterampilan teknis guru, tetapi juga membuka peluang untuk membangun ekosistem pembelajaran yang lebih kolaboratif dan inovatif di lingkungan SD Muhammadiyah Se-Surakarta.

KESIMPULAN

Kegiatan pelatihan ini berhasil meningkatkan kompetensi pedagogi dan keterampilan digital guru SD Muhammadiyah Se-Surakarta secara signifikan. Hasil pre-test dan post-test menunjukkan adanya peningkatan skor rata-rata sebesar 40,6%, dengan nilai signifikansi statistik yang menunjukkan efektivitas program. Sekitar 80% guru mampu membuat konten video pembelajaran menggunakan OBS Studio dan Canva dengan kualitas visual dan pedagogis yang sesuai kriteria. Selain itu, lebih dari 70% guru mampu menerapkan sintaks pembelajaran aktif (PjBL, PBL, dan TGT) secara konsisten dalam rancangan dan praktik pembelajaran mereka. Peningkatan pemahaman ini tidak hanya bersifat konseptual, tetapi juga aplikatif, sebagaimana tercermin dari keberhasilan guru dalam mengintegrasikan konten digital ke dalam modul ajar. Refleksi peserta menunjukkan peningkatan kepercayaan diri dan motivasi untuk terus berinovasi dalam praktik pembelajaran. Platform *Galerimu* juga berhasil dimanfaatkan sebagai ruang kolaboratif untuk berbagi dan menyimpan hasil karya guru secara digital. Dengan demikian, kegiatan ini memberikan kontribusi nyata terhadap penguatan literasi digital dan pedagogi abad 21 dalam ekosistem pendidikan dasar Muhammadiyah.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada Universitas Muhammadiyah Surakarta yang telah mendanai kegiatan pengabdian masyarakat melalui program P2AD: Optimalisasi Kompetensi Pedagogi Guru SD Muhammadiyah Kota Surakarta melalui Pelatihan dan Simulasi Pembelajaran Aktif, serta Pengembangan Konten Pembelajaran Digital Berbasis “GaleriMu”.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah, S., Fauzi, R., & Setiawan, I. (2025). Optimalisasi Desain Iklan Produk Dengan Canva Untuk Pemasaran Digital. *JIPM: Jurnal Inovasi Pengabdian Masyarakat*, 3(1), 17–26.
<https://doi.org/10.55903/jipm.v3i1.214>

- Alderman, B. (2000). Get Real! Collaborative Learning in Higher Education . *Text*, 4(1), 61–66. <https://doi.org/10.52086/001c.35883>
- Ally M. (2004). Foundations of educational theory for online learning. *Theory and Practice of Online Learning*, 2, 15–44.
- Amidi, & Zahid, M. Z. (2016). Membangun Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis Dengan Model Pembelajaran Berbasis Masalah Berbantuan E-Learning. *Seminar Nasional Matematika X Universitas Negeri Semarang 2016*, 586–594.
- Auxtero, L. C., & Callaman, R. A. (2020). Rubric as a learning tool in teaching application of derivatives in basic calculus. *JRAMathEdu (Journal of Research and Advances in Mathematics Education)*, 6(1), 46–58. <https://doi.org/10.23917/jramathedu.v6i1.11449>
- Bransford, J. D., Brown, A. L., & Cocking, R. R. (2000). *How people learn: Brain, mind, experience, and school*. National Academy Press.
- Dewey, J. (1983). Experience & Education. In *Physical Review* B. Macmillan Company. <https://doi.org/10.1103/PhysRevB.33.3530>
- Garrison, D. R., & Kanuka, H. (2004). Blended learning: Uncovering its transformative potential in higher education. In *The Internet and Higher Education* (Vol. 7, Issue 2). <https://doi.org/10.1016/j.iheduc.2004.02.001>
- Ghofur, A., Masrukan, & Rochmad. (2022). Mathematical Literacy Ability in Experiential Learning with Performance Assessment Based on Self-Efficacy. *Unnes Journal of Mathematics Education Research*, 11(1), 94–101.
- Hernandez, J. (2020). Optimizing video production for education using OBS Studio. *Journal of Educational Technology*, 15(3), 45–52.
- Jonassen, D. H., Carr, C., & Yueh, H.-P. (1998). Computers as mindtools for engaging learners in critical thinking. *TechTrends*, 43(2), 24–32. <https://doi.org/10.1007/bf02818172>
- Kalyani, L. K. (2024). The Role of Technology in Education: Enhancing Learning Outcomes and 21st Century Skills. *International Journal of Scientific Research in Modern Science and Technology*, 3(4), 05–10. <https://doi.org/10.59828/ijsrmst.v3i4.199>
- Khotimah, R. P., Setyaningsih, N., Masduki, & Sutarni, S. (2021). Pelatihan Penyusunan Soal Matematika Berbasis Higher Order Thinking Skills (HOTS) bagi Guru-Guru SMP Muhammadiyah Klaten. *Jurnal Warta LPM*, 24(4), 646–655. <https://doi.org/10.23917/warta.v24i4.14222>
- Larmer, J., Mergendoller, J., & Boss, S. (2015). *Setting the Standard for Project Based Learning*. ASCD.
- Partnership for 21st Century Skills. (2019). 21st Century Skills Map. In *America* (pp. 1–34).
- Petty, G. (2009). *Evidence-Based Teaching: A Practical Approach*. Nelson Thornes Ltd.
- Pratama, Moch. H. B. (2021). Implementasi Media Audiovisual Dalam Pembelajaran Menulis Teks Ceramah Pada Peserta Didik SMA Muhammadiyah 2 Surabaya. *Education Journal : Journal Educational Research and Development*, 5(1), 17–28. <https://doi.org/10.31537/ej.v5i1.416>
- Pratama, R. (2020). The effectiveness of visual learning media in increasing students' engagement and understanding. *Journal of Educational Media*, 10(4), 123–130.
- Ramadhan, T. (2022). Digital platforms for teachers' collaboration and content sharing in the classroom. *Educational Technology Review*, 14(2), 2022.
- Santoso, E. (2017). Penggunaan Model Pembelajaran Kontekstual Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemahaman Matematika Siswa Sekolah Dasar (Studi pada siswa kelas V SDN Sukarasa II Kecamatan Samarang Kabupaten Garut Tahun pelajaran 2014-2015). *Jurnal Cakrawala Pendas*, 3(1), 16–29.
- Shalgimbekova, K., Smagliy, T., Kalimzhanova, R., & Suleimenova, Z. (2024). Innovative teaching technologies in higher education: Efficiency and student motivation. *Cogent Education*, 11(1). <https://doi.org/10.1080/2331186X.2024.2425205>
- Slavin, R. E. (1997). *Educational psychology: Theory and practice*, 5th ed. Pearson Education Inc.
- Sukirman, S., Pramudita, D. A., Aminudin, M. R., & Nugroho, A. A. (2023). Peningkatan Keterampilan Merancang Konten Pembelajaran dan Evaluasi Formatif Menggunakan Pendekatan Permainan. *Warta LPM*, 26(1), 51–58. <https://doi.org/10.23917/warta.v26i1.1097>
- Sulaiman, A. (2021). Canva as a tool for creating engaging educational content. *Ndonesian Journal of Digital Education*, 12(1), 78–83.
- Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in society: The development of higher psychological processes*. Harvard University Press.