



Media pembelajaran inovatif berbasis internet untuk meningkatkan keterampilan mengajar guru sekolah dasar

Nuhyal Ulia^{1*}, Rida Fironika Kusumadewi¹, Mochamad Hariyono²

¹Universitas Islam Sultan Agung, Semarang, Indonesia

²Universitas Terbuka, Semarang, Indonesia

*email Koresponden Penulis: nuhyalulia@unissula.ac.id

Info Artikel

Riwayat Artikel

Diajukan: 2025-04-04

Diterima: 2025-05-14

Diterbitkan: 2025-05-26



Lisensi: cc-by-sa

Copyright © 2025 Penulis

ABSTRAK

Permasalahan pada kelompok kerja guru (KKG) Kabupaten Kudus adalah masih kurangnya pemahaman guru dalam pemanfaatan internet sebagai media pembelajaran inovatif dan belum adanya media pembelajaran inovatif berbasis internet seperti media dengan aplikasi Khoot, Wordwall, dan Quizizz. Tujuan pengabdian adalah untuk meningkatkan pemahaman guru dalam pembuatan media berbasis internet dan untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis aplikasi Khoot, Wordwall, dan Quizizz. Pelaksanaan pengabdian dilakukan dengan metode small group discussion dengan berbagai teknik seperti tutorial dan tutor sebaya. Adapun tahap pengabdian meliputi sosialisasi, pelatihan, pendampingan, terapan teknologi dan keberlanjutan. Hasil dari kegiatan pengabdian ini menunjukkan adanya peningkatan pemahaman guru terhadap pemanfaatan internet sebagai media pembelajaran inovatif yang ditunjukkan dengan capaian pemahaman rata-rata 85% selain itu dari kegiatan pengabdian ini guru mampu membuat media pembelajaran inovatif menggunakan aplikasi Khoot, Wordwall, dan Quizizz ditunjukkan dengan capaian 80% guru dapat mengembangkan media tersebut dan menerapkannya dalam pembelajaran. Jadi kegiatan pengabdian ini memberikan dampak positif karena dapat meningkatkan pemahaman guru sehingga mampu mengembangkan media pembelajaran inovatif berbasis internet.

Kata Kunci: media pembelajaran inovatif: berbasis internet

Cara mensitasi artikel:

Ulia, N., Kusumadewi, R. F., & Hariyono, M. (2025). Media pembelajaran inovatif berbasis internet untuk meningkatkan keterampilan mengajar guru sekolah dasar. *Jurnal Pembelajaran Pemberdayaan Masyarakat (JP2M)*, 6(2), 468-479. <https://doi.org/10.33474/jp2m.v6i2.23564>

PENDAHULUAN

Perkembangan media pembelajaran sudah masuk ke ranah digital, di Indonesia media pembelajaran berbasis digital masih jarang digunakan. Beberapa faktor penghambat perkembangan media pembelajaran seperti keterbatasan sarana, rendahnya kesadaran guru untuk memanfaatkan media, dan belum adanya kebijakan sekolah terkait pemanfaatan media pembelajaran. Media berasal dari kata “medium”, yang berarti sesuatu yang menjadi perantara dan berisi pesan tertentu untuk dipelajari. Media pembelajaran adalah media yang dimanfaatkan untuk menyampaikan materi pembelajaran dengan lebih mudah. Pemanfaatan

media dalam pembelajaran dibagi ke dalam dua bagian, yaitu 1) pemanfaatan media *by design*, media yang secara khusus didesain guna kepentingan pendidikan, sebagai media penunjang untuk mencapai tujuan pembelajaran, seperti modul dan buku pelajaran. 2) Pemanfaatan media *by utilization*. Media yang tidak didesain secara khusus guna kepentingan pendidikan, namun penemuan media ini juga dapat diaplikasikan sebagai media pembelajaran, seperti koran, majalah dan sebagainya. Upgrading skill juga diperlukan oleh guru misal dalam bentuk pelatihan yang ditujukan untuk peningkatan keprofesionalan guru (Isrokatun et al., 2021). Kemudian hal inilah yang menjadi dasar perlu adanya pengembangan media pembelajaran yang sesuai dengan perkembangan zaman salah satunya adalah media yang berbasis internet.

Kelompok Kinerja Guru (KKG) Gugus Slamet Riyadi Dabin Honggosoco Kabupaten Kudus sebagai kelompok kerja guru yang berada di Korwil Kecamatan Jekulo Kabupaten Kudus terdiri dari 4 sekolah yaitu SD 1 Honggosoco, SD 2 Honggosoco, SD 4 Honggosoco dan SD 5 Honggosoco. Berdasarkan wawancara kepada beberapa guru disampaikan bahwa selama ini pembelajaran yang sudah dilaksanakan menggunakan media pembelajaran yang masih bersifat konkret dan masih konvensional. Misal dalam pembelajaran matematika seperti papan berhitung, penggaris, kerangka bangun datar dari kayu dan lain sebagainya. Media pembelajaran masih konvensional dan belum mengikuti perkembangan teknologi saat ini. Hal ini tentunya berpengaruh pada pembelajaran di kelas dimana siswa menjadi kurang antusias dalam pembelajaran dan akhirnya motivasi mereka masih rendah apalagi siswa zaman sekarang sudah terbiasa dengan teknologi digital dan sebagai efek dari pembelajaran *online* yang pernah dilakukan selama ini tentunya. Media pembelajaran hendaknya yang berbasis digital dan sesuai perkembangan teknologi saat ini. Artinya pemilihan media pembelajaran haruslah tepat (Winarni et al., 2021) apalagi karakteristik siswa saat ini sudah memasuki generasi Z dimana semua hal menggunakan teknologi informasi dan komunikasi atau berbasis digital.

Menjadi tuntutan dan tantangan bagi guru untuk mengembangkan media pembelajaran digital dan *trend* saat ini. Guru dalam KKG Gugus Slamet Riyadi Dabin Honggosoco Kabupaten Kudus mengakui fenomena ini, namun pemahaman mereka masih kurang terkait pemanfaatan internet sebagai media pembelajaran inovatif. Mereka belum memiliki kemampuan dan keterampilan untuk membuat media pembelajaran yang inovatif sesuai perkembangan teknologi saat ini. Tidak seharusnya hal ini terjadi karena tiap sekolah sudah ada jaringan WIFI namun belum digunakan secara maksimal dalam pembelajaran.

Berdasarkan wawancara singkat ke beberapa guru KKG Gugus Slamet Riyadi diperoleh fakta bahwa guru lebih sering menggunakan *microsoft power point* dan belum memanfaatkan sumber internet lainnya seperti aplikasi pembelajaran. Padahal aplikasi pembelajaran di Internet sangat banyak dan beragam seperti *wordwall*, *quizizz*, *kahoot* yang akan membuat siswa lebih bersemangat dalam belajar di kelas. Sebagaimana penelitian Sulastri et al. (2019) penggunaan media berbasis internet seperti *quizizz* sangat efektif dalam pembelajaran. Perkembangan internet saat ini sangatlah cepat seperti banyak munculnya

aplikasi pembelajaran seperti aplikasi pembelajaran *quizizz* (Arifin et al., 2020), dimana aplikasi pembelajaran sangat menarik dan mudah digunakan baik oleh guru maupun siswa (Setiawan et al., 2022). Namun sayangnya, tidak semua guru KKG Slamet Riyadi dapat memanfaatkan internet dengan maksimal untuk merancang media pembelajaran inovatif tersebut.

Di bidang pendidikan, internet jika diterapkan dengan benar, dinilai memiliki keunggulan sebagai media pembelajaran (Mikkael et al., 2022). Penggunaan teknologi sangat bermanfaat karena dapat membantu guru dalam menyampaikan materi atau pelajaran kepada siswa (Widiyatmoko et al., 2021). Media pembelajaran inovatif berbasis internet sangat bermanfaat karena dapat menjelaskan materi dengan detail dan terperinci karena ditampilkan pada visualisasi yang menarik bagi siswa sehingga siswa menjadi lebih paham dan mudah dalam mencerna materi (Hidayat et al., 2019). Saat ini masih terdapat guru yang belum memahami dan menguasai teknologi internet dengan baik sesuai dengan penelitian Afthori et al. (2022) yang mengatakan bahwa kurangnya pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran disebabkan karena guru masih belum menguasai penggunaan teknologi. Padahal media yang baik adalah media yang dapat membantu siswa untuk memahami materi yang sedang mereka pelajari, sehingga diharapkan media bisa merangsang perkembangan pola pikir siswa termasuk pemanfaatan internet sebagai media pembelajaran dapat menjadi inovasi karena dapat memvisualisasikan hal-hal atau konsep abstrak yang sedang dipelajari (Sari et al., 2020). Media berbasis internet sangat cocok digunakan karena sesuai dengan zamannya sekarang (Fatimatuzzahro et al., 2021) dan pembelajaran menggunakan media dapat menarik siswa serta media juga dapat meringkas materi tanpa mengurangi esensinya (Hakim, 2018).

Media pembelajaran berbasis internet merupakan media pembelajaran inovatif sebagai bentuk inovasi atau pembaharuan dalam pembelajaran karena sudah merubah dari bentuk pembelajaran konvensional ke bentuk digital (Hanan et al., 2018). Media pembelajaran saat ini yang diinginkan adalah sejalan dengan perkembangan teknologi dan dikembangkan secara interaktif dan variatif (Aries, 2012). Guru yang baik tentunya memiliki kompetensi yang baik dan sesuai dengan tuntutan zaman dan perkembangan teknologi sebagaimana dalam mengembangkan media pembelajaran jika sudah memanfaatkan teknologi informasi artinya guru tersebut sudah memiliki kompetensi keterampilan pemanfaatan IT dan guru tersebut sudah termasuk kreatif dan inovatif dalam pembelajaran di kelas (Sari et al., 2020).

Mayoritas guru KKG Gugus Slamet Riyadi dalam pemanfaatan internet sebagai media inovatif masih sangat terbatas atau bahkan belum memanfaatkan sama sekali. Hal ini menjadi salah satu alasan dilakukannya pengabdian masyarakat berupa pelatihan dan pendampingan pengembangan media pembelajaran inovatif berbasis internet pada KKG Gugus Slamet Riyadi. Selain itu, pemanfaatan internet yang masih kurang sebagai media pembelajaran inovatif dan belum adanya media pembelajaran inovatif berbasis internet menggunakan aplikasi *khoot*, *quizizz*, dan *wordwall* yang dikembangkan. Jadi rumusan masalah pada pengabdian masyarakat ini adalah bagaimana meningkatkan pemahaman

guru KKG Gugus Slamet Riyadi terkait pemanfaatan internet sebagai media pembelajaran inovatif? bagaimana pendampingan dalam pengembangan media pembelajaran inovatif berbasis internet menggunakan aplikasi *khoot*, *quizizz*, dan *wordwall*? dan bagaimana respon guru terkait kegiatan pengabdian masyarakat terkait pendampingan pembuatan media pembelajaran inovatif berbasis internet?

Adapun tujuan kegiatan pengabdian ini adalah memberikan pemahaman terkait pemanfaatan internet sebagai media pembelajaran inovatif, meningkatkan keterampilan melalui pelatihan dan pendampingan pembuatan media pembelajaran inovatif berbasis internet menggunakan aplikasi *khoot*, *quizizz*, dan *wordwall*, dan mengetahui respon guru terhadap kegiatan pengabdian pendampingan pembuatan media pembelajaran inovatif berbasis internet.

Adapun manfaat kegiatan pengabdian masyarakat ini adalah dapat membantu guru dalam proses pembelajaran dengan memanfaatkan internet sebagai media pembelajaran inovatif secara maksimal dan efektif, memberikan bekal keterampilan guru melalui pelatihan dan pendampingan pembuatan media pembelajaran inovatif berbasis internet menggunakan aplikasi *khoot*, *quizizz*, dan *wordwall* bagi kelompok kerja guru (KKG) Gugus Slamet Riyadi, dan guru dapat menerapkan media pembelajaran inovatif berbasis internet dalam pembelajaran di kelas sehingga siswa menjadi tertarik dalam pembelajaran dan hasil belajar siswa semakin meningkat.

METODE

Pelaksanaan pengabdian Pendampingan KKG Gugus Slamet Riyadi Dabin Honggosoco dalam pemanfaatan internet sebagai media pembelajaran inovatif di Sekolah Dasar dilakukan secara bersama-sama dengan metode *small group discussion* dan disertai beberapa teknik dan pendekatan seperti 1) ceramah dan tutorial dimana pada kegiatan pelatihan tim pelaksana pengabdian memberikan materi dan terdapat sesi tanya jawab serta diskusi, 2) FGD (*forum group discussion*) dan diskusi yang dilaksanakan setelah pelatihan dan sosialisasi semacam diskusi sebagai *follow up* dari pelatihan sebelumnya, 3) praktek dan demonstrasi dengan pendekatan komprehensif, dimana seluruh kegiatan pengabdian masyarakat dilakukan secara serentak terkait dengan sumber daya manusia, proses belajar, publikasi melalui pelatihan dan pendampingan yang dipraktekkan oleh tenaga pengajar yang profesional, 4) pendekatan personal dimana pendekatan ini sangat diperlukan dalam pendampingan dan pelatihan secara individu, dan 5) *tutor sebaya* dimana dalam pendampingan dan pelatihan terdapat kegiatan saling tukar pengetahuan baik antara sesama guru atau guru dengan tutor. Adapun metode diatas, dilaksanakan dalam beberapa tahapan seperti tabel 1 berikut.

Tabel 1. Tahapan metode pelaksanaan kegiatan

No	Tahapan	Maksud	Teknik
1	Sosialisasi	Sebagai bentuk observasi awal, menyampaikan tujuan pengabdian, mencari permasalahan dan menyepakati solusi yang akan dilakukan. Pada tahap ini	- Ceramah - Diskusi - FGD

		juga dirancang program-program yang dilaksanakan berdasarkan kesepakatan dengan mitra.	
2	Pelatihan	Pelatihan berupa pelatihan pembuatan media pembelajaran inovatif berbasis internet.	- Ceramah - Diskusi - Praktek - Demonstrasi
3	Terapan Teknologi	Terapan teknologi yang dilakukan pada program kemitraan masyarakat meliputi pembuatan media pembelajaran inovatif berbasis internet.	- Demonstrasi - Diskusi - FGD
4	Pendampingan	Pendampingan dalam implementasi hasil pembuatan media pembelajaran inovatif berbasis internet saat pembelajaran di kelas dan sebagai bahan monitoring dan evaluasi.	- Ceramah - Tutorial - Tutor sebaya
5	Keberlanjutan (sustainable)	Dari hasil monitoring dan evaluasi di setiap kegiatan diadakan tindak lanjut dengan tujuan agar kegiatan bisa tetap berjalan dan berkelanjutan.	- FGD - Diskusi

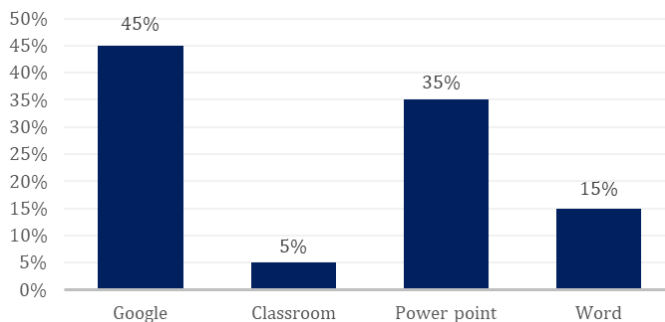
HASIL DAN PEMBAHASAN

Tujuan kegiatan pengabdian ini adalah untuk memberikan pemahaman terkait pemanfaatan internet sebagai media pembelajaran inovatif, meningkatkan keterampilan melalui pelatihan dan pendampingan pembuatan media pembelajaran inovatif berbasis internet menggunakan aplikasi *khoot*, *quizizz*, dan *wordwall*, dan untuk mengetahui respon guru terhadap kegiatan pengabdian pendampingan pembuatan media pembelajaran inovatif berbasis internet. Untuk mencapai tujuan tersebut, Kegiatan pelaksanaan pengabdian pendampingan KKG Gugus Slamet Riyadi Dabin Honggosoco dilaksanakan pada beberapa tahap.

Adapun pada tahap pertama adalah sosialisasi. Pada kegiatan sosialisasi dilaksanakan dengan kepala sekolah bersama pengurus KKG yang terdiri dari ketua dan sekretaris KKG. Sosialisasi bertujuan untuk menyampaikan rencana kegiatan pengabdian masyarakat yang akan dilakukan. Pada sosialisasi juga sebagai bentuk kegiatan observasi awal dimana mengintegrasikan permasalahan yang ada dengan tujuan kegiatan pengabdian. Pada kegiatan sosialisasi juga disepakati terkait tanggal pelaksanaan dan juga disampaikan pada rangkaian kegiatan pengabdian terdiri dari pelatihan dan pendampingan.

Kegiatan Pelatihan pembuatan media pembelajaran berbasis internet dilaksanakan di SDN Honggosoco Kudus sebagai tempat pelaksanaan KKG Gugus Slamet Riyadi Dabin Honggosoco. Pada pelatihan tersebut rangkaian acara yang dilakukan seperti pembukaan, sambutan ketua KKG, penyampaian materi, tutorial praktek pelatihan, diskusi dan tanya jawab. Guru sangat antusias dalam mengikuti pelatihan tersebut. Pada kegiatan ini, narasumber juga memberikan materi terkait pemanfaatan internet sebagai media pembelajaran inovatif. Sebelum dilaksanakan pelatihan, peserta diberikan instrumen untuk mendeteksi kondisi awal guru terkait penggunaan internet sebagai media pembelajaran. Bagaimana selama ini guru di lingkungan KKG Gugus Slamet Riyadi Dabin Honggosoco memanfaatkan internet sebagai pembelajaran? hasilnya ternyata banyak guru yang belum

maksimal memanfaatkan internet hanya berupa pencarian informasi dari *google*, dan guru sudah menggunakan *google classroom* dalam pembelajaran, penggunaan *microsoft word* dan *power point* dalam penyampaian materi saja. Adapun hasil survei pemanfaatan aplikasi pembelajaran yang selama ini sudah dilakukan oleh guru di lingkungan KKG Gugus Slamet Riyadi Dabin Honggosoco sebagaimana hasil pada grafik dibawah ini.



Gambar 1. Pemanfaatan aplikasi pembelajaran awal oleh Guru KKG Slamet Riyadi

Berdasarkan Gambar 1 diatas, terlihat guru masih minim dalam pemanfaatan internet sebagai media pembelajaran, ini menunjukkan perlunya guru memperoleh pelatihan terkait pemanfaatan internet secara lebih maksimal untuk pembelajaran melalui pendampingan dan pelatihan beberapa aplikasi pembelajaran seperti *quizizz*, *kahoot*, dan *wordwall*. Peserta pelatihan dalam hal ini guru mereka masih banyak yang belum menerapkan aplikasi tersebut, maka menjadi hal yang penting dan dibutuhkan pelatihan pembuatan media pembelajaran tersebut. Adapun materi yang diberikan terkait pemanfaatan internet melalui aplikasi pembelajaran seperti *kahoot*, *wordwall*, dan *quizizz*. Satu persatu secara bertahap pelatihan dilakukan dan beberapa kali pertemuan pelatihan tersebut diberikan kepada peserta dari KKG Gugus Slamet Riyadi Dabin Honggosoco. Tampak saat pelatihan berlangsung, peserta sangat antusias dan semangat saat mengikutinya. Beberapa guru senior yang masih awam dalam penggunaan internet didampingi oleh guru-guru muda dan saat materi disampaikan peserta langsung simulasi mempraktekkan apa yang disampaikan narasumber secara langsung. Pada pelatihan *kahoot*, guru tertarik karena tampilan yang sederhana dan membuatnya juga sangat mudah. Peserta memulai dengan mendaftarkan akun sebagai guru dan langsung praktek membuat pertanyaan yang sedikit dulu sejumlah 3 soal. Kemudian peserta juga mempraktekkan bagaimana mensharenya untuk siswa dan bagaimana untuk mengecek skor yang diperoleh. Penggunaan *kahoot* memang menjadi alternatif media pembelajaran dan efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa hal ini dikarenakan Kahoot dapat digunakan sebagai alat evaluasi formatif dan *ice-breaking* yang berhasil menciptakan suasana kelas yang interaktif dan efektivitas penggunaan Kahoot terlihat dari peningkatan partisipasi dan motivasi siswa (Saputra & Prasetyo, 2025). Selain itu, Kahoot, sebuah platform pembelajaran berbasis permainan, dapat menjadi alat pedagogis yang efektif dalam proses belajar mengajar. Sebagai

sistem respons siswa, Kahoot memungkinkan keterlibatan siswa secara aktif melalui berbagai aktivitas, seperti kuis, diskusi, dan survei spontan. Penggunaan Kahoot dalam pembelajaran tidak hanya menciptakan suasana belajar yang lebih menarik, tetapi juga dapat dikombinasikan dengan model pembelajaran untuk meningkatkan prestasi dan motivasi belajar siswa, khususnya generasi digital (Astuti & Uliah, 2025).

Pelatihan selanjutnya adalah pemanfaatan aplikasi pembelajaran *wordwall*. Aplikasi *wordwall* sangatlah lengkap karena menyajikan beberapa fitur yang beragam dan sangat menarik. Guru tinggal memilih menggunakan permainan apa yang akan dimanfaatkan saat pembelajaran. Pembuatannya juga sangat mudah. Peserta KKG memulai dengan mendaftarkan akun. Pada *wordwall* yang memiliki pilihan beragam, narasumber memberikan tutorial tidak semuanya namun yang banyak dan mudah serta sesuai dengan karakteristik siswa SD seperti teka teki silang, *game* tebak gambar dan sebagainya. Penerapan media *wordwall* secara signifikan meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa, serta mengembangkan kemampuan berpikir kritis. Siswa menunjukkan antusiasme yang lebih tinggi, partisipasi aktif dalam diskusi Media *wordwall* terbukti efektif dalam menciptakan pembelajaran yang lebih interaktif dan menyenangkan, serta meningkatkan hasil belajar dan keterampilan berpikir kritis siswa. Temuan ini menegaskan pentingnya inovasi dalam media pembelajaran untuk meningkatkan kualitas pendidikan. Penggunaan *wordwall* dapat diadaptasi untuk mata pelajaran, mendukung pembelajaran yang lebih kolaboratif dan relevan dengan kebutuhan siswa (Lisandra et al., 2025). *Wordwall* sebagai media pembelajaran *online* inovatif, serta dapat digunakan sesuai dengan materi pembelajaran untuk meningkatkan motivasi siswa. adanya pengaruh media *wordwall* terhadap motivasi belajar (Sundari et al., 2025).

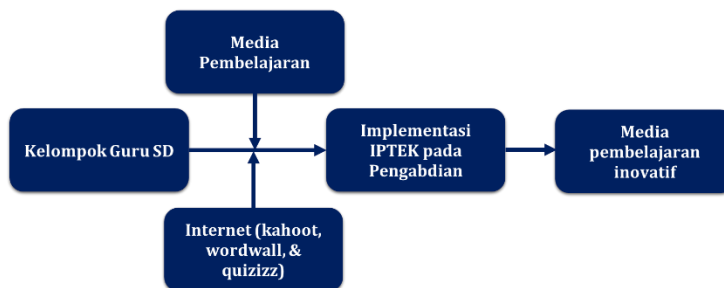


Gambar 2. Suasana pelatihan Guru KKG Slamet Riyadi

Pada pelatihan selanjutnya diberikan materi pemanfaatan aplikasi *quizizz* aplikasi ini sangat simpel dan mudah dipelajari. Peserta pelatihan juga praktek membuat dengan membuat dua pertanyaan terlebih dahulu. Penggunaan *quizizz* juga sangat berpengaruh positif dan efektif karena memberikan dampak positif seperti siswa semakin tertarik dalam pembelajaran dan tentunya pembelajaran

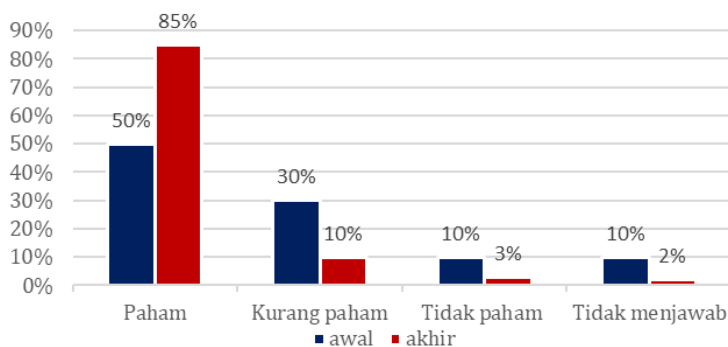
lebih menyenangkan dan siswa menjadi lebih memahami materi yang diberikan (Hariyono & Widhi, 2021).

Berdasarkan pelaksanaan pengabdian yang sudah dijelaskan terdapat penerapan teknologi. Adapun gambaran IPTEK yang akan diimplementasikan menjadi hal yang sangat penting dalam pelaksanaan pengabdian kepada masyarakat. Penerapan IPTEK menyesuaikan dengan kebutuhan masyarakat/mitra yang akan didampingi. Pada kegiatan pengabdian masyarakat kali ini gambaran IPTEK yang diterapkan sebagai berikut.



Gambar 3. Ipteks yang akan ditransfer kepada mitra

Pendampingan dan pelatihan yang dilaksanakan pada KKG Gugus Slamet Riyadi adalah terkait dengan pembuatan media pembelajaran berbasis internet sebagai inovasi dalam proses pembelajaran agar dapat diterapkan pada pembelajaran di kelas. Harapannya dengan inovasi media pembelajaran berbasis internet yang diterapkan secara bersamaan melalui pelatihan dan pendampingan dapat meningkatkan keterampilan guru dalam merancang dan membuat media pembelajaran sehingga dapat diterapkan dan akhirnya terbentuk pembelajaran inovatif. Pada sesi akhir pelatihan, diberikan survei terkait pemahaman guru dalam pemanfaatan internet sebagai media pembelajaran inovatif, diperoleh hasil survei sebanyak 85% peserta pengabdian memahami materi yang disampaikan, artinya ada peningkatan dari hasil survei sebelum dan sesudah dilaksanakan kegiatan pengabdian dimana tingkat pemahaman hanya 50% meningkat menjadi 85% sebagaimana seperti pada tampilan grafik berikut.



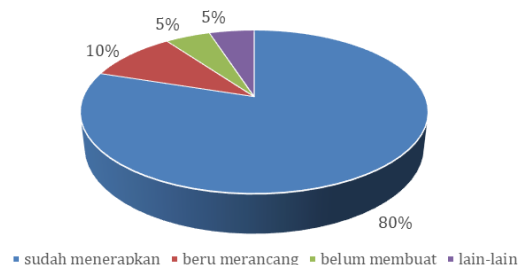
Gambar 4. Persentase tingkat pemahaman peserta pengabdian

Setelah pelaksanaan pelatihan pada beberapa pertemuan, dilakukan pendampingan sebagai monev atau monitoring dan evaluasi kegiatan pengabdian. Kegiatan pendampingan sangat bermanfaat terutama saat guru mengaplikasikan media yang sudah dibuat dalam pembelajaran di kelas. Pada kegiatan pendampingan, juga ditemukan beberapa masalah seperti aplikasi yang dibuat terkadang eror, saat disampaikan ke siswa tidak bisa dibuka dan bahkan soal yang dibuat tidak muncul atau hilang. Tentunya hal ini membuat guru panik, maka dengan adanya pendampingan menjadi solusi karena guru bisa menanyakan langsung permasalahan tersebut sehingga segera dapat diatasi.



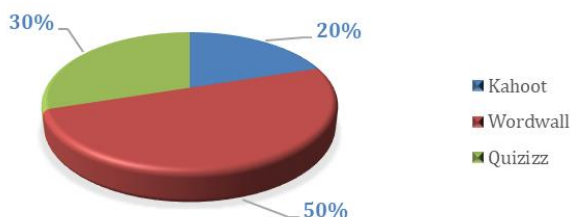
Gambar 5. Foto bersama kepada mitra

Pendampingan yang dilakukan beberapa kali juga memberikan efek positif karena bisa memantau sejauh mana pemanfaatan media pembelajaran berbasis internet yang sudah mereka susun. Apakah hanya satu kali saja sekedar sebagai formalitas atau diterapkan pada beberapa pertemuan. Berdasarkan laporan kegiatan pengabdian ternyata guru sudah menerapkan tidak hanya sekali namun beberapa pertemuan dan di beberapa mapel sudah menerapkannya. Hal ini dikarenakan selain karena guru sudah bisa membuat, alasan lainnya adalah karena permintaan siswa akibat sangat tertarik dan antusias dalam pembelajaran membuat siswa ingin pembelajaran menggunakan media tersebut. Hal ini ditunjukkan dari hasil survei terkait capaian guru yang dapat mengembangkan media dari hasil pelatihan dan menerapkannya dalam pembelajaran mencapai 80% seperti pada grafik berikut.



Gambar 6. Survei hasil penerapan kegiatan pengabdian

Setelah dilaksanakan pendampingan, guru diberikan survei terkait respon terhadap 3 aplikasi yang diberikan saat pelatihan, aplikasi mana yang mudah dan sangat diminati oleh siswa tampak pada grafik berikut.



Gambar 5. Grafik review aplikasi favorit

Pada tahap keberlanjutan, melalui kegiatan monitoring dan evaluasi dilaksanakan tindak lanjut dengan tujuan agar kegiatan pengabdian dan program-programnya bisa tetap berjalan dengan baik dan berkelanjutan secara terus menerus. Dari kegiatan pendampingan sekaligus digunakan sebagai bahan monitoring dan evaluasi terkait keterlaksanaan kegiatan pengabdian masyarakat KKG Gugus Slamet Riyadi. Dari hasil moneyv menjadi bahan pertimbangan untuk tindak lanjut, karena harapannya kegiatan pengabdian ini bisa berlanjut secara terus menerus sehingga kebermanfaatan program dapat dirasakan secara luas dan maksimal.

Kegiatan pengabdian pembuatan media pembelajaran inovatif berbasis internet direspon positif oleh semua pihak. Guru-guru di kelompok KKG Gugus Slamet Riyadi merasa sangat senang dan terbantu dari kegiatan ini. Mereka merasakan secara langsung kebermanfaatan program pengabdian ini karena bisa langsung digunakan dan diaplikasikan dalam pembelajaran di kelas. Siswa menjadi lebih antusias dan termotivasi dalam belajar. Materi dan latihan disajikan sangat menarik melalui aplikasi pembelajaran. Hal ini membuat hasil belajar siswa meningkat. Harapan dari guru-guru KKG Gugus Slamet Riyadi, kegiatan seperti ini dapat dilanjutkan dan dikembangkan dengan pembuatan media pembelajaran lainnya yang lebih variatif, sesuai dengan perkembangan teknologi dan perkembangan zaman.

SIMPULAN

Program pengabdian masyarakat yang dilaksanakan di KKG Gugus Slamet Riyadi Dabin Honggosoco Kabupaten Kudus untuk meningkatkan pemahaman terkait pemanfaatan internet sebagai media pembelajaran inovatif dan pengembangan media pembelajaran inovatif berbasis internet menggunakan aplikasi *quizizz*, *kahoot*, dan *wordwall* sudah dilaksanakan dengan baik dan lancar dalam beberapa tahap meliputi sosialisasi, pelatihan, dan pendampingan. Hal ini ditunjukkan adanya peningkatan pemahaman guru terhadap pemanfaatan internet sebagai media sebesar 85% selain itu sebanyak 80% guru sudah mampu mengaplikasikan hasil pelatihan *quizizz*, *kahoot*, dan *wordwall* untuk pembelajaran di kelas. Pada kegiatan pendampingan juga dilaksanakan monitoring implementasi media pembelajaran berbasis internet yang sudah

dibuat untuk pembelajaran di kelas. Berdasarkan hasil evaluasi tampak respon positif dari kegiatan pengabdian yang sudah dilaksanakan terlihat dari guru dapat membuat media pembelajaran berbasis internet menggunakan *quizizz*, *kahoot*, dan *wordwall* dan menerapkannya dalam pembelajaran dan dari media pembelajaran inovatif berbasis internet yang sudah diterapkan menyebabkan hasil belajar siswa juga meningkat. Harapan guru KKG Gugus Slamet Riyadi Dabin Honggosoco Kabupaten Kudus kegiatan pengabdian bisa berlanjut pada kesempatan lain baik untuk tema yang sama ataupun pada tema lainnya.

UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terima kasih disampaikan kepada Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan (FKIP) dan LPPM Universitas Islam Sultan Agung (UNISSULA).

DAFTAR RUJUKAN

- Afthori, D. A., Kurniadi, D., & Atmadja, A. R. (2022). Perancangan media interaktif rumus bangun ruang menggunakan teknologi augmented reality berbasis android. *INTEGRATED (Journal of Information Technology and Vocational Education)*, 4(2), 91–102. <https://doi.org/10.17509/integrated.v1i2.21567>
- Aries, S. (2012). Model pembelajaran interaktif bangun ruang 3D berbasis augmented reality. *Majalah Ilmiah SOLUSI*, 11(24), 1–11. <https://doi.org/10.35706/solusi.v11i24.111>
- Arifin, A. M., Pujiastuti, H., & Sudiana, R. (2020). Pengembangan media pembelajaran STEM dengan augmented reality untuk meningkatkan kemampuan spasial matematis siswa. *Jurnal Riset Pendidikan Matematika*, 7(1), 59–73. <https://doi.org/10.21831/jrpm.v7i1.32135>
- Astuti, W., & Ulia, N. (2025). Pengaruh pembelajaran berbasis masalah berbantuan kahoot terhadap kemampuan pemecahan masalah matematika siswa sekolah dasar. *JUDIKDAS (Jurnal Ilmu Pendidikan Dasar Indonesia)*, 4(2), 111–119. <https://doi.org/10.51574/judikdas.v4i2.2850>
- Fatimatuzzahro, Masyhud, M. S., & Alfarisi, R. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Komik Matematika Asik (MASIK) Berbasis Augmented Reality pada Materi Volume Bangun Ruang. *Jurnal Ilmu Pendidikan Sekolah Dasar*, 8(1), 7–29. <https://doi.org/10.19184/jipsd.v8i1.24755>
- Hakim, L. (2018). Pengembangan media pembelajaran PAI berbasis augmented reality. *Lentera Pendidikan : Jurnal Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan*, 21(1), 59–72. <https://doi.org/10.24252/lp.2018v21n1i6>
- Hanan, R. A., Fajar, I., & Ramuditya, S. A. (2018). Desain bahan ajar berbasis augmented reality pada materi bangun ruang bidang datar. *Prosiding SNMPM*, 287–299.
- Hariyono, M., & Widhi, E. N. (2021). Geoshape digital: Media pembelajaran dalam meningkatkan pemahaman konsep matematika SD. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(1), 35. <https://doi.org/10.30659/pendas.8.1.35-50>
- Hidayat, W. N., Sutikno, T. A., Patmanthara, Kartikasari, C. D. I., & Firdaus, A. F. (2019). Peningkatan keterampilan pembuatan media pembelajaran berbasis augmented reality untuk guru SMK. *Jurnal Graha Pengabdian*, 1(2),

- 93–103. <https://journal2.um.ac.id/index.php/jgp/article/view/11055>
- Isrokatun, I., Yulianti, U., & Nurfitriyana, Y. (2021). Analisis profesionalisme guru dalam pelaksanaan pembelajaran daring di masa pandemi COVID-19. *Jurnal Basicedu*, 6(1), 454–462. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i1.1961>
- Lisandra, R., Pramudani, S. L., Widodo, S. T., & Nuraeni, R. (2025). Optimalisasi media word wall untuk peningkatan motivasi, hasil belajar, dan kemampuan berpikir kritis dalam pembelajaran PKn di SD. *Mutiara: Multidisciplinary Scientifict Journal*, 3(1), 104–109. <https://mutiara.al-makkipublisher.com/index.php/al/article/view/317>
- Mikkael, R. H., Yanti, E. R., Aulawi, H., Anggraeny, P. N., & Kurniawan, D. (2022). Pelatihan pembelajaran sejarah Islam menggunakan augmented reality. *Jurnal Karya Untuk Masyarakat (JKuM)*, 3(1), 1–9. <https://doi.org/10.36914/jkum.v3i1.658>
- Saputra, D., & Prasetyo, K. B. (2025). Strategi guru dalam mengevaluasi pembelajaran dengan aplikasi kahoot di UPT SD Negeri Sinar Mulyo. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(1), 341–351. <https://doi.org/10.23969/jp.v10i01.22507>
- Sari, A. K., Ningsih, P. R., Ramansyah, W., Kurniawati, A., Siradjuddin, I. A., & Sophan, M. K. (2020). Pengembangan kompetensi guru SMKN 1 Labang Bangkalan melalui pembuatan media pembelajaran augmented reality dengan metaverse. *Panrita Abdi - Jurnal Pengabdian Pada Masyarakat*, 4(1), 52. <https://doi.org/10.20956/pa.v4i1.7620>
- Setiawan, B., Rachmadtullah, R., Sugandi, E., & Farid, D. A. M. (2022). Pelatihan pembuatan media pembelajaran berbasis augmented reality pada kelompok kerja guru Sekolah Dasar Desa Kemasantani Mojokerto. *Etos: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 4(1), 72–79. <https://jurnal.uibbc.ac.id/index.php/etos/article/view/1991>
- Sulastri, S., Asfar, A. M. I. T., Asfar, A. M. I. A., Jamaluddin, Ayuningsih, A. N., & Nurliah, A. (2019). Pengaplikasian quizizz pada pembelajaran LAPS-TALK-BALL dalam melatih kemampuan complex problem solving siswa. *Prosiding Seminar Nasional Penelitian & Pengabdian Kepada Masyarakat*, 341–346. <https://jurnal.poliupg.ac.id/index.php/snp2m/article/view/1965>
- Sundari, K., Azizah, P., Nurahma, H., Zahroh, V. D., Lestari, A., Widad, F. H., Azzahra, D., & Sulistio, I. (2025). Pengaruh media wordwall terhadap motivasi belajar siswa. *Joyful Learning Journal*, 14(1), 157–162.
- Widiyatmoko, A., Taufiq, M., Wusqo, I. U., Purwinarko, A., Darmawan, M. S., Memoriano, E., & Laksono, A. (2021). Pelatihan pemanfaatan science augmented reality model problem based learning pada MGMP Guru IPA Kota Semarang. *Journal of Community Empowerment*, 1(2), 12–18. <https://doi.org/10.15294/jce.v1i2.53415>
- Winarni, S., Kumalasari, A., Marlina, M., & Rohati, R. (2021). Efektivitas video pembelajaran matematika untuk mendukung kemampuan literasi numerasi dan digital siswa. *AKSIOMA: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, 10(2), 574–583. <https://doi.org/10.24127/ajpm.v10i2.3345>