JURNAL ALTIFANI
Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat

Vol. 6, No. 6 -November 2026, Hal. 3619-3627
DOI: 10.59395/altifani.v6i6.1524

Pendampingan Desain Pembelajaran Interaktif untuk Meningkatkan Literasi Digital dan Kreativitas Guru IPS-Ekonomi Indralaya Ogan Ilir

Interactive Learning Design Mentoring: Enhancing Digital Literacy and Creativity among Social Studies and Economics Teachers in Indralaya, Ogan Ilir

Fitriyanti[1], Dewi Pratita[2], Siti Fatimah[3], Dewi Koryati[4]
[1,2,3,4] Pendidikan Ekonomi, Universitas Sriwijaya
e-mail: fitriyanti@fkip.unsri.ac.id

Received:	Revised:	Accepted:	Available online:
25.09.2026	20.10.2026	31.10.2026	11.11.2026

Abstract: *The integration of digital technology into teaching and learning has become an essential requirement for teachers in the 21st-century education era. However, preliminary observations of social studies and economics teachers who are members of the Subject Teachers' Forum (Musyawarah Guru Mata Pelajaran, MGMP) in Indralaya Subdistrict revealed that the use of technology in classroom instruction was still largely dominated by basic presentation media, with limited use of interactive features that could enhance student engagement. This situation prompted the implementation of a community service program focused on mentoring teachers in interactive instructional design to strengthen their digital literacy and creativity. The program involved 20 social studies and economics teachers and was conducted in several stages: needs analysis, a conceptual enrichment workshop, hands-on development of instructional media, implementation mentoring, and program evaluation. The program was evaluated using pre-tests, post-tests, observations of the instructional products developed, and participant response questionnaires. The results indicated an improvement in teachers' competencies, as reflected in an increase in the mean score from 62 on the pre-test to 89 on the post-test, representing a 42% increase. Furthermore, teachers' creativity was demonstrated through the development of interactive instructional media tailored to the characteristics of the subject matter and students' learning needs. Mentoring that emphasizes hands-on practice and continuous feedback can help teachers enhance their digital competencies while fostering instructional innovation in schools. However, the program was limited by internet access challenges when using interactive platforms.*
Keywords: *digital literacy, teacher creativity, interactive instructional design, social studies and economics teachers, Indralaya, Ogan Ilir*

Abstrak: Pemanfaatan teknologi digital dalam pembelajaran menjadi salah satu tuntutan penting bagi guru di era pendidikan abad ke-21. Namun, hasil observasi awal pada guru IPS-Ekonomi yang tergabung dalam MGMP Kecamatan Indralaya menunjukkan bahwa penggunaan teknologi dalam pembelajaran masih didominasi oleh media presentasi sederhana dan belum banyak memanfaatkan fitur interaktif yang dapat meningkatkan keterlibatan peserta didik. Kondisi tersebut mendorong dilaksanakannya kegiatan pengabdian kepada masyarakat berupa pendampingan desain pembelajaran interaktif untuk memperkuat literasi digital dan kreativitas guru. Kegiatan pendampingan ini melibatkan 20 guru IPS-Ekonomi dan dilaksanakan melalui beberapa tahapan, yaitu analisis kebutuhan, workshop penguatan konsep, praktik pengembangan desain media, pendampingan implementasi, serta evaluasi program. Evaluasi program dilakukan menggunakan *pretest, posttest*, observasi terhadap produk yang dihasilkan, dan angket respons peserta. Hasil kegiatan pendampingan menunjukkan adanya peningkatan kompetensi guru yang ditandai dengan kenaikan skor rata-rata dari 62 pada *pretest* menjadi 89 pada *posttest* atau meningkat sebesar 42%. Selain itu, kreativitas terlihat dari hasil desain media pembelajaran interaktif yang disesuaikan dengan karakteristik materi dan kebutuhan peserta didik. Pendampingan yang menekankan praktik langsung dan umpan balik berkelanjutan dapat membantu guru meningkatkan kompetensi digital sekaligus mendorong munculnya inovasi pembelajaran di sekolah. Keterbatasan kegiatan terkait akses internet saat pemanfaatan platform interaktif.
Kata kunci: literasi digital, kreativitas guru, desain pembelajaran interaktif, guru IPS-Ekonomi, Indralaya Ogan Ilir

1. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi digital telah membawa banyak perubahan terhadap praktik pembelajaran di sekolah. Guru tidak hanya berperan sebagai penyampai informasi, tetapi juga

Vol. 6, No. 6 -November 2026, Hal. 3619-3627
DOI: 10.59395/altifani.v6i6.1524

diharapkan mampu merancang pengalaman belajar yang mendorong partisipasi aktif peserta didik melalui pemanfaatan teknologi. Oleh karena itu, literasi digital menjadi salah satu kompetensi penting yang perlu dimiliki guru dalam menghadapi tuntutan pembelajaran abad ke-21. Perkembangan teknologi pendidikan ini telah mendorong perubahan paradigma pembelajaran dari *teacher-centered learning* menuju *student-centered learning*, sehingga guru dituntut mampu mengintegrasikan teknologi secara pedagogis dalam proses pembelajaran. Literasi digital tidak lagi dimaknai pada kemampuan menggunakan perangkat teknologi, tetapi berkembang menjadi kompetensi profesional yang mencakup kemampuan mengakses, mengevaluasi, menciptakan, dan mengelola konten digital untuk mendukung pembelajaran yang bermakna (Falloon, 2020).

Berbagai penelitian menunjukkan bahwa kompetensi digital guru merupakan salah satu faktor penting dalam menentukan kualitas pembelajaran di era digital. Kajian sistematis yang dilakukan oleh Basilotta-Gómez-Pablos et al., (2022) menunjukkan bahwa penguasaan kompetensi digital guru berpengaruh terhadap kualitas desain pembelajaran, efektivitas interaksi kelas, dan keterlibatan peserta didik dalam proses belajar. Selain itu, Cabero-Almenara et al., (2020) menjelaskan bahwa kompetensi digital guru tidak hanya berkaitan dengan keterampilan teknis, tetapi juga kemampuan mengintegrasikan teknologi ke dalam strategi pembelajaran, asesmen, dan pengelolaan kelas.

Saat ini kompetensi digital guru semakin dipandang sebagai bagian dari pengembangan profesional berkelanjutan. Chiu et al., (2024) dalam penelitiannya menyatakan bahwa kompetensi digital guru berperan penting dalam pengambilan keputusan pedagogik, inovasi pembelajaran, serta kesiapan guru dalam menghadapi perkembangan teknologi pendidikan dan lingkungan digital yang terus berkembang. Selain itu, program pengembangan kompetensi digital dan pelatihan berbasis praktik terbukti mampu meningkatkan kemampuan pedagogik digital, kolaborasi profesional, serta kesiapan guru dalam mengintegrasikan teknologi ke dalam pembelajaran (Reisoğlu & Çebi, 2020; Tarraga-Minguez et al., 2021).

Tidak hanya aspek kompetensi, inovasi pembelajaran yang dilakukan guru secara berkelanjutan juga terbukti berkontribusi terhadap pengembangan kreativitas peserta didik dan kualitas pengalaman belajar. Penelitian Yao et al., (2024) menunjukkan bahwa inovasi pembelajaran guru memiliki pengaruh positif terhadap iklim belajar yang kreatif dan peningkatan keterlibatan peserta didik. Sejalan dengan itu, Inovasi pembelajaran yang dirancang secara kreatif dan berpusat pada peserta didik mampu meningkatkan keterlibatan belajar, kreativitas, dan kualitas pengalaman belajar peserta didik (Liu et al., 2024; Yao et al., 2024). Penguatan literasi digital guru menjadi kebutuhan strategis dalam meningkatkan kualitas pendidikan nasional. Penguatan literasi digital berkembang melalui peningkatan kompetensi digital, penguasaan platform pembelajaran, kemampuan menggunakan media digital secara efektif, serta penerapan etika dan keamanan digital dalam proses pembelajaran (Harmawati et al., 2024; Suwana, 2021).

Meskipun berbagai *platform* dan media digital telah tersedia, pemanfaatannya dalam pembelajaran belum sepenuhnya optimal. Hasil observasi awal dan diskusi bersama guru yang tergabung dalam MGMP IPS-Ekonomi Kecamatan Indralaya menunjukkan bahwa penggunaan teknologi masih didominasi media presentasi sederhana. Sebagian besar guru (70%) telah terbiasa menggunakan perangkat digital, namun belum banyak yang memanfaatkan fitur interaktif seperti kuis, umpan balik otomatis, maupun navigasi pembelajaran yang lebih variatif. Kondisi tersebut menyebabkan keterlibatan peserta didik melalui teknologi belum dimanfaatkan secara maksimal.

Kondisi tersebut sejalan dengan penelitian Rahmatullah et al., (2021) yang menunjukkan bahwa penguasaan kompetensi *technological pedagogical content knowledge* pada guru masih menjadi tantangan dalam implementasi pembelajaran berbasis teknologi di Indonesia. Selain itu, Kasi et al., (2020) menegaskan bahwa program *teacher professional development* berbasis teknologi memberikan kontribusi signifikan terhadap peningkatan kompetensi profesional guru dan inovasi pembelajaran keberlanjutan.

Berdasarkan kondisi tersebut, kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dirancang dalam bentuk pendampingan desain pembelajaran interaktif untuk meningkatkan literasi digital dan

Vol. 6, No. 6 -November 2026, Hal. 3619-3627
DOI: 10.59395/altifani.v6i6.1524

kreativitas guru IPS-Ekonomi melalui pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi yang kontekstual, adaptif, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik abad ke-21.

2. METODE

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dilaksanakan pada bulan September s.d November 2025 di Indralaya, Kabupaten Ogan Ilir, Sumatera Selatan. Mitra kegiatan adalah Musyawarah Guru Mata Pelajaran (MGMP) IPS-Ekonomi tingkat SMP yang melibatkan 20 orang guru dari beberapa sekolah di wilayah tersebut. Pemilihan mitra didasarkan pada hasil observasi awal yang menunjukkan bahwa sebagian besar guru telah memanfaatkan perangkat digital dalam pembelajaran, namun belum optimal dalam merancang pembelajaran interaktif yang mampu meningkatkan keterlibatan peserta didik.

Pelaksanaan kegiatan pendampingan menggunakan pendekatan partisipatif kolaboratif, yang menempatkan guru sebagai peserta yang aktif dalam seluruh rangkaian program. Pendekatan ini dipilih karena memberikan ruang bagi peserta untuk belajar melalui pengalaman langsung, refleksi, diskusi, dan praktik berkelanjutan, sehingga kompetensi yang diperoleh dapat diimplementasikan dalam pembelajaran.

Pelaksanaan kegiatan dilakukan melalui lima tahapan, yaitu analisis kebutuhan kegiatan pendampingan, workshop penguatan konsep, praktik pengembangan media, pendampingan implementasi, dan evaluasi program. Pelaksanaan kegiatan dilakukan melalui lima tahapan. Tahap pertama adalah analisis kebutuhan kegiatan pendampingan yang dilakukan melalui observasi awal dan diskusi dengan guru IPS-Ekonomi untuk mengidentifikasi tingkat pemanfaatan teknologi serta kebutuhan kompetensi digital guru. Tahap kedua adalah workshop penguatan konsep yang berfokus pada pemahaman literasi digital, prinsip desain pembelajaran interaktif, dan pemanfaatan *platform* pembelajaran berbasis teknologi. Tahap ketiga berupa praktik pembuatan desain media pembelajaran interaktif. Pada tahap ini peserta membuat desain media pembelajaran sesuai materi yang diajarkan di sekolah masing-masing dengan pendampingan tim pengabdian. Selanjutnya tahap keempat adalah pendampingan implementasi, yaitu kegiatan konsultasi, perbaikan produk, dan simulasi penggunaan media pembelajaran yang telah dibuat. Tahap terakhir adalah evaluasi program pendampingan yang dilakukan melalui *pretest* dan *posttest* untuk mengukur peningkatan kompetensi peserta sebelum dan sesudah kegaiatan pendampingan. Observasi terhadap produk media yang dihasilkan, serta penyebaran angket untuk mengetahui tingkat kepuasan peserta terhadap kegiatan pengabdian yang telah dilaksanakan.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelaksanaan kegiatan pengabdian menunjukkan bahwa program pendampingan desain pembelajaran interaktif memberikan dampak positif terhadap peningkatan literasi digital dan kreativitas guru IPS-Ekonomi. Dampak program terlihat dari peningkatan kompetensi digital peserta, kualitas produk pembelajaran yang dihasilkan, serta perubahan paradigma guru dalam memanfaatkan teknologi sebagai bagian dari strategi pedagogik.

A. Peningkatan Literasi Digital Guru

Untuk mengukur efektivitas program, dilakukan evaluasi melalui *pretest* sebelum pelaksanaan kegiatan dan *posttest* setelah seluruh rangkaian pendampingan selesai. Hasil evaluasi menunjukkan adanya peningkatan kompetensi yang signifikan pada peserta.

Tabel 1. Hasil *Pretest* dan *Posttest* Peserta

No	Aspek Penilaian	Rata-rata
1.	*Pretest*	62
2.	*Posttest*	89
3.	Peningkatan	27

Vol. 6, No. 6 -November 2026, Hal. 3619-3627
DOI: 10.59395/altifani.v6i6.1524

Berdasarkan Tabel 1, terlihat bahwa skor rata-rata peserta meningkat dari 62 pada tahap awal menjadi 89 setelah mengikuti program. Peningkatan sebesar 42% menunjukkan bahwa model pendampingan berbasis praktik langsung ini mampu memperkuat literasi digital guru secara efektif. Pada tahap awal, sebagian besar peserta telah mengenal penggunaan perangkat digital dalam pembelajaran, namun pemanfaatannya masih terbatas pada penggunaan media presentasi secara *linear* dan informatif.

Selama proses pendampingan, terlihat adanya perubahan kemampuan peserta dalam memanfaatkan teknologi pembelajaran. Jika pada tahap awal sebagian besar guru hanya menggunakan media presentasi untuk menyampaikan materi, setelah mengikuti pelatihan peserta mulai mampu mengembangkan media yang memuat kuis, navigasi interaktif, serta unsur multimedia yang lebih menarik. Perubahan tersebut juga tercermin dari hasil *posttest* dan kualitas produk yang dihasilkan peserta selama kegiatan berlangsung.

Pelaksanaan pendampingan desain pembelajaran interaktif untuk meningkatkan literasi digital dan kreativitas guru IPS-Ekonomi di Indralaya Ogan Ilir terlihat pada gambar 1 berikut ini:



Gambar 1. Pelaksanaan Pendampingan Desain Pembelajaran Interaktif untuk Meningkatkan Literasi Digital dan Kreativitas Guru IPS-Ekonomi di Indralaya Ogan Ilir

Temuan ini mendukung kerangka *teacher digital capability* yang dikemukakan oleh Falloon, (2020), bahwa kompetensi digital guru tidak hanya mencakup keterampilan teknis, tetapi juga kemampuan memilih, mengadaptasi, dan menerapkan teknologi sesuai kebutuhan pedagogik. Sejalan dengan itu, kajian sistematis Basilotta-Gómez-Pablos et al., (2022) juga menunjukkan bahwa kompetensi digital guru berkontribusi terhadap peningkatan kualitas desain pembelajaran dan efektivitas interaksi kelas. Selanjutnya, Chiu et al., (2024) menjelaskan bahwa kompetensi digital guru merupakan bagian dari pengembangan profesional yang berpengaruh terhadap pengambilan keputusan pedagogik, inovasi pembelajaran, dan kesiapan guru menghadapi transformasi pendidikan digital.

Sementara itu, peningkatan kompetensi ini juga selaras dengan hasil penelitian Rahmatullah et al., (2021) yang menunjukkan bahwa penguasaan kompetensi *technological pedagogical content knowledge* masih menjadi tantangan utama dalam implementasi pembelajaran berbasis teknologi di Indonesia. Selain itu, Bentuk pendampingan yang digunakan dalam kegiatan ini juga sejalan dengan penelitian Triasmani et al., (2024) yang menunjukkan bahwa kegiatan *mentoring* dan *coaching* mampu meningkatkan kompetensi profesional guru melalui praktik langsung dan umpan balik berkelanjutan.

B. Peningkatan Kreativitas Guru dalam Mendesain Pembelajaran

Selain peningkatan literasi digital, kegiatan pengabdian juga menunjukkan peningkatan kreativitas guru dalam membuat desain media pembelajaran interaktif. Seluruh peserta berhasil menghasilkan minimal satu produk pembelajaran yang siap digunakan di kelas. Produk yang dihasilkan meliputi kuis interaktif, peta konsep dengan navigasi *non-linear*, simulasi aktivitas ekonomi kontekstual, serta media evaluasi dengan umpan balik otomatis.

Vol. 6, No. 6 -November 2026, Hal. 3619-3627
DOI: 10.59395/altifani.v6i6.1524

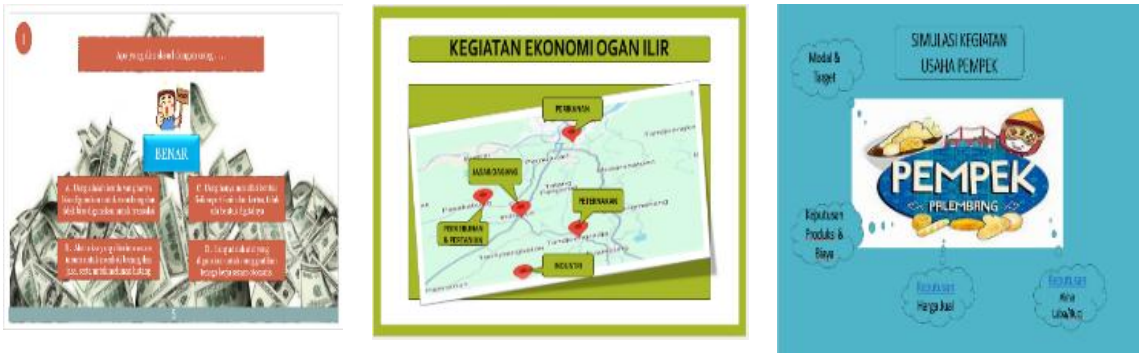
Kegiatan praktik pembuatan desain media pembelajaran interaktif oleh guru IPS-Ekonomi di Indralaya Ogan Ilir terlihat pada gambar 2 berikut ini:



Gambar 2. Kegiatan Praktik Pembuatan Desain Media Interaktif oleh Guru IPS-Ekonomi di Indralaya Ogan Ilir

Produk desain media yang dihasilkan peserta menunjukkan bahwa pemahaman guru tidak lagi terbatas pada penggunaan aplikasi secara teknis. Guru mulai mampu menyesuaikan desain media dengan karakteristik materi IPS-Ekonomi yang diajarkan di kelas. Beberapa peserta bahkan mengembangkan media yang memuat contoh-contoh kontekstual dari lingkungan sekitar peserta didik sehingga materi menjadi lebih mudah dipahami dan relevan dengan pengalaman belajar mereka.

Kreativitas desain media pembelajaran interaktif yang dihasilkan guru IPS-Ekonomi di Indralaya Ogan Ilir terlihat pada gambar 3 berikut ini:



Gambar 3. Contoh Produk Desain Media Pembelajaran Interaktif Yang Dikembangkan Peserta

Hasil kegiatan ini selaras dengan hasil penelitian Yao et al., (2024) yang menunjukkan bahwa inovasi pembelajaran yang dilakukan guru secara berkelanjutan berpengaruh positif terhadap pengembangan kreativitas dan kualitas pengalaman belajar peserta didik. Selain itu, Cabero-Almenara et al., (2020) menjelaskan bahwa kreativitas guru dalam lingkungan digital berkembang ketika guru mampu mengintegrasikan teknologi ke dalam desain pembelajaran, asesmen, dan pengelolaan kelas secara simultan.

Hasil kegiatan pendampingan ini juga sejalan dengan penelitian Budianti et al., (2023) yang menunjukkan bahwa penggunaan media *PowerPoint* interaktif mampu meningkatkan keterlibatan belajar peserta didik sekaligus memperluas kreativitas guru dalam menyampaikan materi secara visual dan interaktif. Penelitian Suryandaru, (2020) juga menegaskan bahwa integrasi multimedia interaktif mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih bermakna dan meningkatkan partisipasi aktif peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung.

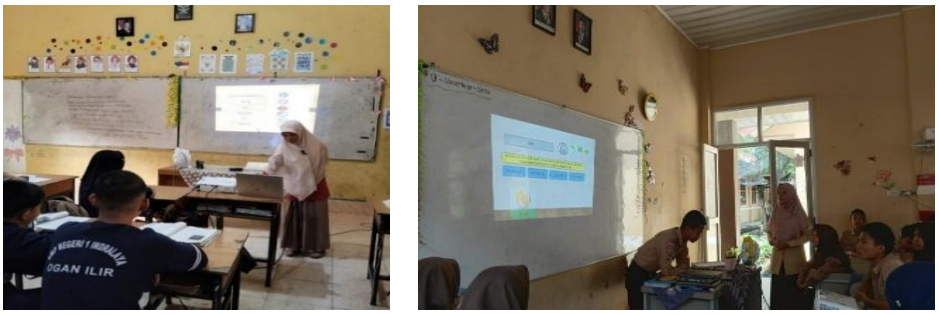
C. Transformasi Praktik Pembelajaran Guru

Selama proses pendampingan, terjadi perubahan persepsi guru terhadap pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran. Pada tahap awal, sebagian peserta menunjukkan keraguan dalam memanfaatkan fitur interaktif karena keterbatasan pengalaman teknis. Namun setelah melalui

Vol. 6, No. 6 -November 2026, Hal. 3619-3627
DOI: 10.59395/altifani.v6i6.1524

workshop, praktik, dan pendampingan intensif, guru menunjukkan peningkatan kepercayaan diri dalam mengintegrasikan teknologi ke dalam pembelajaran.

Implementasi desain media pembelajaran interaktif yang dihasilkan guru IPS-Ekonomi di kelas VII SMP Negeri 1 Indalaya Ogan Ilir terlihat pada gambar 4 berikut ini:



Gambar 4. Implementasi Media Interaktif Oleh Peserta

Salah satu perubahan yang cukup terlihat selama kegiatan adalah meningkatnya kepercayaan diri guru dalam menggunakan teknologi sebagai bagian dari strategi pembelajaran. Pada awal kegiatan, beberapa peserta masih ragu mencoba fitur-fitur interaktif karena khawatir mengalami kesalahan teknis. Namun, melalui proses pendampingan dan praktik langsung, guru menjadi lebih terbuka untuk bereksperimen dengan berbagai bentuk media pembelajaran yang dapat meningkatkan keterlibatan peserta didik di kelas.

Temuan ini sejalan dengan penelitian Inovasi pembelajaran yang dirancang secara kreatif dan berpusat pada peserta didik mampu meningkatkan keterlibatan belajar, kreativitas, dan kualitas pengalaman belajar peserta didik (Liu et al., 2024; Yao et al., 2024). Hasil ini juga memperkuat penelitian Kasi et al., (2020) yang menegaskan bahwa program pengembangan profesional guru berbasis teknologi memiliki kontribusi signifikan terhadap peningkatan kompetensi profesional dan keberlanjutan inovasi pembelajaran di sekolah.

Secara keseluruhan, hasil kegiatan menunjukkan bahwa pendampingan desain pembelajaran interaktif tidak hanya meningkatkan keterampilan teknis guru dalam menggunakan teknologi, tetapi juga mendorong transformasi pedagogik menuju pembelajaran yang lebih kreatif, partisipatif, dan relevan dengan tuntutan pendidikan abad ke-21.

D. Keterkaitan Literasi Digital, Kreativitas, dan Perubahan Praktik Pembelajaran

Hasil kegiatan menunjukkan bahwa peningkatan literasi digital guru tidak berdiri sendiri, tetapi berkaitan dengan berkembangnya kemampuan guru dalam merancang pembelajaran yang lebih kreatif dan interaktif. Perubahan tersebut terlihat dari proses yang dialami peserta selama pendampingan. Pada tahap awal, sebagian besar guru telah memiliki pengalaman menggunakan perangkat digital, tetapi penggunaannya masih cenderung bersifat instrumental, yaitu teknologi digunakan untuk menampilkan materi. Setelah memperoleh pengalaman melalui workshop, praktik pengembangan media, dan pendampingan, guru mulai memanfaatkan teknologi bukan hanya sebagai alat penyampai informasi, tetapi sebagai bagian dari rancangan pengalaman belajar peserta didik. Perubahan praktik pembelajaran berkaitan dengan kemampuan guru dalam menghubungkan teknologi dengan tujuan pedagogik dan karakteristik materi pembelajaran. Kondisi tersebut sejalan dengan pandangan Falloon, (2020) bahwa kompetensi digital guru mencakup kemampuan memilih, mengadaptasi, dan menggunakan teknologi secara tepat dalam konteks pembelajaran.

Perubahan tersebut menjadi penting karena literasi digital yang berkembang melalui pengalaman praktik memungkinkan guru melakukan proses *trial and error* dalam mengembangkan media pembelajaran. Guru tidak hanya menerima materi pelatihan secara konseptual, tetapi secara langsung mencoba membuat produk, memperoleh masukan, melakukan perbaikan, dan mensimulasikan penggunaannya. Pola tersebut memberikan ruang bagi guru untuk memahami bahwa desain pembelajaran interaktif tidak harus selalu menggunakan aplikasi yang kompleks.

Vol. 6, No. 6 -November 2026, Hal. 3619-3627
DOI: 10.59395/altifani.v6i6.1524

Media sederhana dapat menjadi interaktif apabila memiliki unsur navigasi, aktivitas peserta didik, pertanyaan atau kuis, umpan balik, serta keterkaitan yang jelas antara media dengan tujuan pembelajaran. Dengan demikian, keberhasilan kegiatan tidak hanya dapat dilihat dari peningkatan skor *posttest*, tetapi juga dari perubahan cara guru memandang dan menggunakan teknologi dalam merancang pembelajaran.

Munculnya konteks lokal dalam produk pembelajaran yang dibuat dengan memasukkan contoh aktivitas ekonomi yang dekat dengan kehidupan peserta didik, menjadikan teknologi tidak hanya digunakan untuk memperindah tampilan materi. Media pembelajaran diarahkan untuk membantu peserta didik memahami konsep IPS-Ekonomi melalui situasi yang mereka kenal dalam kehidupan sehari-hari. Pendekatan semacam ini menjunjukkan pergeseran dari penggunaan teknologi yang berorientasi pada penyampaian konten menuju penggunaan teknologi yang mendukung pengalaman belajar yang lebih kontekstual. Hal tersebut sejalan dengan temuan Yao et al., (2024) bahwa inovasi pembelajaran guru dapat menciptakan lingkungan belajar yang lebih mendukung kreativitas dan keterlibatan peserta didik. Kemampuan menghubungkan materi dengan lingkungan sosial dan ekonomi sekitar menjadi salah satu kekuatan yang dapat membuat media digital lebih bermakna.

Pada proses pendampingan, hasil kegiatan juga memperlihatkan bahwa praktik langsung dan umpan balik memiliki posisi penting dalam pengembangan kompetensi guru. Peningkatan skor dari 62 menjadi 89 menunjukkan adanya perubahan kemampuan setelah program, tetapi proses yang berlangsung selama kegiatan memberikan penjelasan mengenai bagaimana perubahan tersebut terjadi. Guru memperoleh kesempatan untuk bertanya ketika menghadapi kesulitan teknis, mendiskusikan kesesuaian media dengan materi, serta memperbaiki produk berdasarkan masukan dari pendamping. Dengan demikian, pendampingan tidak hanya berfungsi sebagai transfer pengetahuan dari tim pengabdian kepada peserta, tetapi berkembang menjadi proses belajar kolaboratif. Temuan ini sejalan dengan Triasmani et al., (2024) yang menunjukkan bahwa pendekatan mentoring dan coaching melalui praktik serta umpan balik dapat mendukung peningkatan kompetensi guru.

Hasil kegiatan pendampingan ini juga menunjukkan bahwa peningkatan kompetensi digital dapat menjadi pintu masuk bagi perubahan pedagogik yang lebih luas. Guru yang sebelumnya merasa ragu menggunakan fitur interaktif mulai memiliki keberanian untuk mencoba, memodifikasi, dan mengembangkan media sesuai kebutuhan kelas. Perubahan kepercayaan diri tersebut penting karena inovasi pembelajaran pada dasarnya membutuhkan kesiapan guru untuk bereksperimen dan melakukan perbaikan secara berulang. Kreativitas guru tidak hanya terlihat dari bentuk visual produk desain media yang dihasilkan, tetapi juga dari kemampuan menemukan cara baru dalam menyajikan materi, merancang aktivitas belajar, dan memberikan pengalaman belajar yang lebih partisipatif. Hal tersebut selaras dengan pandangan Liu et al., (2024) yang menempatkan inovasi guru sebagai proses yang melibatkan pengembangan gagasan, penerapan, dan penyesuaian praktik pembelajaran secara berkelanjutan.

Dengan demikian, kegiatan pendampingan ini memberikan gambaran bahwa peningkatan literasi digital akan lebih bermakna apabila diarahkan pada kebutuhan nyata guru dalam merancang dan mengimplementasikan pembelajaran. Hasil kegiatan tidak berhenti pada kemampuan mengoperasikan teknologi, tetapi mulai berkembang menjadi kemampuan pedagogik-digital yang memungkinkan guru menentukan kapan, mengapa, dan bagaimana teknologi digunakan dalam pembelajaran. Oleh sebab itu, keberhasilan program dapat dipahami sebagai proses awal pembentukan kapasitas guru untuk menjadi perancang pembelajaran digital yang lebih kreatif, kontekstual, dan responsif terhadap kebutuhan peserta didik. walaupun dalam pelaksanaan kegiatan terdapat kendala akses internet dalam pemanfaatan platform inteaktif.

4. KESIMPULAN

Kegiatan pendampingan desain pembelajaran interaktif yang dilaksanakan bersama guru IPS-Ekonomi di Kecamatan Indralaya menunjukkan hasil yang positif. Peningkatan kompetensi peserta

Vol. 6, No. 6 -November 2026, Hal. 3619-3627
DOI: 10.59395/altifani.v6i6.1524

terlihat dari hasil evaluasi yang menunjukkan kenaikan skor rata-rata dari 62 menjadi 89. Selain itu, kreativitas peserta terlihat dari produk desain media pembelajaran interaktif yang dihasilkan.

Selama pelaksanaan kegiatan pendampingan, guru tidak hanya memperoleh keterampilan teknis dalam penggunaan teknologi, tetapi juga memperoleh pengalaman dalam merancang pembelajaran yang lebih menarik dan melibatkan peserta didik secara aktif. Proses workshop, praktik, dan pendampingan yang dilakukan secara bertahap membantu peserta memahami cara mengintegrasikan teknologi dengan kebutuhan pembelajaran di kelas.

Walaupun kegiatan pendampingan ini memiliki keterbatasan terkait akses internet saat pemanfaatan platform interaktif. Namun kegiatan pendampingan serupa perlu dilaksanakan secara berkelanjutan untuk mendukung kompetensi digital yang relevan dengan perkembangan pendidikan saat ini.

UCAPAN TERIMA KASIH

Tim pelaksana menyampaikan terima kasih kepada Musyawarah Guru Mata Pelajaran (MGMP) IPS-Ekonomi Kecamatan Indralaya, Kabupaten Ogan Ilir, atas partisipasi aktif selama pelaksanaan kegiatan. Apresiasi juga disampaikan kepada pimpinan institusi dan seluruh pihak yang telah memberikan dukungan fasilitas, kerja sama, dan kontribusi dalam pelaksanaan program pengabdian kepada masyarakat ini. Pengabdian masyarakat ini terlaksana berkat dukungan dana dari Lembaga Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat (LPPM) Universitas Sriwijaya melalui Anggaran UNSRI Nomor Kontrak: 0024.200/UN9/SB3.LPPM.PM/2025 Tahun Anggaran 2025. Kami mengucapkan terima kasih atas dukungan yang telah diberikan.

DAFTAR PUSTAKA

Basilotta-Gómez-Pablos, V., Matarranz, M., Casado-Aranda, L. A., & Otto, A. (2022). Teachers' Digital Competencies In Higher Education: A Systematic Literature Review. In *International Journal of Educational Technology in Higher Education* (Vol. 19, Number 1). Springer Science and Business Media Deutschland GmbH. https://doi.org/10.1186/s41239-021-00312-8

Budianti, Y., Rikmasari, R., & Oktaviani, D. A. (2023). Penggunaan Media Powerpoint Interaktif Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Inovasi Pendidikan dan Pembelajaran Sekolah Dasar (JIPPSD)*, *7*(1), 127–136. https://doi.org/10.24036/jippsd.v7i1

Cabero-Almenara, J., Gutiérrez-Castillo, J. J., Palacios-Rodríguez, A., & Barroso-Osuna, J. (2020). Development of The Teacher Digital Competence Validation Of Digcompedu Check-In Questionnaire in The University Context Of Andalusia (Spain). *Sustainability (Switzerland)*, *12*(15). https://doi.org/10.3390/su12156094

Chiu, T. K. F., Falloon, G., Song, Y., Wong, V. W. L., Zhao, L., & Ismailov, M. (2024). A Self-Determination Theory Approach to Teacher Digital Competence Development. *Computers and Education*, *214*. https://doi.org/10.1016/j.compedu.2024.105017

Falloon, G. (2020). From Digital Literacy to Digital Competence: The Teacher Digital Competency (TDC) Framework. *Educational Technology Research and Development*, *68*(5), 2449–2472. https://doi.org/10.1007/s11423-020-09767-4

Harmawati, Y., Sapriya, Abdulkarim, A., Bestari, P., & Sari, B. I. (2024). Data Of Digital Literacy Level Measurement Of Indonesian Students: Based on The Components Of Ability to Use Media, Advanced Use Of Digital Media, Managing Digital Learning Platforms, And Ethics and Safety In The Use Of Digital Media. *Data in Brief*, *54*. https://doi.org/10.1016/j.dib.2024.110397

Kasi, Y. F., Samsudin, A., Widodo, A., Riandi, R., & Nurtanto, M. (n.d.). The Impact Teacher Professional Development Program in Indonesia On Science Teachers' Knowledge And Practice: A Review and Critique. *International Journal of Psychosocial Rehabilitation*, *24*, 2020.

Liu, S., Yin, H., Wang, Y., & Lu, J. (2024). Teacher Innovation: Conceptualizations, Methodologies, and Theoretical Framework. In *Teaching and Teacher Education* (Vol. 145). Elsevier Ltd. https://doi.org/10.1016/j.tate.2024.104611

Vol. 6, No. 6 -November 2026, Hal. 3619-3627
DOI: 10.59395/altifani.v6i6.1524

Rahmatullah, B., Praherdhiono, H., & Wedi, A. (2021). Analisis Kompetensi Technological Pedagogical and Content Knowledge Pada Guru Sekolah Vokasi Kemaritiman. *Edcomtech: Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, *6*(2), 186–198. https://doi.org/10.17977/um039v6i12021p186

Reisoğlu, İ., & Çebi, A. (2020). How Can the Digital Competences Of Pre-Service Teachers Be Developed? Examining A Case Study Through the Lens Of Digcomp And Digcompedu. *Computers and Education*, *156*. https://doi.org/10.1016/j.compedu.2020.103940

Suryandaru, N. A. (2020). Penerapan Multimedia dalam Pembelajaran Yang Efektif. *Jurnal Pendidikan Dan Pengajaran Guru Sekolah Dasar (JPPGuseda)*, *03*, 88–91. http://journal.unpak.ac.id/index.php/jppguseda

Suwana, F. (2021). Content, Changers, Community and Collaboration: Expanding Digital Media Literacy Initiatives. *Media Practice and Education*, *22*(2), 153–170. https://doi.org/10.1080/25741136.2021.1888192

Tarraga-Minguez, R., Suarez-Guerrero, C., & Sanz-Cervera, P. (2021). Digital Teaching Competence Evaluation of Pre-Service Teachers in Spain: A Review Study. *Revista Iberoamericana de Tecnologias Del Aprendizaje*, *16*(1), 70–76. https://doi.org/10.1109/RITA.2021.3052848

Triasmani, A., Tj, H. W., & Andriono, T. (2024). Penggunaan Metode Mentoring Dan Coaching Model Tirta untuk Peningkatan Kompetensi Guru dalam Menyusun Modul Ajar. *Ideguru: Jurnal Karya Ilmiah Guru*, *9*(2), 629–635. https://doi.org/10.51169/ideguru.v9i2.783

Yao, H., Liu, W., & Chen, S. (2024). Teachers Sustainable Teaching Innovation and Graduate Students Creative Thinking: The Chain Mediating Role Of Playfulness Climate and Academic Self-Efficacy. *International Journal of Management Education*, *22*(1). https://doi.org/10.1016/j.ijme.2023.100900