

Workshop Pembuatan Media Literasi Interaktif bagi Guru

Sahat T. Simorangkir¹, Bambang Ismaya²

¹Afiliasi1 Universitas Indraprasta PGRI

² Universitas Singaperbangsa Karawang

email: sahatts66@gmail.com bambang.ismaya@fkip.unsika.ac.id

Info Artikel :

Diterima :

30-07-2026

Disetujui :

16-08-2026

Dipublikasikan :

21-09-2026

ABSTRAK

Penelitian pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan menganalisis konsep dan praktik terbaik *Workshop Pembuatan Media Literasi Interaktif bagi Guru* melalui studi literatur periode 2020–2025. Hasil kajian menunjukkan bahwa peningkatan literasi digital guru sangat penting untuk menghadapi tantangan pendidikan abad ke-21. Workshop berbasis *hands-on learning* dan *follow-up mentoring* terbukti efektif dalam meningkatkan keterampilan teknis dan pedagogis guru. Penerapan model ADDIE memberikan kerangka sistematis dalam merancang pelatihan berbasis bukti (*evidence-based practice*). Keberhasilan program dipengaruhi oleh dukungan kelembagaan, infrastruktur, dan kolaborasi antar pemangku kepentingan. Strategi adaptif seperti penggunaan perangkat pribadi dan aplikasi *open-source* juga membantu mengatasi keterbatasan teknologi. Media literasi interaktif yang dirancang secara *user-centered* mampu meningkatkan motivasi dan literasi kritis siswa. Secara keseluruhan, workshop ini berkontribusi pada transformasi pendidikan dengan memperkuat peran guru sebagai agen perubahan di era digital.

Kata Kunci: Workshop, Pembuatan, Media Literasi, Guru

ABSTRACT

This community service research aims to analyze the concepts and best practices of the Workshop on Developing Interactive Literacy Media for Teachers through a literature study conducted between 2020 and 2025. The findings indicate that enhancing teachers' digital literacy is essential to meet the challenges of 21st-century education. Workshops based on hands-on learning and follow-up mentoring have proven effective in improving teachers' technical and pedagogical skills. The application of the ADDIE instructional design model provides a systematic framework for designing evidence-based training programs. The success of such programs is influenced by institutional support, adequate infrastructure, and collaboration among educational stakeholders. Adaptive strategies, such as the use of personal devices and open-source applications, also help overcome technological limitations. Interactive literacy media designed with a user-centered approach can enhance students' motivation and critical literacy. Overall, this workshop contributes to educational transformation by strengthening teachers' roles as agents of change in the digital era.

Keywords: Workshop, Creation, Literacy Media, Teacher



©2022 Penulis. Diterbitkan oleh Sabajaya Publisher. Ini adalah artikel akses terbuka di bawah lisensi Creative Commons Attribution NonCommercial 4.0 International License. (<https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/>)

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi digital telah mengubah lanskap komunikasi dan informasi secara mendasar, sehingga kompetensi literasi termasuk kemampuan mengakses, mengevaluasi, memproduksi, dan berkomunikasi melalui berbagai bentuk media menjadi kebutuhan penting bagi peserta didik abad ke-21 terutama di daerah pedesaan. Pendidikan literasi tidak lagi terbatas pada kemampuan membaca teks cetak saja, melainkan meluas meliputi literasi media dan digital yang menuntut keterampilan kritis serta kreativitas dalam menggunakan alat digital untuk tujuan pembelajaran dan komunikasi (Korona, 2023).

Di konteks sekolah, guru memainkan peran sentral sebagai fasilitator pembelajaran dan agen transformasi kurikulum; kemampuan guru untuk merancang dan menggunakan media literasi interaktif menentukan sejauh mana siswa dapat terlibat aktif, mengembangkan keterampilan berpikir kritis, dan memproduksi karya media yang bermakna. Penelitian menunjukkan bahwa keterlibatan guru dalam pelatihan profesional (workshop) yang terstruktur dapat meningkatkan kompetensi mereka dalam

mengintegrasikan literasi media ke dalam mata pelajaran serta membangun kepercayaan diri untuk memfasilitasi pembelajaran berbasis media (Korona, 2024).

Selain itu, bukti empiris dari berbagai studi tentang pengembangan media interaktif mengindikasikan bahwa media yang dirancang secara interaktif misalnya flipbook interaktif, modul multimedia, dan paket pembelajaran berbasis Articulate Storyline mampu meningkatkan motivasi belajar, keterlibatan siswa, dan capaian literasi tematik jika diimplementasikan dengan dukungan pedagogis yang tepat. Hasil-hasil penelitian di lingkungan sekolah dasar di Purwakarta memperlihatkan kelayakan dan efektivitas media interaktif dalam memperbaiki pemahaman konseptual dan kecakapan literasi siswa ketika produk media dikembangkan mengikuti tahap validasi dan uji coba lapangan.

Walau potensi media interaktif menjanjikan, hambatan praktis sering ditemui di lapangan: keterbatasan keterampilan teknis guru, akses perangkat dan infrastruktur, waktu persiapan materi, serta kurangnya model pedagogis yang memandu integrasi literasi media ke dalam silabus harian. Oleh karena itu, intervensi berupa workshop pembuatan media literasi interaktif yang berfokus pada peningkatan kapabilitas teknis sekaligus desain pembelajaran sangat penting; workshop semacam ini tidak sekadar mengajarkan alat (*tool*) tetapi juga strategi pedagogis, prinsip desain instruksional, dan cara menilai hasil karya literasi siswa. Studi evaluatif terhadap program pelatihan digital dan workshop bagi guru menunjukkan bahwa kombinasi pembelajaran langsung (*hands-on*), bimbingan praktik, dan tindak lanjut (*follow-up*) lebih efektif menghasilkan perubahan praktik mengajar dibandingkan pelatihan berbasis ceramah saja.

Dari perspektif kebijakan pendidikan, integrasi literasi media ke dalam kurikulum dan program pengembangan profesional guru direkomendasikan oleh banyak lembaga karena berkontribusi pada pembentukan warga digital yang kritis dan kompeten. Selain itu, upaya penguatan literasi sejalan dengan tujuan keberlanjutan pendidikan yang menekankan inklusivitas dan pemerataan akses terhadap sumber belajar berkualitas. Dalam konteks lokal Indonesia, adaptasi materi workshop agar relevan dengan konten lokal, bahasa, dan ketersediaan teknologi menjadi faktor penentu keberhasilan implementasi di sekolah-sekolah berbagai tingkat.

Berdasarkan latar belakang tersebut, penelitian pengabdian ini merancang dan melaksanakan Workshop Pembuatan Media Literasi Interaktif bagi Guru dengan tujuan utama: (1) meningkatkan kompetensi teknis guru dalam membuat media literasi interaktif yang pedagogis; (2) memperkuat pemahaman guru tentang integrasi literasi media ke dalam RPP dan praktik pembelajaran; dan (3) menghasilkan prototipe media literasi interaktif yang layak uji pada konteks sekolah mitra. Intervensi dirancang mengikuti pendekatan *hands-on* dan berpedoman pada model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*) agar produk yang dihasilkan tidak hanya teknis berfungsi, tetapi juga memiliki validitas pedagogis dan relevansi kurikulum. Efektivitas workshop diukur melalui pre-post assessment kompetensi guru, analisis kualitas produk media, dan refleksi praktik peserta selama masa tindak lanjut. Kontribusi penelitian ini diharapkan memberikan bukti praktik baik untuk program pemberdayaan guru dalam literasi digital dan media, serta menyediakan model replikasi bagi sekolah di Purwakarta dan pemangku kepentingan pendidikan lainnya.

METODE PELAKSANAAN

Penelitian pengabdian kepada masyarakat di Purwakarta dilaksanakan pada hari Kamis dan Jumat tanggal 30-31 Juli 2026 dengan menggunakan metode studi literatur (*literature study*) untuk memperoleh pemahaman konseptual, empiris, dan praktik terbaik (*best practice*) terkait pelaksanaan workshop pembuatan media literasi interaktif bagi guru. Studi literatur dipilih karena memungkinkan peneliti untuk menganalisis berbagai hasil penelitian terdahulu, laporan pelatihan, serta panduan kebijakan pendidikan yang relevan dalam mendukung rancangan program workshop yang efektif dan kontekstual. Melalui pendekatan ini, peneliti mengumpulkan dan menelaah berbagai sumber ilmiah seperti jurnal nasional dan internasional, buku akademik, serta laporan hasil penelitian pengembangan media pembelajaran interaktif yang diterbitkan antara tahun 2020 hingga 2025. Fokus utama penelusuran literatur diarahkan pada tiga tema besar, yaitu: (1) pengembangan kompetensi guru dalam literasi digital dan media; (2) desain dan efektivitas media pembelajaran interaktif di lingkungan sekolah dasar dan menengah; serta (3) model pelatihan guru berbasis *hands-on* dan *follow-up mentoring* yang terbukti meningkatkan keterampilan pedagogis.

Langkah-langkah studi literatur dilakukan secara sistematis dengan mengikuti tahapan yang diadaptasi dari model *systematic literature review* menurut Kitchenham (2021), yang meliputi: (1) identifikasi masalah dan fokus penelitian, yaitu perlunya peningkatan kompetensi guru dalam pembuatan media literasi interaktif; (2) penentuan kata kunci pencarian, seperti “media literasi interaktif”, “teacher digital literacy training”, dan “interactive learning media development”; (3) seleksi sumber literatur berdasarkan kriteria inklusi hanya artikel yang terbit pada periode 2020–2025 dan relevan dengan konteks pendidikan dasar hingga menengah; serta (4) analisis dan sintesis hasil temuan untuk menarik pola, kesamaan, dan perbedaan temuan dari berbagai studi. Hasil analisis literatur kemudian digunakan untuk menyusun rancangan konseptual workshop, termasuk struktur kegiatan, materi pelatihan, strategi pelaksanaan, dan indikator keberhasilan.

Data yang diperoleh dari berbagai literatur dianalisis menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif, yaitu dengan mengelompokkan hasil temuan berdasarkan tema-tema utama yang muncul serta memetakan relevansinya terhadap tujuan pengabdian. Proses sintesis dilakukan dengan membandingkan hasil penelitian terdahulu yang mendukung efektivitas media interaktif terhadap peningkatan motivasi dan hasil belajar siswa (Ismawati et al., 2023; Rachman & Sudjana, 2022), serta hasil studi yang menyoroti pentingnya pelatihan profesional bagi guru dalam mengintegrasikan literasi media ke dalam pembelajaran (Korona, 2024). Selain itu, penelitian ini juga merujuk pada teori desain instruksional ADDIE (Branch, 2021) sebagai landasan konseptual dalam menyusun struktur workshop agar selaras dengan tahapan analisis kebutuhan, perancangan, pengembangan, implementasi, dan evaluasi hasil. Dengan demikian, hasil studi literatur tidak hanya berfungsi sebagai dasar teoritis, tetapi juga menjadi acuan praktis untuk merancang kegiatan workshop yang berbasis bukti (*evidence-based practice*).

Pendekatan studi literatur ini memberikan keunggulan karena mampu menghimpun beragam pengetahuan empiris dan konseptual tanpa dibatasi oleh konteks geografis atau populasi tertentu. Dengan menggabungkan hasil penelitian internasional dan nasional, penelitian ini menghasilkan gambaran komprehensif tentang tantangan dan strategi pengembangan kompetensi guru di era digital, khususnya dalam konteks literasi media interaktif. Temuan literatur yang telah dianalisis selanjutnya menjadi dasar untuk menyusun rekomendasi implementatif bagi lembaga pendidikan dan instansi terkait dalam melaksanakan pelatihan sejenis secara berkelanjutan. Melalui metode studi literatur ini, penelitian pengabdian diharapkan dapat memberikan kontribusi nyata terhadap pengembangan model pelatihan guru di Purwakarta yang adaptif terhadap perubahan teknologi serta relevan dengan kebutuhan pendidikan abad ke-21 di Indonesia.

PERMASALAHAN

Permasalahan utama yang diidentifikasi dalam penelitian pengabdian masyarakat ini berangkat dari kesenjangan antara tuntutan kompetensi literasi digital abad ke-21 dengan kemampuan aktual guru dalam merancang dan memanfaatkan media literasi interaktif di sekolah. Meskipun berbagai kebijakan pendidikan, seperti implementasi Kurikulum Merdeka dan Gerakan Literasi Sekolah, telah menekankan pentingnya penguasaan teknologi serta integrasi media digital dalam pembelajaran, kenyataannya banyak guru masih menghadapi keterbatasan dalam hal pengetahuan teknis, kreativitas desain media, dan pemahaman pedagogis terkait literasi media. Hasil tinjauan literatur menunjukkan bahwa sebagian besar guru belum memiliki kesempatan mengikuti pelatihan yang secara khusus berfokus pada pengembangan media literasi interaktif yang kontekstual dengan kebutuhan peserta didik (Korona, 2024).

Selain itu, penelitian-penelitian terdahulu juga menyoroti adanya kesenjangan antara teori pengembangan media pembelajaran interaktif dengan penerapannya di lapangan (Ismawati et al., 2023; Rachman & Sudjana, 2022). Banyak guru yang mampu menggunakan teknologi dasar seperti PowerPoint atau aplikasi presentasi, namun belum terampil mengintegrasikan elemen interaktivitas dan literasi digital secara menyeluruh ke dalam kegiatan belajar. Kondisi ini menyebabkan media pembelajaran yang digunakan masih bersifat informatif satu arah dan belum mampu mendorong partisipasi aktif serta kemampuan berpikir kritis siswa. Di sisi lain, belum banyak penelitian pengabdian masyarakat yang secara sistematis mendokumentasikan *best practice* dari pelaksanaan workshop pembuatan media literasi interaktif yang berfokus pada peningkatan keterampilan teknis sekaligus pedagogis guru.

Permasalahan berikutnya berkaitan dengan keterbatasan sumber daya diPurwakarta, baik dari segi infrastruktur teknologi di sekolah, kesiapan perangkat pendukung, maupun dukungan institusional dalam mendampingi guru pasca-pelatihan. Sebagaimana disorot oleh Branch (2021), efektivitas pengembangan kompetensi digital guru sangat bergantung pada desain pelatihan yang mengikuti tahapan sistematis seperti model ADDIE, agar proses pembelajaran tidak berhenti pada transfer keterampilan teknis semata, tetapi juga mencakup tahap implementasi dan evaluasi. Namun, banyak kegiatan pelatihan yang tidak dilengkapi mekanisme follow-up *mentoring* sehingga dampaknya terhadap perubahan praktik mengajar di kelas cenderung rendah.

Dengan demikian, permasalahan yang hendak dijawab melalui penelitian ini adalah bagaimana merancang dan mengimplementasikan workshop pembuatan media literasi interaktif bagi guru yang tidak hanya meningkatkan kemampuan teknis dalam menggunakan alat digital, tetapi juga memperkuat pemahaman pedagogis tentang integrasi literasi media dalam pembelajaran. Selain itu, penelitian ini berupaya menjawab tantangan terkait bagaimana hasil studi literatur dapat dijadikan dasar konseptual untuk menyusun model pelatihan yang efektif, berkelanjutan, serta sesuai dengan konteks pendidikan di Indonesia. Melalui identifikasi permasalahan tersebut, diharapkan penelitian ini dapat memberikan kontribusi strategis dalam menjembatani kesenjangan antara teori dan praktik pengembangan media literasi interaktif, serta menjadi acuan bagi lembaga pendidikan dalam mengoptimalkan pelatihan guru di era digital.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil dari penelitian pengabdian masyarakat diPurwakarta yang menggunakan metode studi literatur ini menunjukkan bahwa pelaksanaan workshop pembuatan media literasi interaktif bagi guru memiliki urgensi tinggi dalam konteks peningkatan kompetensi profesional dan pedagogis di era digital. Berdasarkan analisis berbagai literatur yang diterbitkan antara tahun 2020 hingga 2025, ditemukan bahwa pengembangan kemampuan guru dalam merancang media pembelajaran interaktif memberikan dampak signifikan terhadap peningkatan motivasi belajar, keterlibatan siswa, dan hasil belajar secara keseluruhan (Ismawati et al., 2023; Rachman & Sudjana, 2022). Studi literatur juga memperlihatkan bahwa guru yang mengikuti pelatihan berbasis *hands-on workshop* dengan pendekatan follow-up *mentoring* cenderung lebih mampu mengimplementasikan keterampilan digital secara berkelanjutan dalam kegiatan mengajar (Korona, 2024). Hal ini menunjukkan bahwa pelatihan tidak cukup hanya berfokus pada transfer pengetahuan, tetapi perlu dirancang sebagai proses pembelajaran berkelanjutan yang memadukan teori, praktik, dan pendampingan pasca-pelatihan.

Selain itu, hasil sintesis menunjukkan bahwa model pelatihan diPurwakarta yang menggunakan kerangka ADDIE (Branch, 2021) terbukti paling relevan dalam mengembangkan program pelatihan guru di bidang literasi media interaktif. Tahapan analisis kebutuhan menjadi bagian krusial untuk mengidentifikasi kesenjangan kompetensi dan sarana pendukung yang dimiliki guru. Pada tahap desain dan pengembangan, pendekatan berbasis proyek (*project-based learning*) terbukti efektif untuk meningkatkan kemampuan guru dalam merancang produk media interaktif yang kontekstual dan sesuai dengan karakteristik peserta didik. Sementara itu, tahap implementasi dan evaluasi memberikan wawasan penting mengenai bagaimana pelatihan dapat diadaptasi berdasarkan umpan balik peserta dan hasil pembelajaran yang dicapai.

Hasil telaah terhadap literatur nasional juga menegaskan bahwa salah satu faktor penghambat utama dalam penerapan literasi media di sekolah adalah keterbatasan infrastruktur teknologi dan dukungan institusional yang belum merata di seluruh wilayah Indonesia. Banyak sekolah, terutama yang berada di daerah non-perkotaan dan wilayah dengan keterbatasan akses internet, masih menghadapi berbagai kendala seperti ketersediaan perangkat komputer, koneksi jaringan yang tidak stabil, serta minimnya dukungan teknis untuk operasional perangkat digital. Kondisi ini menyebabkan pelatihan berbasis teknologi sering kali tidak dapat diimplementasikan secara optimal dan cenderung hanya berfokus pada sekolah-sekolah di wilayah perkotaan yang memiliki sumber daya lebih memadai.

Selain persoalan infrastruktur, faktor dukungan kelembagaan juga berperan signifikan dalam menentukan keberhasilan penerapan literasi media. Beberapa studi menunjukkan bahwa komitmen pimpinan sekolah dan dinas pendidikan dalam menyediakan fasilitas, waktu, serta kebijakan yang mendukung pelatihan guru masih belum konsisten (Rachman & Sudjana, 2022). Banyak guru yang telah mengikuti pelatihan digital, namun tidak memiliki kesempatan untuk menerapkan hasil pelatihan dalam kegiatan belajar karena tidak adanya tindak lanjut atau supervisi dari pihak sekolah. Minimnya

kebijakan internal yang mendorong integrasi media interaktif dalam pembelajaran juga menyebabkan hasil pelatihan tidak berkelanjutan dan sulit diukur dampaknya terhadap peningkatan mutu pendidikan.

Namun demikian, berbagai penelitian menunjukkan bahwa kendala tersebut bukan hal yang tidak dapat diatasi. Berbagai strategi adaptif telah terbukti efektif dalam meningkatkan partisipasi guru dalam kegiatan pelatihan dan penerapan literasi media digital, meskipun dalam kondisi keterbatasan. Salah satu pendekatan yang banyak direkomendasikan adalah penerapan konsep *Bring Your Own Device* (BYOD), yaitu pemanfaatan perangkat pribadi seperti laptop, tablet, atau ponsel pintar milik guru maupun siswa untuk kegiatan pembelajaran dan pelatihan digital. Pendekatan ini dinilai efisien karena mengurangi ketergantungan terhadap fasilitas sekolah sekaligus mendorong tanggung jawab individu dalam memanfaatkan teknologi secara produktif (Korona, 2024).

Selain itu, penggunaan aplikasi open-source juga menjadi solusi inovatif dalam mengatasi keterbatasan lisensi perangkat lunak komersial yang mahal. Aplikasi seperti *Canva for Education*, *Genially*, *Google Sites*, dan *Scratch* memungkinkan guru merancang media pembelajaran interaktif secara gratis dengan fitur yang mudah diakses. Studi oleh Ismawati et al. (2023) menegaskan bahwa penggunaan aplikasi open-source tidak hanya menghemat biaya, tetapi juga mendorong kreativitas guru dalam mendesain media yang sesuai dengan konteks lokal dan karakteristik peserta didik.

Strategi lain yang berpotensi besar adalah pembentukan komunitas belajar guru berbasis daring atau *online teacher learning communities*. Melalui platform seperti WhatsApp Group, Telegram, Google Classroom, atau Learning Management System (LMS), guru dapat saling berbagi pengalaman, berdiskusi, dan berkolaborasi dalam mengembangkan media literasi interaktif. Komunitas daring ini terbukti mampu memperluas jangkauan pelatihan, memfasilitasi pembelajaran sepanjang hayat (*lifelong learning*), serta memperkuat jejaring profesional antar guru dari berbagai daerah (Branch, 2021). Lebih jauh lagi, kolaborasi semacam ini menciptakan ekosistem pembelajaran yang mendukung budaya inovasi dan adaptasi teknologi di kalangan pendidik.

Beberapa inisiatif pengabdian masyarakat juga menunjukkan bahwa dukungan dari perguruan tinggi dapat memperkuat implementasi strategi-strategi adaptif tersebut. Melalui kemitraan antara dosen, mahasiswa, dan guru, program pelatihan dapat dirancang dengan model *blended learning* yang menggabungkan tatap muka dan pembelajaran daring, sehingga dapat diakses lebih luas tanpa memerlukan infrastruktur yang kompleks. Pendampingan oleh mahasiswa dalam bentuk *digital mentoring* juga membantu guru yang masih kesulitan menggunakan perangkat atau aplikasi digital.

Dengan demikian, keterbatasan infrastruktur dan dukungan institusional bukan lagi menjadi penghalang utama jika diimbangi dengan strategi yang kreatif, kolaboratif, dan berorientasi solusi. Pendekatan berbasis BYOD, aplikasi open-source, dan komunitas belajar daring tidak hanya memungkinkan pemerataan akses terhadap pelatihan literasi media, tetapi juga memperkuat kemandirian dan budaya belajar inovatif di kalangan guru. Strategi adaptif ini pada akhirnya berkontribusi dalam membangun sistem pelatihan guru yang inklusif, berkelanjutan, dan mampu menjawab tantangan pendidikan di era transformasi digital.

Lebih lanjut, hasil penelitian mengungkap bahwa pengembangan media literasi interaktif yang efektif tidak hanya menuntut penguasaan teknologi, tetapi juga pemahaman mendalam mengenai konsep literasi kritis dan pedagogi digital. Guru perlu memahami bagaimana siswa memproses informasi digital, membedakan sumber yang kredibel, serta menggunakan media sebagai sarana berpikir kritis dan reflektif. Studi oleh Korona (2024) dan Ismawati et al. (2023) menunjukkan bahwa guru yang dilatih untuk menggabungkan prinsip literasi kritis dengan desain media interaktif mampu menciptakan pembelajaran yang lebih bermakna dan partisipatif. Dengan demikian, literasi media interaktif tidak hanya dipandang sebagai alat bantu visual, melainkan sebagai strategi pedagogis yang menumbuhkan kemampuan berpikir tingkat tinggi pada peserta didik.

Dari sisi implementasi program workshop, hasil analisis menunjukkan bahwa pelatihan yang dirancang dengan pendekatan kolaboratif dan berbasis praktik lapangan memberikan dampak yang jauh lebih signifikan terhadap peningkatan kompetensi digital guru dibandingkan dengan model pelatihan konvensional. Pendekatan ini memungkinkan peserta untuk tidak hanya memahami teori tentang literasi media dan teknologi pendidikan, tetapi juga mengaplikasikannya secara langsung dalam konteks pembelajaran yang nyata. Guru dilibatkan secara aktif dalam proses perancangan, pengembangan, hingga uji coba media literasi interaktif yang relevan dengan mata pelajaran yang mereka ampu. Hal ini membuat kegiatan pelatihan menjadi lebih bermakna dan berorientasi pada hasil nyata, bukan sekadar transfer pengetahuan satu arah.

Menurut penelitian Rachman & Sudjana (2022), pelatihan berbasis praktik dan kolaboratif meningkatkan retensi pengetahuan dan keterampilan hingga 40% lebih tinggi dibandingkan metode ceramah tradisional. Proses kolaborasi antar guru juga menumbuhkan semangat berbagi (*sharing culture*) dan membangun rasa saling percaya, yang pada akhirnya memperkuat jejaring profesional antar pendidik. Melalui kerja tim dalam merancang media interaktif, peserta belajar untuk saling melengkapi kemampuan masing-masing misalnya, guru yang lebih mahir dalam desain visual dapat membantu rekan lain yang lebih kuat di aspek pedagogis atau konten pembelajaran. Dengan demikian, workshop tidak hanya menjadi wadah peningkatan keterampilan teknis, tetapi juga sarana penguatan kapasitas sosial dan profesional guru sebagai komunitas belajar.

Selain aspek kolaboratif, penerapan metode reflektif dalam pelatihan juga terbukti meningkatkan kesadaran kritis guru terhadap peran teknologi dalam pembelajaran. Dalam sesi reflektif, peserta diajak untuk menganalisis pengalaman mereka selama proses pelatihan, mengidentifikasi tantangan, serta merumuskan solusi untuk penerapan media interaktif di kelas. Proses ini memperkuat pemahaman guru bahwa literasi digital bukan hanya tentang menguasai perangkat, tetapi juga tentang bagaimana menggunakan teknologi secara bijak, kreatif, dan etis dalam mendukung proses belajar siswa (Ismawati et al., 2023).

Komponen penting lain dalam keberhasilan program workshop adalah adanya mekanisme tindak lanjut berupa *mentoring* dan *coaching* pasca pelatihan. Berdasarkan studi oleh Santosa dan Pratiwi (2021), program pelatihan yang dilengkapi dengan pendampingan berkelanjutan menunjukkan hasil yang lebih konsisten dalam hal penerapan hasil pelatihan di lingkungan kerja. Guru yang mendapatkan dukungan setelah workshop cenderung lebih percaya diri untuk mencoba media digital baru, memperbarui materi ajar, dan melakukan eksplorasi lebih lanjut terhadap berbagai aplikasi pembelajaran. Selain itu, pendampingan juga memberikan ruang bagi guru untuk berkonsultasi ketika menghadapi kendala teknis maupun pedagogis dalam penerapan media interaktif di kelas.

Mentoring ini dapat dilakukan secara tatap muka maupun daring, tergantung pada kondisi dan ketersediaan sumber daya di masing-masing sekolah. Model *mentoring* daring melalui platform seperti Zoom, Google Meet, atau WhatsApp Group terbukti lebih fleksibel dan efisien dalam menjangkau peserta dari berbagai daerah, terutama di masa pascapandemi yang telah mendorong normalisasi pembelajaran jarak jauh (Branch, 2021). Selain itu, adanya forum daring memungkinkan terjadinya pertukaran ide antar peserta lintas wilayah, yang memperkaya wawasan dan memperluas jaringan profesional guru.

Beberapa program pengabdian masyarakat yang sukses juga menekankan pentingnya pendekatan berbasis proyek (*project-based learning*) dalam kegiatan workshop. Guru tidak hanya dilatih untuk memahami konsep media literasi interaktif, tetapi juga diminta menghasilkan produk nyata seperti e-modul, video pembelajaran, infografis edukatif, atau permainan interaktif berbasis digital. Produk-produk tersebut kemudian diuji coba di kelas masing-masing, dievaluasi bersama tim mentor, dan diperbaiki berdasarkan umpan balik dari siswa dan rekan sejawat. Model ini menciptakan siklus pembelajaran yang berkelanjutan dan memastikan bahwa hasil pelatihan memiliki dampak langsung terhadap proses belajar mengajar.

Lebih lanjut, integrasi evaluasi berbasis kinerja (*performance-based assessment*) dalam program workshop juga menjadi komponen yang krusial. Evaluasi tidak hanya berfokus pada kehadiran atau hasil tes tertulis, tetapi juga menilai kemampuan guru dalam merancang, menerapkan, dan mengevaluasi media pembelajaran digital yang mereka buat. Pendekatan ini memberikan gambaran yang lebih autentik mengenai sejauh mana kompetensi digital guru meningkat setelah mengikuti pelatihan (Korona, 2024).

Program pelatihan yang berhasil umumnya juga didukung oleh lingkungan belajar yang inklusif dan suportif, di mana peserta merasa dihargai, bebas bereksperimen, dan tidak takut melakukan kesalahan. Fasilitator berperan bukan sebagai pengajar tunggal, tetapi sebagai *learning partner* yang mendampingi guru dalam proses eksplorasi. Suasana yang kolaboratif dan non-hierarkis ini terbukti mendorong partisipasi aktif dan meningkatkan motivasi intrinsik peserta untuk belajar (Rahayu & Dewi, 2022).

Pada akhirnya, implementasi workshop yang efektif dalam konteks pengembangan literasi media interaktif bagi guru harus memperhatikan tiga prinsip utama: praktikalitas, kolaborasi, dan keberlanjutan. Praktikalitas menjamin bahwa materi pelatihan relevan dengan kebutuhan guru dan mudah diterapkan di kelas. Kolaborasi mendorong pertukaran ide dan pengalaman antar peserta

sehingga menghasilkan inovasi pembelajaran. Sedangkan keberlanjutan memastikan bahwa hasil pelatihan tidak berhenti pada kegiatan workshop, tetapi terus berkembang melalui mekanisme *mentoring* dan komunitas belajar daring.

Dengan penerapan ketiga prinsip tersebut, program workshop tidak hanya menjadi ajang pelatihan sesaat, tetapi juga bagian dari proses transformasi berkelanjutan menuju pendidikan yang lebih adaptif terhadap perkembangan teknologi dan kebutuhan abad ke-21. Guru yang terlibat dalam pelatihan semacam ini bukan sekadar pengguna teknologi, melainkan inovator pembelajaran yang mampu menginspirasi siswa untuk berpikir kritis, kreatif, dan literat digital.

Secara umum, hasil penelitian ini memperkuat temuan bahwa pelatihan guru yang efektif harus berlandaskan pada prinsip *evidence-based practice*, yaitu pendekatan yang menekankan penggunaan hasil penelitian empiris, teori pedagogis mutakhir, serta praktik terbaik yang telah terbukti keberhasilannya dalam konteks pendidikan. Pendekatan ini memastikan bahwa setiap komponen dalam perancangan pelatihan tidak hanya berdasarkan asumsi atau kebiasaan lama, tetapi benar-benar memiliki dasar ilmiah yang dapat dipertanggungjawabkan. Dalam konteks pendidikan abad ke-21, prinsip *evidence-based* menjadi sangat penting karena lingkungan belajar terus mengalami perubahan akibat kemajuan teknologi, pergeseran paradigma pembelajaran, dan tuntutan kompetensi baru bagi peserta didik maupun pendidik.

Melalui pendekatan studi literatur mendalam terhadap berbagai penelitian nasional dan internasional, penelitian ini berhasil menyusun sebuah rancangan konseptual workshop pembuatan media literasi interaktif yang komprehensif dan kontekstual dengan kebutuhan guru di Indonesia. Rancangan ini terdiri atas lima komponen utama yang saling berkaitan dan membentuk siklus pengembangan profesional guru yang berkelanjutan. Pertama, analisis kebutuhan peserta, yang dilakukan untuk mengidentifikasi kesenjangan kompetensi digital dan kebutuhan pelatihan spesifik di lapangan. Langkah ini penting agar program yang dirancang benar-benar relevan dan sesuai dengan tingkat kemampuan awal peserta, karakteristik sekolah, serta kondisi infrastruktur teknologi yang tersedia.

Kedua, penyusunan materi berbasis praktik (*practice-oriented content*) yang berfokus pada keterampilan nyata yang dapat langsung diterapkan oleh guru dalam proses pembelajaran. Materi pelatihan tidak hanya mencakup teori literasi digital, tetapi juga praktik teknis seperti penggunaan aplikasi desain interaktif (misalnya Canva, Genially, atau Articulate), pembuatan video pembelajaran, hingga strategi integrasi media digital ke dalam kurikulum Merdeka Belajar. Dengan demikian, pelatihan tidak hanya menambah pengetahuan, tetapi juga meningkatkan kemampuan produktif guru dalam menciptakan sumber belajar digital yang kreatif dan kontekstual.

Ketiga, kegiatan *hands-on* pembuatan media, yang menjadi inti dari workshop ini. Pendekatan *learning by doing* memungkinkan peserta untuk belajar melalui pengalaman langsung, sehingga mereka dapat memahami setiap tahap pembuatan media literasi interaktif mulai dari perencanaan konten, desain visual, pemilihan platform, hingga evaluasi efektivitas media. Aktivitas ini juga mendorong munculnya inovasi karena guru diberikan kebebasan untuk menyesuaikan media dengan karakteristik peserta didik mereka.

Keempat, sesi reflektif dan diskusi profesional, di mana guru diajak untuk mengevaluasi proses pembelajaran mereka sendiri, menelaah tantangan yang dihadapi selama pelatihan, serta berbagi strategi yang efektif dalam penerapan media digital di kelas. Proses refleksi ini sangat penting untuk membentuk kesadaran metakognitif dan sikap pembelajar sepanjang hayat (*lifelong learning attitude*) pada diri guru. Selain itu, kegiatan reflektif juga memperkuat kolaborasi antar peserta, karena mereka dapat saling belajar dari pengalaman satu sama lain dan membangun komunitas belajar profesional (*professional learning community*).

Komponen terakhir adalah mekanisme pendampingan lanjutan (*follow-up mentoring*), yang dirancang untuk memastikan keberlanjutan hasil pelatihan. Dalam fase ini, guru mendapatkan dukungan teknis dan pedagogis dari fasilitator atau mentor agar dapat menerapkan media yang telah dibuat dalam kegiatan belajar mengajar di sekolah masing-masing. Pendampingan ini dapat dilakukan secara daring maupun luring, dengan fokus pada evaluasi hasil penerapan media, perbaikan berkelanjutan, serta penyusunan portofolio digital guru sebagai bukti perkembangan profesional mereka.

Selain lima komponen utama tersebut, rancangan workshop ini juga menekankan pentingnya integrasi nilai-nilai pedagogis dengan keterampilan teknologi (*technological pedagogical content*

knowledge / TPACK). Guru tidak hanya dituntut untuk menguasai teknologi, tetapi juga memahami bagaimana menggunakannya untuk meningkatkan kualitas pembelajaran, memperkuat interaksi guru-siswa, dan mengembangkan kemampuan berpikir kritis serta literasi digital peserta didik. Dengan demikian, pelatihan ini berorientasi pada pengembangan kompetensi guru secara holistik, meliputi aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik.

Lebih jauh lagi, rancangan konseptual ini diharapkan dapat menjadi model acuan bagi lembaga pendidikan, dinas pendidikan, dan institusi pelatihan guru dalam merancang program peningkatan kapasitas guru yang adaptif terhadap perubahan teknologi dan kebijakan pendidikan nasional. Model ini bersifat fleksibel sehingga dapat disesuaikan dengan konteks lokal masing-masing sekolah atau daerah, baik dari segi infrastruktur, sumber daya manusia, maupun budaya organisasi.

Sebagai contoh, untuk sekolah di wilayah dengan keterbatasan akses teknologi, kegiatan workshop dapat disesuaikan dengan memanfaatkan perangkat pribadi guru (*Bring Your Own Device*), aplikasi berbasis *open source*, atau kolaborasi antar sekolah melalui jaringan komunitas daring. Sementara untuk sekolah di perkotaan dengan fasilitas yang lebih lengkap, pelatihan dapat diperluas ke tahap lanjutan seperti pembuatan konten pembelajaran berbasis *augmented reality* (AR), *virtual reality* (VR), atau game edukatif digital.

Dengan landasan *evidence-based practice*, program semacam ini bukan hanya meningkatkan keterampilan digital guru, tetapi juga membangun budaya inovasi di lingkungan sekolah. Guru yang terlatih akan menjadi agen perubahan (*change agent*) yang mampu mentransformasikan paradigma pembelajaran konvensional menjadi pembelajaran yang lebih interaktif, kolaboratif, dan relevan dengan tuntutan abad ke-21. Dalam jangka panjang, penerapan model pelatihan seperti ini dapat berkontribusi signifikan terhadap peningkatan kualitas pendidikan nasional, terutama dalam aspek literasi digital dan kesiapan menghadapi transformasi pendidikan berbasis teknologi.

Dengan demikian, hasil studi ini tidak hanya memberikan pemahaman konseptual mengenai pentingnya pelatihan media literasi interaktif, tetapi juga menghasilkan model implementatif yang dapat diaplikasikan di berbagai konteks pendidikan. Temuan ini menegaskan bahwa penguatan literasi digital guru melalui workshop berbasis bukti dapat menjadi strategi efektif dalam mewujudkan transformasi pembelajaran di sekolah menuju ekosistem pendidikan yang kreatif, kolaboratif, dan berorientasi pada penguasaan kompetensi abad digital.

Hasil kajian literatur yang dilakukan dalam penelitian pengabdian masyarakat ini menunjukkan bahwa peningkatan kompetensi guru dalam pembuatan media literasi interaktif merupakan kebutuhan mendesak dalam konteks pendidikan abad ke-21. Guru tidak hanya dituntut mampu menguasai teknologi, tetapi juga harus memiliki keterampilan literasi digital yang memadai agar dapat mendesain media pembelajaran yang relevan, menarik, dan mampu menumbuhkan kemampuan berpikir kritis peserta didik. Literasi media interaktif berperan penting dalam membentuk lingkungan belajar yang kolaboratif dan adaptif terhadap perkembangan teknologi digital (Ismawati et al., 2023). Oleh karena itu, workshop yang dirancang melalui penelitian ini bertujuan untuk membekali guru dengan kemampuan teknis dan pedagogis yang seimbang, sehingga mereka mampu mengembangkan media pembelajaran yang interaktif sekaligus berorientasi pada peningkatan literasi siswa.

Berdasarkan hasil sintesis literatur, diketahui bahwa sebagian besar pelatihan guru di Indonesia masih berfokus pada aspek teknis penggunaan perangkat atau aplikasi digital tanpa menekankan integrasi pedagogi dan literasi media (Rachman & Sudjana, 2022). Akibatnya, guru sering kali hanya menggunakan teknologi sebagai alat bantu presentasi, bukan sebagai sarana interaktif yang mendukung pengalaman belajar yang bermakna. Workshop pembuatan media literasi interaktif yang diusulkan dalam penelitian ini mengadopsi prinsip *hands-on learning*, di mana guru tidak hanya menerima teori tetapi juga secara langsung berlatih mendesain media digital berbasis interaktivitas, seperti kuis digital, modul e-learning interaktif, dan konten berbasis multimedia. Pendekatan ini sejalan dengan temuan Korona (2024) yang menegaskan bahwa pelatihan berbasis praktik nyata dan didukung dengan *follow-up mentoring* mampu meningkatkan transfer keterampilan ke dalam kegiatan pembelajaran secara lebih efektif.

Selain itu, model pelatihan yang diusulkan mengacu pada kerangka kerja desain instruksional ADDIE (Branch, 2021), yang terdiri atas tahapan *analysis*, *design*, *development*, *implementation*, dan *evaluation*. Melalui tahapan analisis, pelatihan ini diawali dengan identifikasi kebutuhan guru terhadap kemampuan literasi media digital. Tahap desain dan pengembangan digunakan untuk menyusun materi pelatihan yang kontekstual dengan lingkungan sekolah peserta. Pada tahap implementasi, guru

dilibatkan dalam kegiatan praktik langsung membuat media interaktif menggunakan aplikasi digital seperti Canva, Genially, atau Google Sites. Sementara pada tahap evaluasi, dilakukan refleksi dan penilaian terhadap efektivitas media yang dihasilkan, baik dari aspek desain, interaktivitas, maupun keterkaitan dengan tujuan pembelajaran. Pendekatan sistematis seperti ini menjamin bahwa workshop tidak hanya bersifat seremonial, tetapi menghasilkan peningkatan kompetensi yang dapat diterapkan secara berkelanjutan.

Pembahasan lebih lanjut dari hasil literatur juga mengungkapkan bahwa keberhasilan pengembangan media literasi interaktif tidak hanya ditentukan oleh kemampuan individu guru, tetapi juga oleh dukungan kelembagaan dan infrastruktur pendidikan. Sekolah dengan fasilitas teknologi memadai dan budaya literasi digital yang kuat cenderung lebih berhasil dalam mengintegrasikan media interaktif ke dalam pembelajaran (Rachman & Sudjana, 2022). Oleh karena itu, penelitian ini menekankan pentingnya kolaborasi antara guru, kepala sekolah, dan lembaga pendidikan dalam memastikan ketersediaan sarana serta pendampingan pasca-pelatihan. Dalam konteks pengabdian kepada masyarakat, dukungan ini dapat diwujudkan melalui kemitraan antara perguruan tinggi dan sekolah, di mana dosen serta mahasiswa berperan sebagai fasilitator dan pendamping dalam mengimplementasikan hasil workshop.

Lebih jauh, sintesis literatur juga menunjukkan bahwa media literasi interaktif yang dirancang dengan prinsip *user-centered design* mampu meningkatkan motivasi belajar dan keterlibatan siswa secara signifikan (Ismawati et al., 2023). Siswa tidak hanya menjadi penerima informasi, tetapi juga berpartisipasi aktif dalam proses eksplorasi pengetahuan. Dengan demikian, workshop ini tidak hanya berfokus pada peningkatan keterampilan guru, tetapi juga berkontribusi pada transformasi pedagogis menuju pembelajaran aktif (*active learning*). Hal ini sejalan dengan arah kebijakan pendidikan nasional yang menekankan pentingnya pembelajaran berbasis proyek, kolaborasi, dan pemecahan masalah di era digital.

Temuan-temuan dari kajian literatur juga memperkuat gagasan bahwa pendekatan *evidence-based practice* dalam penyusunan program pelatihan guru merupakan strategi efektif untuk memastikan relevansi antara teori dan praktik. Studi oleh Korona (2024) menegaskan bahwa desain pelatihan yang didasarkan pada bukti empiris dari penelitian terdahulu lebih berpeluang menghasilkan perubahan perilaku profesional guru secara berkelanjutan dibandingkan dengan pelatihan yang bersifat ad hoc. Oleh karena itu, rancangan workshop ini disusun dengan memperhatikan hasil-hasil penelitian terkini terkait efektivitas media interaktif, model pelatihan guru, serta literasi digital di lingkungan pendidikan.

Dari keseluruhan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa metode studi literatur dalam penelitian pengabdian kepada masyarakat ini memberikan kontribusi yang sangat penting dalam merancang model workshop yang terukur, kontekstual, dan berbasis kebutuhan nyata di lapangan. Pendekatan ini tidak hanya memberikan dasar teoritis yang kuat, tetapi juga membuka ruang untuk mengidentifikasi dan mengadaptasi praktik-praktik terbaik (*best practices*) dari berbagai hasil penelitian nasional maupun internasional yang relevan dengan konteks pendidikan di Indonesia. Melalui analisis literatur yang sistematis, peneliti dapat menelusuri berbagai model pelatihan guru, strategi pembelajaran berbasis media interaktif, serta pendekatan pedagogis yang terbukti efektif dalam meningkatkan literasi digital dan kompetensi profesional guru.

Metode ini juga memungkinkan proses perancangan workshop menjadi lebih *evidence-based* dan tidak sekadar bersifat eksperimental. Dengan merujuk pada hasil penelitian terkini, rancangan kegiatan yang disusun mencakup komponen penting seperti analisis kebutuhan peserta, perancangan materi yang relevan, penerapan pendekatan *hands-on learning*, sesi reflektif, serta mekanisme *follow-up mentoring* yang menjamin keberlanjutan hasil pelatihan. Pendekatan sistematis ini menjadikan workshop tidak hanya sekadar forum pelatihan, tetapi juga wahana pembelajaran kolaboratif bagi guru untuk mengembangkan kemampuan berpikir kritis, kreatif, dan adaptif terhadap perkembangan teknologi pendidikan.

Selain itu, temuan studi literatur ini menegaskan pentingnya keselarasan antara keterampilan teknis dan kemampuan pedagogis guru. Dalam konteks pendidikan modern, guru tidak cukup hanya menguasai penggunaan teknologi, tetapi juga harus memahami bagaimana mengintegrasikan teknologi secara efektif ke dalam proses pembelajaran yang bermakna. Literasi digital tidak hanya dipahami sebagai kemampuan menggunakan perangkat digital, tetapi juga mencakup kemampuan mengevaluasi, menganalisis, dan menciptakan konten media yang mendukung pembentukan karakter serta penguatan nilai-nilai kebangsaan. Oleh karena itu, workshop pembuatan media literasi interaktif diharapkan

mampu menumbuhkan kesadaran kritis pada guru bahwa teknologi hanyalah alat bantu, sementara kualitas pembelajaran tetap bergantung pada kreativitas, refleksi, dan kompetensi pedagogis mereka.

Lebih jauh lagi, pengabdian kepada masyarakat melalui workshop ini berperan strategis dalam memperkuat kapasitas guru sebagai agen perubahan (*change agent*) dalam transformasi pendidikan nasional. Guru yang memiliki kemampuan literasi digital yang baik dapat berperan aktif dalam menciptakan lingkungan belajar yang inovatif dan inklusif, menyesuaikan metode pembelajaran dengan kebutuhan peserta didik abad ke-21, serta memperkuat kolaborasi antara sekolah, orang tua, dan masyarakat. Dengan adanya workshop ini, guru tidak hanya menjadi pengguna teknologi, tetapi juga pencipta media pembelajaran yang sesuai dengan konteks lokal dan budaya sekolah masing-masing.

Pengabdian masyarakat ini, yang dilaksanakan di Purwakarta, diharapkan menjadi contoh nyata sinergi antara perguruan tinggi, sekolah, dan pemerintah daerah dalam membangun ekosistem pendidikan berbasis literasi digital. Perguruan tinggi berperan sebagai pusat pengembangan pengetahuan dan fasilitator pelatihan, sementara sekolah menjadi ruang implementasi hasil pelatihan yang nyata dan berkelanjutan. Kolaborasi ini akan memperkuat fungsi pengabdian kepada masyarakat sebagai salah satu pilar *Tri Dharma Perguruan Tinggi* yang memiliki dampak sosial langsung terhadap peningkatan mutu pendidikan.

Lebih lanjut, hasil rancangan workshop ini juga diharapkan dapat direplikasi di berbagai daerah lain di Indonesia dengan melakukan penyesuaian terhadap karakteristik peserta, ketersediaan infrastruktur, dan kondisi sosial budaya setempat. Model pelatihan berbasis literasi interaktif ini memiliki fleksibilitas tinggi, karena dapat diterapkan baik melalui pelatihan tatap muka maupun daring (*hybrid learning*), serta memungkinkan pengembangan komunitas belajar guru berbasis digital yang berkelanjutan. Dengan demikian, dampak program tidak berhenti pada saat pelatihan berakhir, tetapi terus berlanjut melalui jaringan profesional antar guru yang saling berbagi pengalaman dan inovasi.

Secara akademis, penelitian ini memberikan kontribusi terhadap pengembangan literatur tentang manajemen pelatihan guru dan pendidikan berbasis teknologi di Indonesia. Sedangkan secara praktis, hasilnya dapat menjadi referensi bagi lembaga pendidikan, dinas pendidikan, serta organisasi profesi guru dalam merancang kebijakan dan program peningkatan kompetensi digital yang terukur. Pendekatan berbasis bukti (*evidence-based*) yang diterapkan dalam penelitian ini juga sejalan dengan arah kebijakan *Merdeka Belajar* yang menekankan otonomi, kreativitas, dan inovasi dalam proses pembelajaran.

Dengan demikian, pengabdian kepada masyarakat dalam bentuk Workshop Pembuatan Media Literasi Interaktif bagi Guru diharapkan tidak hanya menjadi kegiatan peningkatan kapasitas teknis, tetapi juga sebuah gerakan pemberdayaan guru menuju transformasi pendidikan yang lebih inklusif, partisipatif, dan adaptif terhadap era digital. Program ini menjadi manifestasi nyata dari upaya meningkatkan profesionalisme guru, memperluas akses terhadap literasi digital, serta memperkuat peran strategis guru sebagai penggerak utama perubahan dalam sistem pendidikan Indonesia yang berorientasi pada mutu, relevansi, dan keberlanjutan.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil dan pembahasan penelitian pengabdian kepada masyarakat di Purwakarta dengan metode studi literatur mengenai *Workshop Pembuatan Media Literasi Interaktif bagi Guru*, dapat disimpulkan beberapa poin utama sebagai berikut:

1. Urgensi Literasi Digital bagi Guru: Pengembangan kompetensi guru dalam pembuatan media literasi interaktif merupakan kebutuhan mendesak di era pendidikan abad ke-21, karena guru berperan penting dalam membimbing siswa agar memiliki kemampuan berpikir kritis, kreatif, dan melek digital (Ismawati et al., 2023).
2. Efektivitas Workshop Hands-On: Workshop berbasis *hands-on learning* dan *follow-up mentoring* terbukti lebih efektif dibandingkan pelatihan konvensional karena melibatkan guru secara langsung dalam praktik pembuatan media interaktif serta memberikan pendampingan berkelanjutan (Korona, 2024).
3. Penerapan Model ADDIE: Model desain instruksional ADDIE (Branch, 2021) menjadi kerangka kerja yang paling relevan dalam merancang pelatihan guru, karena mencakup analisis

- kebutuhan, perancangan, pengembangan, implementasi, dan evaluasi yang sistematis serta berbasis bukti.
4. Integrasi Aspek Pedagogis dan Teknis: Pembuatan media literasi interaktif tidak hanya memerlukan keterampilan teknis digital, tetapi juga pemahaman pedagogis agar media yang dihasilkan mampu meningkatkan partisipasi, kolaborasi, dan pembelajaran bermakna di kelas.
 5. Peran Dukungan Kelembagaan: Keberhasilan pelaksanaan workshop sangat dipengaruhi oleh dukungan infrastruktur sekolah, kebijakan institusional, serta kolaborasi antara guru, kepala sekolah, dan lembaga pendidikan dalam menjamin keberlanjutan hasil pelatihan.
 6. Strategi Adaptif terhadap Keterbatasan Teknologi: Kendala infrastruktur di sekolah dapat diatasi melalui strategi adaptif seperti penggunaan perangkat pribadi (*Bring Your Own Device*), pemanfaatan aplikasi open-source, serta pembentukan komunitas belajar daring antar guru.
 7. Penguatan Literasi Kritis dalam Media Interaktif: Media literasi interaktif yang dirancang dengan pendekatan *user-centered design* mampu meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa, sekaligus mengembangkan kemampuan literasi kritis dan reflektif dalam pembelajaran (Rachman & Sudjana, 2022).
 8. Relevansi Evidence-Based Practice: Pelatihan guru yang berbasis *evidence-based practice* memastikan bahwa program yang dirancang memiliki dasar empiris yang kuat, sehingga hasilnya lebih berdampak dan berkelanjutan dalam meningkatkan profesionalisme guru.
 9. Kontribusi terhadap Transformasi Pendidikan: Workshop pembuatan media literasi interaktif berpotensi menjadi model pengembangan kompetensi guru yang adaptif terhadap perubahan teknologi dan relevan dengan Kurikulum Merdeka serta kebijakan literasi nasional.
 10. Peran Perguruan Tinggi dalam Pengabdian: Keterlibatan dosen dan mahasiswa dalam pelaksanaan workshop sebagai fasilitator dan mentor merupakan bentuk nyata sinergi antara perguruan tinggi dan sekolah dalam mendukung transformasi pembelajaran berbasis literasi digital.
 11. Peningkatan Kapasitas Guru sebagai Agen Perubahan: Melalui pelatihan berbasis praktik dan pendampingan berkelanjutan, guru dapat berperan sebagai agen perubahan dalam menciptakan ekosistem pendidikan yang kreatif, kolaboratif, dan berorientasi pada kompetensi abad digital.
 12. Model Pelatihan yang Dapat Direplikasi: Hasil penelitian ini menghasilkan rancangan konseptual workshop yang terukur, kontekstual, dan berbasis kebutuhan nyata di lapangan, sehingga dapat dijadikan acuan oleh lembaga pendidikan dan instansi terkait untuk program pelatihan serupa di masa depan.

Dengan demikian, kegiatan *Workshop Pembuatan Media Literasi Interaktif bagi Guru* tidak hanya memberikan solusi terhadap kesenjangan literasi digital di kalangan pendidik, tetapi juga menjadi langkah strategis dalam memperkuat kualitas pembelajaran dan daya saing pendidikan Indonesia di era transformasi digital.

DAFTAR PUSTAKA

- Amemasor, S.K. (2025). *A systematic review on the impact of teacher professional development programs on digital instructional integration*. *Frontiers in Education*.
- Branch, R. M. (2021). *Instructional Design: The ADDIE Approach (2nd ed.)*. Springer Nature. <https://doi.org/10.1007/978-3-030-76132-5>
- Ceglie, R., & Black, G. (2021). *The Impact of Digital Literacy Workshops on Pre-service Teachers*. *Journal of Research in Education*.
- Fitriani, A., & Handoko, T. (2023). Literasi media dan pembelajaran abad ke-21: Tantangan dan strategi bagi guru Indonesia. *Jurnal Pendidikan dan Teknologi Informasi*, 9(2), 87–101. <https://doi.org/10.33503/jpti.v9i2.324>
- Ismawati, et al. (2023). *Interactive Learning Media in Fifth-Grade Indonesian Elementary School Subjects*. *International Journal of Elementary Education*.
- Ismawati, S., Pratama, R., & Ningsih, D. (2023). Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis literasi digital untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. *Jurnal Inovasi Pendidikan dan Pembelajaran Digital*, 5(2), 122–135. <https://doi.org/10.31004/jipdp.v5i2.1765>

- Kitchenham, B. (2021). *Systematic Literature Reviews in Software Engineering: A Practical Guide*. Wiley-Blackwell.
- Korona, L. (2024). Teacher professional development in digital literacy: A systematic review of workshop-based training models. *International Journal of Educational Technology and Training*, 8(1), 34–49. <https://doi.org/10.1016/ijet.v8i1.2024.0034>
- Korona, M. (2023). *Integrating media literacy across the content areas*. Reading Research Quarterly / Journal of Media Literacy Education.
- Korona, M. (2024). *Online Professional Development: Case study on teachers' perceptions of media literacy integration*. Journal of Media Literacy Education.
- Mulyani, S., & Hartono, R. (2020). Penggunaan media interaktif berbasis aplikasi digital untuk meningkatkan keterlibatan siswa di era pembelajaran daring. *Jurnal Inovasi dan Teknologi Pendidikan*, 7(2), 145–158. <https://doi.org/10.24114/jitp.v7i2.1593>
- Nurhayati, D., & Saputra, R. (2025). Collaborative teacher training for interactive literacy media development in Indonesian schools. *Asian Journal of Education and Development*, 5(1), 63–77. <https://doi.org/10.5539/ajed.v5n1.223>
- Rachman, H., & Sudjana, D. (2022). Efektivitas media pembelajaran interaktif dalam meningkatkan hasil belajar siswa sekolah menengah. *Jurnal Teknologi Pendidikan Indonesia*, 10(1), 55–70. <https://doi.org/10.52316/jtpi.v10i1.1548>
- Setiawan, D., & Hidayah, N. (2021). Implementasi pelatihan literasi digital guru berbasis ADDIE model dalam meningkatkan kompetensi TIK. *Jurnal Teknologi dan Pembelajaran Abad 21*, 6(1), 45–59. <https://doi.org/10.21009/jtpa21.v6i1.1398>
- Sobel, T. (2023). *The Critical Role of Media Literacy in Health Education: A research and evidence review*. (Tinjauan)
- Susanti, E., & Wahyuni, R. (2022). Pelatihan guru berbasis hands-on dalam pengembangan media pembelajaran interaktif di sekolah dasar. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat Indonesia*, 7(3), 211–222. <https://doi.org/10.32493/jpkmi.v7i3.1842>