



Peningkatan Kreativitas Belajar Siswa melalui Media Pembelajaran Digital Interaktif di UPT SPF SD Inpres Antang 1 Kota Makassar

Abdul Wahid¹, Nur Afni², Sri Hastati³, Erwin Nurdiansyah⁴, Badruddin Kaddas⁵, Rahmawati⁶

Program Studi Pendidikan Profesi Guru^{1,2}, Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar^{3,4,6}, Program Studi Komunikasi dan Penyiaran Islam⁵

Universitas Islam Makassar

e-mail: abdulwahid@uim-makassar.ac.id

Abstrak

Kegiatan ini bertujuan untuk meningkatkan kreativitas belajar siswa melalui pemanfaatan media pembelajaran digital interaktif di UPT SPF SD Inpres Antang 1 Kota Makassar. Berdasarkan hasil observasi awal dan diskusi dengan guru-guru setempat, ditemukan bahwa sebagian besar proses pembelajaran masih bersifat konvensional dan kurang melibatkan teknologi. Oleh karena itu, tim pengabdian merancang dan melaksanakan pelatihan serta pendampingan kepada guru-guru SD mengenai penggunaan media pembelajaran digital interaktif, seperti Canva for Education, Wordwall, dan Liveworksheets, yang dapat digunakan dalam pembelajaran tematik. Metode pelaksanaan kegiatan ini meliputi tahap sosialisasi, pelatihan, praktik langsung, dan evaluasi. Kegiatan ini diikuti oleh 15 guru dari berbagai jenjang kelas di sekolah tersebut. Hasil kegiatan menunjukkan bahwa para guru mampu mengembangkan dan menggunakan media pembelajaran digital interaktif secara mandiri, serta mulai menerapkannya dalam kegiatan belajar-mengajar. Dampaknya, berdasarkan refleksi guru dan hasil pengamatan kelas, siswa menjadi lebih aktif, antusias, dan menunjukkan peningkatan dalam ekspresi ide serta penyelesaian tugas-tugas kreatif.

Kata Kunci: *Kreativitas Belajar, Media Digital Interaktif, Pembelajaran Inovatif, Sekolah Dasar, Pengabdian Masyarakat.*

Abstract

This activity aims to enhance student learning creativity through the use of interactive digital learning media at the SPF (School Education Unit) of SD Inpres Antang 1, Makassar City. Based on initial observations and discussions with local teachers, it was found that most learning processes were still conventional and lacked technological involvement. Therefore, the community service team designed and implemented training and mentoring for elementary school teachers on the use of interactive digital learning media, such as Canva for Education, Wordwall, and Liveworksheets, which can be used in thematic learning. The implementation method for this activity included socialization, training, hands-on practice, and evaluation. Fifteen teachers from various grade levels at the school participated in the activity. The results showed that the teachers were able to independently develop and use interactive digital learning media and began implementing them in their teaching and learning activities. Consequently, based on teacher reflections and classroom observations, students became more active

and enthusiastic, and showed improvements in their ability to express ideas and complete creative assignments.

Keywords: *Learning Creativity, Interactive Digital Media, Innovative Learning, Elementary School, Community Service.*

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi telah membawa perubahan signifikan dalam dunia pendidikan. Media pembelajaran digital interaktif bukan hanya sebagai alat bantu, tetapi telah menjadi komponen penting dalam upaya meningkatkan efektivitas pembelajaran. Di era Revolusi Industri 4.0 dan setelah pandemi COVID-19, kebutuhan akan pembelajaran yang menarik, adaptif, dan memanfaatkan media digital semakin mendesak agar siswa tidak hanya menerima materi, tetapi aktif dalam proses belajar, berpikir kritis, serta berkreasi. Di tingkat Sekolah Dasar (SD), terutama di UPT SPF SD Inpres Antang 1 Kota Makassar, terdapat indikasi bahwa kreativitas belajar siswa masih belum maksimal. Beberapa hambatan antara lain media pembelajaran yang sebagian besar bersifat pasif, kurangnya interaktivitas, dan keterbatasan sumber daya teknologi. Hal ini menyebabkan pembelajaran kurang menarik, siswa mudah bosan, dan kreativitas siswa kurang berkembang. Oleh karena itu, penerapan media pembelajaran digital interaktif menjadi pilihan strategis yang diyakini dapat memicu minat belajar, meningkatkan kreativitas, serta memperkaya pengalaman belajar siswa.

Penggunaan media pembelajaran digital interaktif dapat meningkatkan kreativitas siswa, baik melalui gamifikasi, modul digital, multimedia interaktif, maupun media berbasis aplikasi. Namun, masih sedikit penelitian yang fokus mengukur secara spesifik di lingkungan UPT SPF SD, terutama di Makassar, mengenai bagaimana media digital interaktif berkontribusi terhadap kreativitas belajar siswa. Padahal konteks lokal seperti kondisi sumber daya, kesiapan guru, dan karakteristik siswa akan memengaruhi keberhasilan implementasi. Berbagai penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran digital interaktif dapat berkontribusi positif terhadap kreativitas siswa, antara lain: (1) *Development of Interactive Learning Media to Foster the Creativity of Elementary School Students* (Khoiriyah et al., 2022) mengembangkan media interaktif di SD dan menemukan bahwa media tersebut sangat valid dan efektif dalam meningkatkan kreativitas siswa. (2) *Online Learning Videos to Develop Creative Thinking Skills of Students* (Hendriyani, Rifqiawati & Lestari, 2022) menunjukkan bahwa penggunaan video pembelajaran daring dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa. (3) *The Effect of Web-Based Interactive Learning Media on Critical Thinking Skills of Elementary School Students* (Saputra, Murti & Hastuti, 2025) menunjukkan adanya efek positif signifikan dari media pembelajaran interaktif berbasis web terhadap kemampuan berpikir kritis siswa. (4) *Student Perceptions of the Use of Interactive Digital Media in Improving Learning Motivation* (Prasetya et al., 2024) mengungkapkan bahwa siswa memiliki persepsi positif terhadap penggunaan media digital interaktif karena dapat meningkatkan

motivasi belajar. (5) *Interactive Multimedia: Enhancing Students' Cognitive Learning and Creative Thinking Skill in Arthropod Material* (Darmawan, Redjeki & Widhorini, 2020) menunjukkan bahwa multimedia interaktif terbukti dapat meningkatkan hasil kognitif dan kreativitas siswa.

Di samping pengetahuan konten, kemampuan berpikir kritis, kolaborasi, komunikasi, dan kreativitas (4C) menjadi penting. Kreativitas, khususnya, dianggap sebagai kompetensi kunci yang harus dikembangkan sejak usia dini untuk mempersiapkan siswa menghadapi tantangan masa depan yang tidak selalu bisa diprediksi.

Kreativitas dalam konteks pendidikan dasar mencakup kemampuan divergen (menghasilkan banyak ide), fleksibilitas, orisinalitas, elaborasi, serta kemampuan memecahkan masalah dengan cara baru. Bukan hanya dalam seni atau tugas kreatif, tapi juga dalam cara siswa memahami materi, mengajukan pertanyaan, dan menghubungkan konsep-konsep yang ada. Media pembelajaran digital interaktif adalah media berbasis teknologi yang memungkinkan interaksi dua arah (siswa-media, siswa-guru, siswa-siswa), penggunaan multimedia (audio, video, animasi), simulasi, game edukatif, dan *feedback* langsung. Karakteristiknya adalah engaging (menarik), adaptif, memberi kesempatan eksplorasi, dan memperkuat motivasi dan partisipasi siswa.

Media digital interaktif dapat meningkatkan motivasi belajar, keterlibatan siswa, dukungan visual/audiotif yang kaya sehingga konsep lebih mudah dipahami. Selain itu, media ini memberi kesempatan siswa menciptakan sendiri produk kreatif (misalnya video, presentasi, game mini), sehingga kreativitas tidak hanya teoretis tetapi juga praktikal. UPT SPF SD Inpres Antang 1 adalah bagian dari Sekolah Penggerak dan Fokus (SPF) yang diharapkan menjadi pionir dalam inovasi pendidikan di Makassar. Namun, belum banyak penelitian di sekolah ini yang fokus mengukur kreativitas belajar siswa dengan menggunakan media pembelajaran digital interaktif. Kondisi infrastruktur, ketersediaan perangkat, kesiapan guru, serta karakteristik siswa setempat (gaya belajar, latar belakang teknologi) menjadi variabel lokal yang penting.

METODE

Kegiatan pengabdian ini menggunakan pendekatan partisipatif dan kolaboratif, di mana dosen pengabdian bekerja sama secara aktif dengan guru dan siswa dalam merancang serta mengimplementasikan media pembelajaran digital interaktif. Penelitian oleh Saru Joshi (2022) yang menyebut bahwa “participative pedagogical approach membantu mendorong siswa agar terlibat aktif dalam proses belajar, meningkatkan kesadaran dan rasa tanggung jawab terhadap pengalaman pendidikan mereka. Pendekatan ini dipilih agar kegiatan lebih kontekstual, tepat guna, dan berkelanjutan. M. Hardianto et al. (2025) menyebut bahwa *participatory approaches* dalam pembelajaran digital memungkinkan peserta didik/pengguna menjadi *co-designers* dari proses pembelajaran. Lebih lanjut Ahmad Suyuthi et al. (2023) menyebut model *Collaborative-Participatory Model in Education Policy during a Pandemic* yang

melibatkan multi-stakeholders dalam kebijakan Pendidikan. Pendekatan partisipatif dapat meningkatkan motivasi, rasa keterlibatan, serta kualitas hasil seperti yang dibahas oleh M. A. M. Prasetyo & W. Kifla (2023).

Pengabdian ini dilakukan melalui pelatihan, pendampingan, dan evaluasi implementasi media pembelajaran digital interaktif. Fokus utamanya adalah Peningkatan pemahaman guru terhadap penggunaan media digital interaktif, Penerapan media tersebut dalam proses belajar-mengajar, Peningkatan kreativitas siswa melalui aktivitas pembelajaran berbasis digital.

Lokasi pengabdian UPT SPF SD Inpres Antang 1, Kecamatan Manggala, Kota Makassar. Waktu Pengabdian dilaksanakan selama 3 bulan (September-Oktober 2025), yang terbagi dalam beberapa tahap: persiapan, pelaksanaan, dan evaluasi. Sasaran utama pengabdian Adalah Guru kelas dan siswa (terutama kelas IV-VI). Mitra pengabdian adalah Kepala sekolah dan tim IT sekolah sebagai pihak pendukung keberlanjutan program. Adapun Tahapan Kegiatan Pengabdian antara lain (1).Tahap Persiapan yaitu Survei awal kebutuhan dan kondisi sekolah terkait pemanfaatan media digital, Identifikasi sarana-prasarana (laptop, proyektor, jaringan internet) dan Penyusunan modul pelatihan media digital interaktif (misalnya: *Canva for Education*, *Wordwall*, *Google Slides Interaktif*) dan Koordinasi dengan kepala sekolah dan guru untuk menyusun jadwal kegiatan.

Tahap Pelaksanaan Kegiatan ini meliputi (1) Pelatihan Guru mengenai Materi tentang urgensi kreativitas dalam pembelajaran abad 21, Pengenalan dan praktik langsung menggunakan media digital interaktif dan Simulasi pembelajaran menggunakan media tersebut. (2) Pendampingan Implementasi yaitu Guru melaksanakan pembelajaran menggunakan media digital. Tim pengabdi mendampingi di kelas untuk memberikan masukan teknis dan pedagogis. Siswa dilibatkan secara aktif dalam aktivitas kreatif berbasis digital. (3). Workshop Hasil Karya yaitu Siswa mempresentasikan hasil karya atau tugas berbasis media digital, dan Guru saling berbagi pengalaman praktik baik.

Tahap Evaluasi dan Refleksi yaitu Evaluasi efektivitas pelatihan dan pendampingan melalui Kuesioner kepuasan peserta (guru dan siswa), Observasi peningkatan keterlibatan dan kreativitas siswa di kelas., Refleksi bersama untuk mengetahui keberhasilan dan rencana keberlanjutan program. Metode Pendekatan terhadap Mitra Pengabdian menggunakan metode: (1) *Participatory Rural Appraisal* (PRA): Melibatkan mitra sejak awal agar tercipta rasa memiliki. (2) *Asset-Based Community Development* (ABCD): Memanfaatkan potensi lokal (guru, siswa, sarana sekolah). (3) *Capacity Building*: Fokus pada peningkatan kapasitas guru dalam penggunaan teknologi pendidikan.

Teknik Pengumpulan dan Analisis Data Adalah Observasi langsung saat pelaksanaan pembelajaran, Wawancara dan diskusi dengan guru dan

siswa, Kuesioner untuk mengukur perubahan kreativitas dan keterlibatan siswa, Dokumentasi berupa foto, video kegiatan, dan hasil karya siswa. Analisis data dilakukan secara deskriptif kualitatif untuk menilai keberhasilan kegiatan berdasarkan indikator Peningkatan kreativitas belajar siswa, Peningkatan keterampilan guru dalam menggunakan media digital, dan Kepuasan mitra terhadap kegiatan pengabdian. Indikator Keberhasilan Pengabdian ini adalah (1) $\geq 80\%$ guru mampu mengimplementasikan media digital interaktif dalam pembelajaran. (2) Terjadi peningkatan partisipasi dan kreativitas siswa (berdasarkan pengamatan dan hasil karya). (3) Adanya hasil nyata berupa produk pembelajaran digital (misalnya slide, permainan edukatif, video pembelajaran). (4) Terjalannya kemitraan berkelanjutan antara tim pengabdian dan sekolah.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan pengabdian ini bertujuan untuk meningkatkan kreativitas belajar siswa sekolah dasar melalui pemanfaatan media pembelajaran digital interaktif serta meningkatkan kompetensi guru dalam menggunakan teknologi pendidikan secara efektif dan inovatif. Program ini dilaksanakan melalui pelatihan, pendampingan, dan implementasi media pembelajaran digital di lingkungan UPT SPF SD Inpres Antang 1 Kota Makassar selama dua bulan.

Pada tahap persiapan ini, dilakukan beberapa kegiatan awal, yaitu, Survei kebutuhan dan pemetaan kondisi awal sekolah, yang mencakup tingkat literasi digital guru dan siswa, ketersediaan perangkat pendukung (laptop, proyektor, jaringan internet) dan pola pembelajaran yang biasa diterapkan. Hasil temuan awal mayoritas guru belum familiar dengan media digital interaktif seperti *Canva*, *Wordwall*, dan *Google Slides* interaktif. Kreativitas siswa dalam pembelajaran tergolong rendah; kegiatan masih terpusat pada guru (*teacher-centered*).

Pelatihan guru dilaksanakan selama 2 hari dan diikuti oleh 12 guru dari kelas IV, V, dan VI. Materi yang disampaikan meliputi: Konsep dasar kreativitas dalam pembelajaran abad 21, Pengenalan dan praktik langsung media digital interaktif (*Canva for Education*, *Wordwall*, *Google Slides interaktif*), dan Strategi integrasi media digital ke dalam RPP dan proses pembelajaran aktif.

Hasil pelatihan Peningkatan Kreativitas Belajar Siswa melalui Media Pembelajaran Digital Interaktif di UPT SPF SD Inpres Antang 1 Kota Makassar yaitu Guru antusias dan menunjukkan peningkatan pemahaman terhadap penggunaan media digital. 100% peserta berhasil membuat contoh media pembelajaran interaktif berbasis digital secara mandiri.

Setelah pelatihan, guru mulai menerapkan media digital dalam pembelajaran. Tim pengabdian mendampingi proses implementasi sebanyak 3 kali per kelas. Media yang digunakan yaitu *Canva* (untuk poster dan infografis), *Wordwall* (untuk kuis dan game edukatif), *Google Slides* interaktif (untuk presentasi siswa). Aktivitas siswa dalam kegiatan pengabdian Peningkatan

Kreativitas Belajar Siswa melalui Media Pembelajaran Digital Interaktif di UPT SPF SD Inpres Antang 1 Kota Makassar yaitu: Membuat proyek kolaboratif seperti kampanye hemat energi., Menjawab kuis berbasis *Wordwall* dan Membuat poster digital menggunakan Canva.

Hasil pendampingan kegiatan pengabdian Peningkatan Kreativitas Belajar Siswa melalui Media Pembelajaran Digital Interaktif di UPT SPF SD Inpres Antang 1 Kota Makassar antara lain Siswa terlihat lebih antusias dan aktif dalam pembelajaran, Siswa lebih bebas mengekspresikan ide-idenya secara visual dan kreatif. Dan Guru mampu memfasilitasi kegiatan pembelajaran berbasis digital dengan baik. Adapun gambar kegiatan pengabdian kepada Masyarakat Peningkatan Kreativitas Belajar Siswa melalui Media Pembelajaran Digital Interaktif di UPT SPF SD Inpres Antang 1 Kota Makassar antara lain:



Gambar 1. Penerapan Media Pembelajaran Digital Interaktif di UPT SPF SD Inpres Antang 1 Kota Makassar



Gambar 2. Mendampingi siswa dalam penggunaan media pembelajaran digital Interaktif

Hasil pengabdian menunjukkan bahwa penggunaan media digital interaktif berdampak signifikan terhadap peningkatan kreativitas belajar siswa. Media seperti Canva dan *Wordwall* memberikan ruang eksplorasi visual dan interaktif yang mendorong siswa berpikir orisinal, mengemukakan ide melalui desain visual, dan berkolaborasi dalam tim secara lebih aktif.

Hal ini sejalan dengan teori kreativitas oleh Torrance dan Guilford, yang menekankan pentingnya kelancaran, fleksibilitas, dan orisinalitas dalam pembelajaran kreatif. Pelatihan dan pendampingan berhasil mendorong perubahan paradigma guru dari pengajar konvensional menjadi fasilitator pembelajaran aktif. Guru lebih mampu mendesain pembelajaran berbasis proyek, memandu siswa dalam proses berpikir kreatif serta mengintegrasikan teknologi dalam strategi mengajar.

Ini memperkuat prinsip pembelajaran abad ke-21 yang menekankan pada *critical thinking, creativity, collaboration*, dan *communication* (4C). Partisipasi Mitra Sekolah Tinggi dan Antusiasme Guru dan siswa menunjukkan antusiasme tinggi selama kegiatan berlangsung.

SIMPULAN

Berdasarkan pelaksanaan kegiatan pengabdian yang meliputi pelatihan guru, pendampingan implementasi media pembelajaran digital interaktif, serta evaluasi melalui presentasi karya siswa dan observasi lapangan, maka dapat ditarik beberapa kesimpulan yaitu Media pembelajaran digital interaktif (*Canva, Wordwall, Google Slides interaktif, video animasi*) terbukti efektif dalam meningkatkan kreativitas siswa. Siswa lebih aktif, mampu mengemukakan ide orisinal, dan menunjukkan variasi dalam produk tugas digital mereka.

Guru yang mendapatkan pelatihan dan pendampingan menunjukkan perkembangan dalam merancang pembelajaran yang lebih kreatif dan interaktif. Kemampuan guru serta ketersediaan perangkat teknologi (*hardware, software*) menjadi faktor penting pendukung keberhasilan. Dengan adanya interaksi dan aktivitas berbasis digital, motivasi belajar siswa meningkat. Siswa menunjukkan rasa penasaran lebih tinggi, partisipasi dalam diskusi digital, dan semangat dalam menyelesaikan tugas kreatif.

Agar hasil pengabdian berkelanjutan, sekolah perlu mengintegrasikan penggunaan media digital dalam kurikulum reguler, menyediakan pelatihan lanjutan dan dukungan teknis, dan melakukan evaluasi jangka panjang terhadap dampak kreativitas terhadap prestasi akademik dan karakter siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Darmawan, U., Redjeki, S., & Widhorini, W. (2020). Interactive multimedia: Enhancing students' cognitive learning and creative thinking skill in arthropod material. JPBI (Jurnal Pendidikan Biologi Indonesia), 6(2), 257-264. <https://doi.org/10.22219/jpbi.v6i2.11370>
- Hendriyani, M. E., Rifqiawati, I., & Lestari, D. (2022). Online learning videos to develop creative thinking skills of students. Research and Development in Education (RaDEn), 2(2), 67-75. <https://doi.org/10.22219/raden.v2i2.20035>
- Hardianto, D., Ambar Wati, U. & (2023). "Model pembelajaran blended partisipatif kemitraan sekolah dan orangtua." *Jurnal Penelitian Ilmu Pendidikan*, 16(1), 47-59.

- Joshi, S. (2022). "'Participatory' Pedagogical Approach in Teaching and Learning for Sustainable Educational Goals." *Global Journal of Human-Social Science*, 22(G4), 41-45
- Khoiriyah, A. N., Subali, B., & Linuwih, S. (2022). Development of interactive learning media to foster the creativity of elementary school students. *Journal of Primary Education*, 11(3), 345-358. <https://doi.org/10.15294/jpe.v11i3.75299>
- Prasetya, R. N., Budiman, R. D. A., Astuti, A., Friani, D. A., & Siradjuddin, S. (2024). Student perceptions of the use of interactive digital media in improving learning motivation. *Juwara: Jurnal Wawasan dan Aksara*, 5(1). <https://doi.org/10.58740/juwara.v5i1.313>
- Prasetyo, M. A. M. & Kifla, W. (2023). "Participatory Leadership and Teacher Motivation in Improving School Quality." *EDUKASI: Jurnal Pendidikan Islam*, 11(2), 214-229.
- Saputra, A. R., Murti, R. C., & Hastuti, W. S. (2025). The effect of web-based interactive learning media on critical thinking skills of elementary school students. *Jurnal Prima Edukasia*, 13(1). <https://doi.org/10.21831/jpe.v13i1.75228>
- Suryani, S., Zainudin, M., & Anggraini, A. E. (2024). Pengembangan multimedia interaktif berbantuan Canva untuk menumbuhkan berpikir kritis siswa dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial. *Jurnal IICET*, 10(2), 104-115.
- Suyuthi, A.; Mumtahanah, N.; Wahyudi, W. E. (2023). "Collaborative-Participatory Model in Education Policy during a Pandemic: Building Collaboration to Bridge the Gap." *Al-Hayat: Journal of Islamic Education*, 7(2), 559-576
- Fatimah, F., & Sari, Y. I. (2023). Mere-konstruksi pembelajaran IPS: media interaktif, gaya belajar siswa, dan kreativitas guru dalam menumbuhkan pemahaman kontekstual. *Dinamika Sosial: Jurnal Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial*, 4(2). <https://doi.org/10.18860/dsjpips.v4i2.17921>