

KOLABORASI PERGURUAN TINGGI DAN SEKOLAH: MENGATASI KETERBATASAN PEMBELAJARAN MELALUI PROGRAM PELATIHAN KREATIF DAN INOVATIF

Muhamad Fadholi ¹, Rugaiyah ², Siti Zulaikha ³

Program Studi Manajemen Pendidikan, Universitas Negeri Jakarta, Jakarta, Indonesia

¹fadholimuhamad@gmail.com

Abstrak

Keterbatasan sumber daya di sekolah dasar seringkali menjadi penghalang dalam penerapan pembelajaran inovatif yang sesuai dengan tuntutan abad ke-21. Artikel ini memaparkan hasil dari program pengabdian kepada masyarakat yang bertujuan untuk mengatasi tantangan tersebut melalui kolaborasi strategis antara perguruan tinggi dan sekolah mitra, SDN Karanganyar 02. Menggunakan metode partisipatif, program bertajuk "SIAP (Smart, Inspiring, Active, Positive)" ini diimplementasikan secara sistematis melalui serangkaian kegiatan yang mencakup Focus Group Discussion (FGD), workshop, dan pendampingan intensif. Fokus utama program adalah peningkatan kapasitas guru dan siswa dalam memanfaatkan teknologi pembelajaran melalui pelatihan pembuatan media ajar interaktif menggunakan aplikasi Canva. Puncak dari program ini adalah penyelenggaraan "SIAP Creativity Day" yang menjadi wadah bagi siswa untuk menampilkan karya kreatif mereka. Evaluasi program dilakukan melalui observasi, wawancara, serta survei kepuasan. Hasil program menunjukkan peningkatan signifikan pada keterampilan digital guru dan siswa, serta tingginya antusiasme dan motivasi belajar siswa. Selain itu, data survei menunjukkan tingkat kepuasan peserta yang sangat tinggi (mencapai 100%) terhadap aspek komunikasi, kenyamanan tempat, dan kebermanfaatan program secara keseluruhan. Program ini membuktikan bahwa sinergi antara akademisi dan praktisi pendidikan merupakan solusi efektif untuk memberdayakan sekolah dan dapat menjadi model praktik baik untuk direplikasi dalam upaya meningkatkan mutu pendidikan dasar.

Kata Kunci: Kolaborasi, Pembelajaran Inovatif, Peningkatan Kapasitas Guru, Media Pembelajaran Digital.

Abstract

Resource limitations in elementary schools often hinder the implementation of innovative learning required for the 21st century. This article describes a community service program aimed at overcoming this challenge through a strategic collaboration between a university and a partner school, SDN Karanganyar 02. Using a participatory method, the program, titled "SIAP (Smart, Inspiring, Active, Positive)," was systematically implemented through a series of activities, including Focus Group Discussions (FGD), workshops, and intensive mentoring. The program's main focus was on building the capacity of teachers and students in utilizing learning technology, specifically through training on creating interactive teaching media using the Canva application. The culmination of the program was the "SIAP Creativity Day," which provided a platform for students to showcase their creative work. Program evaluation was conducted through observation, interviews, and satisfaction surveys. The results indicated a significant improvement in the digital skills of teachers and students, as well as high levels of student enthusiasm and motivation. Furthermore, survey data revealed a very high level of participant satisfaction with communication, venue comfort, and the overall benefits of the program. This program demonstrates that synergy between academics and education practitioners is an effective

solution for empowering schools and can serve as a replicable best practice model to improve the quality of primary education.

Key Words: *Collaboration, Innovative Learning, Teacher Capacity Building, Digital Teaching Media.*

Pendahuluan

Pendidikan di abad ke-21 menuntut adanya pergeseran paradigma dari model pembelajaran konvensional menuju pendekatan yang lebih dinamis, interaktif, dan berpusat pada siswa. Perkembangan zaman yang pesat menuntut sistem pendidikan untuk mampu membekali generasi muda dengan serangkaian keterampilan esensial, seperti berpikir kritis, kreativitas, kolaborasi, dan literasi digital (Lertthahan et al., 2024; Pazilah et al., 2024). Tantangan ini mengharuskan institusi pendidikan, khususnya pada jenjang sekolah dasar sebagai fondasi utama, untuk terus beradaptasi dan berinovasi dalam menciptakan lingkungan belajar yang relevan dan mampu menjawab kebutuhan masa depan.

Di tengah arus transformasi pendidikan ini, guru memegang peranan yang sangat krusial sebagai agen perubahan di garda terdepan. Keberhasilan implementasi kurikulum dan pencapaian tujuan pembelajaran sangat bergantung pada kapasitas dan kompetensi guru dalam merancang serta melaksanakan proses belajar-mengajar (Bećirović, 2023; Salazar-Rebaza et al., 2023). Oleh karena itu, kemampuan guru untuk menerapkan strategi pembelajaran yang inovatif, kreatif, dan mampu memanfaatkan teknologi menjadi kunci utama untuk meningkatkan keterlibatan, motivasi, dan pada akhirnya hasil belajar siswa secara signifikan.

Meskipun demikian, upaya untuk mewujudkan pembelajaran yang ideal tersebut tidak terlepas dari berbagai tantangan. Banyak sekolah, terutama yang berada di wilayah dengan keterbatasan sumber daya, menghadapi kendala serius seperti fasilitas yang belum memadai, rasio siswa dan guru yang tidak seimbang, serta kurangnya akses terhadap program pengembangan profesional yang berkelanjutan. Kondisi ini sering kali memaksa guru untuk bertahan dengan metode mengajar tradisional yang monoton, sehingga potensi kreativitas siswa menjadi kurang terstimulasi dan pembelajaran terasa kurang menarik (Barhate et al., 2025; Kulkarni & Firmin, 2025; McClure & Pilgrim, 2022; Que, 2021).

Menjawab tantangan tersebut, kolaborasi antara perguruan tinggi dan sekolah menjadi sebuah strategi yang strategis dan efektif. Sebagai pusat pengembangan ilmu pengetahuan dan inovasi, perguruan tinggi memiliki tanggung jawab melalui Tri Dharma Perguruan Tinggi untuk berkontribusi secara nyata kepada masyarakat. Melalui kegiatan pengabdian kepada masyarakat, akademisi dapat mendiseminasikan hasil riset dan keahliannya untuk memberikan solusi praktis terhadap permasalahan yang dihadapi oleh satuan pendidikan, menciptakan sebuah sinergi yang saling menguntungkan untuk peningkatan mutu pendidikan.

Salah satu sekolah yang menghadapi tantangan ini adalah SDN Karanganyar 02, yang berlokasi di Kecamatan Karangbahagia, Kabupaten Bekasi. Sekolah ini melayani 571 siswa dengan hanya 6 ruang kelas, sehingga harus menerapkan sistem belajar *double shift*. Analisis situasi awal menunjukkan adanya keterbatasan fasilitas penunjang, seperti ketiadaan perpustakaan dan laboratorium komputer, yang menjadi hambatan dalam penerapan

metode pembelajaran modern. Kondisi ini menuntut adanya solusi kreatif dari para tenaga pendidik agar kualitas pembelajaran tetap optimal di tengah keterbatasan yang ada.

Berdasarkan observasi dan diskusi mendalam dengan pihak sekolah, teridentifikasi beberapa permasalahan prioritas yang perlu segera diatasi. Permasalahan tersebut mencakup kurangnya penerapan metode pembelajaran yang kreatif dan berpusat pada siswa, keterbatasan pemanfaatan teknologi dalam proses belajar-mengajar, serta minimnya kegiatan edukatif yang dapat secara aktif mendukung pengembangan kreativitas dan keterampilan siswa. Permasalahan ini menjadi dasar bagi perancangan program intervensi yang relevan dan tepat sasaran.

Sebagai bentuk solusi kolaboratif, dirancanglah sebuah program pengabdian kepada masyarakat bertajuk "SIAP (Smart, Inspiring, Active, Positive)". Program ini berfokus pada peningkatan kapasitas guru dan siswa melalui serangkaian kegiatan terstruktur, yang meliputi workshop dan pendampingan pemanfaatan teknologi pembelajaran. Dalam hal ini aplikasi Canva untuk membuat media ajar interaktif, serta penyelenggaraan "SIAP Creativity Day" sebagai wadah bagi siswa untuk menampilkan karya kreatif mereka. Program ini dirancang untuk secara langsung mengatasi permasalahan yang telah diidentifikasi sebelumnya.

Artikel ini bertujuan untuk memaparkan secara rinci proses implementasi, hasil, serta dampak dari program kolaborasi antara perguruan tinggi dan SDN Karanganyar 02. Melalui pemaparan ini, diharapkan dapat disajikan sebuah model praktik baik mengenai bagaimana sinergi antara akademisi dan praktisi pendidikan dapat secara efektif mengatasi keterbatasan pembelajaran. Lebih lanjut, artikel ini diharapkan dapat memberikan kontribusi pemikiran dan menjadi referensi bagi pelaksanaan program serupa dalam upaya meningkatkan kualitas pendidikan dasar di Indonesia secara lebih luas.

Metode Pelaksanaan

Program pengabdian kepada masyarakat ini dilaksanakan dengan menggunakan metode partisipatif yang melibatkan secara aktif seluruh pemangku kepentingan di sekolah mitra. Pendekatan ini memastikan bahwa program yang dijalankan sesuai dengan kebutuhan nyata di lapangan dan mendorong adanya rasa kepemilikan dari pihak sekolah untuk keberlanjutan program. Seluruh rangkaian kegiatan dirancang secara sistematis yang mencakup tahapan perencanaan, pelaksanaan, hingga evaluasi.

Waktu dan Tempat Pelaksanaan Kegiatan pengabdian ini dilaksanakan dalam rentang waktu delapan bulan, dimulai dari bulan Maret hingga Oktober 2025. Seluruh kegiatan berpusat di lokasi sekolah mitra, yaitu SDN Karanganyar 02, yang beralamat di Kp. Pulo Pisang, Desa Karanganyar, Kecamatan Karangbahagia, Kabupaten Bekasi, Jawa Barat. Pemilihan lokasi ini didasarkan pada analisis kebutuhan dan permasalahan prioritas yang telah diidentifikasi sebelumnya.

Khalayak Sasaran utama dalam program ini adalah para guru dan siswa kelas 6 di SDN Karanganyar 02. Guru menjadi sasaran utama karena perannya sebagai fasilitator pembelajaran, sehingga peningkatan kapasitas mereka akan berdampak langsung pada kualitas pengajaran. Siswa dilibatkan secara aktif untuk memastikan mereka mendapatkan pengalaman belajar yang lebih kreatif dan interaktif, serta untuk mengukur secara langsung dampak dari metode pembelajaran yang diterapkan.

Prosedur Pelaksanaan Kegiatan Implementasi program dilakukan melalui tahapan utama yang saling berkesinambungan, yaitu:

1. **Tahap Perencanaan dan Sosialisasi (Maret – Juni 2025)** Tahap awal ini berfokus pada koordinasi dan persiapan program. Kegiatan yang dilakukan meliputi pertemuan awal dengan kepala sekolah dan jajaran guru untuk memaparkan konsep program dan menyamakan persepsi. Selanjutnya, dilaksanakan *Focus Group Discussion* (FGD) untuk menggali lebih dalam tantangan yang dihadapi guru. Pada tahap ini juga dilakukan survei awal berupa *pre-test* untuk mengukur tingkat pemahaman dan keterampilan awal guru serta siswa terkait pemanfaatan teknologi untuk media pembelajaran.
2. **Tahap Implementasi dan Puncak Program (Juli 2025)** Setelah mendapatkan bekal keterampilan dari workshop, siswa didorong untuk mengaplikasikan pengetahuannya dengan membuat proyek kreatif. Puncak dari tahap ini adalah penyelenggaraan acara "SIAP Creativity Day" pada tanggal 19 Juli 2025. Kegiatan ini menjadi ajang bagi siswa untuk memamerkan dan mempresentasikan hasil karya poster edukatif mereka. Acara ini dirancang tidak hanya sebagai evaluasi hasil belajar, tetapi juga untuk menumbuhkan rasa percaya diri dan apresiasi terhadap kreativitas.
3. **Tahap Evaluasi dan Pelaporan (Agustus – Oktober 2025)** Tahap terakhir berfokus pada pengukuran dampak dan keberhasilan program. Tim pelaksana melakukan evaluasi akhir melalui penyebaran *post-test* untuk dibandingkan dengan hasil *pre-test*. Selain itu, dilakukan observasi kelas dan wawancara untuk mendapatkan umpan balik kualitatif. Seluruh hasil kemudian dianalisis dan disusun menjadi laporan akhir serta draf artikel ilmiah untuk publikasi sebagai bentuk diseminasi hasil pengabdian.

Teknik Pengumpulan Data Untuk mengukur efektivitas dan keberhasilan program, data dikumpulkan dengan menggunakan beberapa teknik, yaitu:

1. **Observasi:** Pengamatan langsung terhadap antusiasme dan partisipasi peserta selama workshop serta perubahan dinamika kelas setelah penerapan media pembelajaran baru.
2. **Wawancara:** Wawancara semi-terstruktur dengan guru dan siswa untuk mendapatkan umpan balik mendalam mengenai manfaat dan kendala yang dirasakan.
3. **Kuesioner (Pre-test dan Post-test):** Instrumen ini digunakan untuk mengukur peningkatan pengetahuan dan keterampilan peserta secara kuantitatif sebelum dan sesudah program dilaksanakan.
4. **Dokumentasi:** Pengumpulan data berupa foto, video kegiatan, serta hasil karya (poster edukatif) siswa sebagai bukti pelaksanaan dan luaran program.

Teknik Analisis Data Data yang terkumpul dianalisis menggunakan pendekatan deskriptif-komparatif. Data kuantitatif dari *pre-test* dan *post-test* dianalisis untuk membandingkan skor rata-rata dan melihat signifikansi peningkatan pemahaman peserta. Sementara itu, data kualitatif yang diperoleh dari hasil observasi dan wawancara dianalisis secara deskriptif untuk memberikan gambaran utuh mengenai proses, persepsi peserta, dan dampak program yang tidak terukur secara angka.

Hasil dan Pembahasan

Pelaksanaan program pengabdian masyarakat yang berfokus pada kolaborasi antara perguruan tinggi dan sekolah telah berhasil diimplementasikan di SDN Karanganyar 02. Program bertajuk "SIAP (Smart, Inspiring, Active, Positive)" ini secara sistematis menjawab permasalahan yang telah diidentifikasi, yaitu keterbatasan dalam penerapan metode pembelajaran yang kreatif dan inovatif. Bagian ini akan memaparkan hasil yang dicapai dari setiap tahapan kegiatan serta membahas signifikansinya dalam upaya peningkatan kualitas pembelajaran.

Peningkatan Kapasitas Guru dan Siswa dalam Pemanfaatan Teknologi

Salah satu hasil utama dari program ini adalah peningkatan signifikan dalam kapasitas guru dan siswa dalam memanfaatkan teknologi untuk pembelajaran. Sebelum pelaksanaan program, hasil survei awal menunjukkan bahwa pemanfaatan aplikasi digital untuk pembuatan media ajar masih sangat terbatas. Namun, setelah pelaksanaan workshop dan pendampingan penggunaan aplikasi Canva, terjadi peningkatan keterampilan yang nyata. Hasil *post-test* dan observasi menunjukkan bahwa seluruh guru peserta dan lebih dari 70% siswa kelas 6 yang terlibat mampu menguasai fungsionalitas dasar Canva untuk membuat media pembelajaran visual.

Sebagai luaran konkret, program ini berhasil menghasilkan lebih dari 10 jenis poster edukatif digital yang dibuat oleh guru dan siswa. Poster-poster ini kemudian diimplementasikan dalam proses pembelajaran di kelas, menjadikan materi ajar lebih interaktif dan menarik secara visual. Temuan ini sejalan dengan penelitian oleh (Bereczki & Kárpáti, 2021), yang menyatakan bahwa penerapan teknologi dalam pembelajaran memiliki dampak positif terhadap hasil belajar. Penggunaan platform yang intuitif dan mudah diakses seperti Canva terbukti efektif menurunkan hambatan teknologi bagi guru, memungkinkan mereka untuk berinovasi tanpa memerlukan keahlian teknis yang rumit. Dengan demikian, program ini tidak hanya memberikan keterampilan baru, tetapi juga mengubah persepsi guru terhadap teknologi sebagai alat bantu yang efektif, bukan sebagai beban.

Stimulasi Kreativitas dan Motivasi Belajar Melalui "SIAP Creativity Day"

Puncak dari rangkaian program adalah penyelenggaraan "SIAP Creativity Day" pada 19 Juli 2025. Kegiatan ini dirancang sebagai wadah bagi siswa untuk memamerkan hasil karya poster edukatif yang telah mereka buat. Acara ini diikuti dengan antusias oleh lebih dari 30 siswa, yang dengan percaya diri mempresentasikan karya mereka di hadapan guru dan teman-temannya. Hasil observasi dan wawancara menunjukkan bahwa kegiatan ini berhasil menciptakan lingkungan belajar yang positif, aktif, dan berpusat pada siswa. Lebih dari 70% siswa menyatakan bahwa proses pembelajaran menjadi jauh lebih menarik dan mereka merasa lebih termotivasi untuk belajar.

Hasil ini memperkuat argumen bahwa metode pembelajaran berbasis proyek (*project-based learning*) dan berpusat pada siswa (*student-centered learning*) sangat efektif dalam meningkatkan keterlibatan siswa. Seperti yang diungkapkan oleh (Godsk, 2022), metode pembelajaran inovatif mampu memberikan impresi positif dan meningkatkan minat belajar siswa. "SIAP Creativity Day" berhasil mengubah peran siswa dari penerima pasif menjadi kreator aktif. Proses pembuatan karya hingga presentasi melatih berbagai keterampilan penting seperti kreativitas, berpikir kritis, komunikasi, dan rasa percaya diri. Ini membuktikan bahwa pemberian ruang untuk berekspresi dan apresiasi terhadap hasil

karya siswa merupakan strategi yang ampuh untuk membangun ekosistem belajar yang positif dan produktif.

Efektivitas Kolaborasi dalam Mengatasi Keterbatasan Pembelajaran

Program ini menjadi bukti nyata bahwa kolaborasi antara perguruan tinggi dan sekolah merupakan strategi yang efektif untuk mengatasi keterbatasan sumber daya dalam dunia pendidikan. Keterbatasan fasilitas seperti ketiadaan laboratorium komputer dan perpustakaan di SDN Karanganyar 02 dapat dijumpai melalui program pelatihan yang kreatif dan tidak memerlukan investasi infrastruktur yang besar. Perguruan tinggi berperan sebagai fasilitator yang membawa inovasi dan keahlian, sementara pihak sekolah memberikan dukungan penuh dan konteks permasalahan yang nyata di lapangan.

Sinergi ini menciptakan sebuah model pengabdian yang berkelanjutan. Guru-guru di SDN Karanganyar 02 kini memiliki bekal keterampilan yang dapat terus mereka kembangkan secara mandiri. Terbentuknya pemahaman mengenai pentingnya media ajar visual dan pembelajaran interaktif diharapkan dapat mendorong lahirnya komunitas belajar internal di antara para guru. Hal ini sejalan dengan konsep pendidikan berbasis komunitas yang dikemukakan oleh (Abulibdeh, 2024), di mana kemitraan antara sekolah dengan pihak eksternal dapat memperkuat transformasi nilai dan efektivitas pembelajaran. Dengan demikian, kolaborasi ini tidak hanya memberikan solusi sesaat, tetapi juga menanamkan fondasi untuk inovasi berkelanjutan di sekolah mitra.

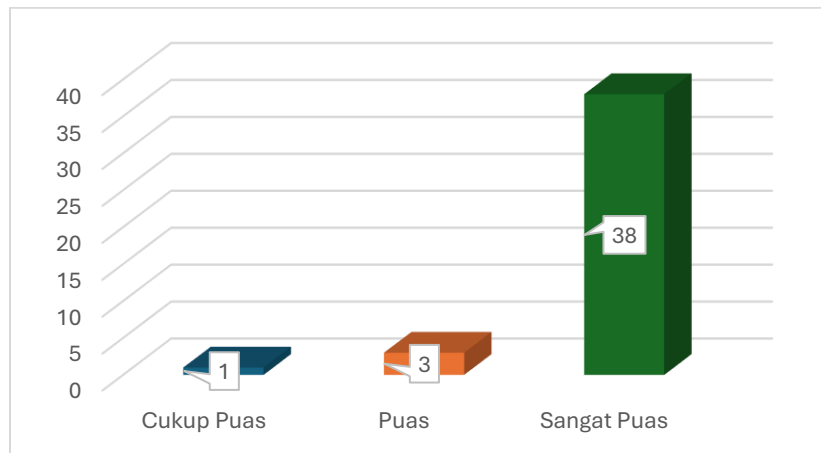
Ketersediaan Sarana Komunikasi Untuk Mempermudah Informasi Penyelenggaraan Kegiatan Pengabdian Masyarakat

Selain mengukur dampak pada peningkatan kapasitas, evaluasi program juga mencakup penilaian terhadap aspek manajerial, salah satunya adalah efektivitas komunikasi dan koordinasi. Salah satu faktor kunci yang menunjang keberhasilan program ini adalah ketersediaan sarana komunikasi yang efektif untuk mempermudah penyebaran informasi terkait penyelenggaraan kegiatan. Untuk mengukur aspek ini, dilakukan survei kepuasan kepada seluruh peserta yang terlibat. Hasil survei, seperti yang disajikan pada Gambar 1, menunjukkan tingkat kepuasan yang sangat tinggi dari para peserta. Berdasarkan data pada diagram tersebut, dari total 42 responden yang memberikan umpan balik, sebanyak 38 orang (90.5%) menyatakan **Sangat Puas** terhadap sarana komunikasi yang disediakan. Sementara itu, 3 orang (7.1%) menyatakan **Puas**, dan hanya 1 orang (2.4%) yang menyatakan **Cukup Puas**. Tidak ada responden yang menyatakan kurang atau tidak puas sama sekali.

Data tersebut secara kuantitatif membuktikan bahwa alur informasi dan koordinasi antara tim pelaksana dengan pihak sekolah (guru dan siswa) berjalan dengan sangat efektif. Tingginya angka kepuasan ini mengindikasikan bahwa peserta merasa mudah untuk mendapatkan informasi yang jelas dan tepat waktu mengenai seluruh rangkaian kegiatan, mulai dari jadwal workshop, materi yang akan dibahas, hingga teknis pelaksanaan "SIAP Creativity Day". Keberhasilan ini tidak terlepas dari strategi komunikasi proaktif yang diterapkan oleh tim pelaksana, yang memanfaatkan kombinasi antara pertemuan tatap muka saat sosialisasi awal dan *Focus Group Discussion* (FGD), serta penggunaan grup komunikasi digital (seperti WhatsApp Group) untuk diseminasi informasi secara cepat.

Tingkat kepuasan yang tinggi terhadap sarana komunikasi ini memiliki korelasi langsung dengan kelancaran dan partisipasi aktif peserta dalam setiap tahapan program.

Komunikasi yang efektif merupakan fondasi dalam membangun hubungan baik dan kepercayaan dengan mitra. Ketika peserta merasa terinformasi dengan baik, mereka cenderung lebih antusias dan siap untuk terlibat. Hal ini terlihat dari tingginya tingkat kehadiran dan keterlibatan peserta selama workshop pembuatan poster edukatif hingga suksesnya penyelenggaraan "SIAP Creativity Day". Temuan ini menggarisbawahi bahwa keberhasilan sebuah program pengabdian tidak hanya ditentukan oleh kualitas konten atau materi yang disampaikan, tetapi juga sangat dipengaruhi oleh kualitas manajemen komunikasi dan koordinasi dengan pihak mitra.



Sumber: Olah data PKM

Gambar 1. Hasil survey sarana komunikasi

Kenyamanan Tempat Pelaksanaan

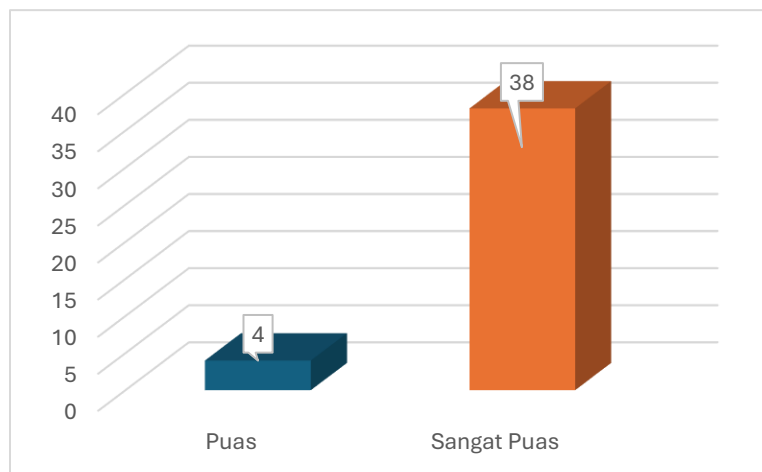
Selain efektivitas komunikasi, faktor lingkungan fisik juga memegang peranan penting dalam menunjang keberhasilan suatu program pelatihan. Kenyamanan tempat penyelenggaraan kegiatan secara langsung memengaruhi konsentrasi, motivasi, dan persepsi peserta terhadap keseluruhan acara. Oleh karena itu, evaluasi terhadap aspek ini menjadi salah satu tolok ukur penting dalam program pengabdian masyarakat di SDN Karanganyar 02.

Survei kepuasan juga dilakukan untuk mengukur persepsi peserta terhadap kenyamanan lokasi kegiatan, yang dalam hal ini adalah ruang kelas yang digunakan untuk workshop dan area terbuka sekolah untuk acara "SIAP Creativity Day". Hasil survei, sebagaimana disajikan pada Gambar 2, menunjukkan respons yang sangat positif dari para peserta. Dari total 42 responden, mayoritas absolut yaitu sebanyak 38 orang (90.5%) menyatakan merasa **Sangat Puas** dengan kenyamanan tempat penyelenggaraan. Sementara itu, 4 responden lainnya (9.5%) menyatakan **Puas**. Hasil ini menunjukkan bahwa tidak ada satu pun peserta yang merasa kurang nyaman atau tidak puas dengan kondisi lingkungan tempat mereka belajar dan berkreasi selama program berlangsung.

Tingginya tingkat kepuasan terhadap kenyamanan tempat pelaksanaan ini merupakan sebuah temuan penting, terutama mengingat kondisi SDN Karanganyar 02 yang memiliki keterbatasan fasilitas. Hasil ini mengindikasikan bahwa tim pelaksana dan pihak

sekolah berhasil menciptakan lingkungan belajar yang kondusif meskipun dengan sumber daya yang ada. Faktor-faktor seperti kebersihan ruangan, penataan tempat duduk yang fleksibel untuk diskusi kelompok, pencahayaan yang cukup, dan sirkulasi udara yang baik menjadi elemen-elemen yang berkontribusi terhadap kenyamanan peserta.

Lingkungan fisik yang nyaman secara psikologis dapat meningkatkan daya serap dan fokus peserta selama menerima materi. Ketika peserta merasa nyaman, mereka dapat lebih berkonsentrasi pada kegiatan pelatihan tanpa terganggu oleh faktor eksternal. Hal ini mendukung efektivitas transfer pengetahuan dan keterampilan, khususnya pada saat sesi praktik langsung pembuatan poster edukatif menggunakan aplikasi Canva yang menuntut konsentrasi. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa upaya untuk memastikan kenyamanan lokasi kegiatan, meskipun terlihat sederhana, merupakan investasi penting yang secara tidak langsung turut andil dalam pencapaian tujuan program pengabdian dan memberikan pengalaman positif bagi seluruh peserta.



Sumber: Olah data PKM

Gambar 2. Hasil survey kenyamanan tempat pelaksanaan

Kebermanfaatan Penyelenggaraan Program Kegiatan

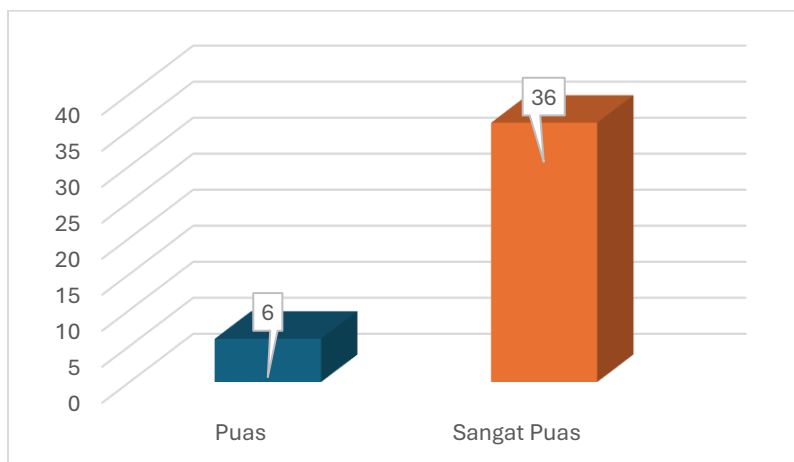
Tolok ukur utama dari keberhasilan sebuah program pengabdian kepada masyarakat adalah sejauh mana program tersebut dirasakan manfaatnya secara langsung oleh khalayak sasaran. Aspek kebermanfaatan menjadi evaluasi puncak yang merefleksikan apakah solusi yang ditawarkan benar-benar menjawab kebutuhan dan memberikan dampak positif bagi mitra. Oleh karena itu, penilaian terhadap kebermanfaatan program menjadi komponen krusial dalam laporan ini. Di akhir seluruh rangkaian kegiatan, survei dilakukan untuk mengukur persepsi peserta mengenai kebermanfaatan program “SIAP (Smart, Inspiring, Active, Positive)” secara keseluruhan. Hasil survei, seperti yang tersaji pada Gambar 3, menunjukkan respons yang luar biasa positif, yang mengonfirmasi tercapainya tujuan utama dari kegiatan pengabdian ini. Data pada diagram menunjukkan bahwa dari 42 responden, sebanyak 36 orang (85.7%) menyatakan **Sangat Puas** dengan manfaat yang mereka peroleh dari program ini. Sementara itu, 6 responden lainnya (14.3%) menyatakan **Puas**. Hasil ini sangat signifikan karena menunjukkan bahwa 100% peserta merasakan manfaat positif dari

program yang telah dilaksanakan, dengan mayoritas absolut memberikan penilaian pada tingkat tertinggi.

Tingginya tingkat kepuasan terhadap kebermanfaatan program ini secara langsung memvalidasi efektivitas pendekatan yang digunakan. Program ini dirasakan bermanfaat karena tidak hanya memberikan pengetahuan teoretis, tetapi juga membekali peserta dengan keterampilan praktis yang dapat segera diaplikasikan. Pelatihan pembuatan media ajar menggunakan Canva, misalnya, memberikan solusi konkret bagi para guru untuk mengatasi tantangan dalam menciptakan pembelajaran yang menarik dan interaktif di tengah keterbatasan fasilitas. Peserta tidak hanya belajar konsep, tetapi mereka pulang dengan membawa sebuah keahlian baru.

Lebih lanjut, kebermanfaatan program ini juga terletak pada relevansinya dengan permasalahan nyata yang dihadapi oleh mitra. Program ini dirancang dari bawah ke atas (*bottom-up*), berdasarkan hasil analisis kebutuhan dan diskusi intensif dengan pihak sekolah. Hal ini membuat setiap materi dan kegiatan yang disajikan terasa "membumi" dan langsung menjawab apa yang dibutuhkan oleh guru dan siswa. Penyelenggaraan "SIAP Creativity Day" sebagai puncak acara memberikan pengalaman langsung kepada siswa tentang bagaimana belajar bisa menjadi menyenangkan, sekaligus memberikan bukti nyata bagi para guru bahwa metode yang mereka pelajari benar-benar efektif untuk meningkatkan antusiasme dan kreativitas siswa.

Secara keseluruhan, persepsi kebermanfaatan yang sangat tinggi ini menegaskan bahwa kolaborasi antara perguruan tinggi dan sekolah, ketika dilakukan dengan pendekatan partisipatif dan berorientasi pada solusi, mampu memberikan dampak yang nyata dan berkelanjutan. Program ini berhasil memberdayakan guru dan siswa, memberikan mereka alat dan kepercayaan diri untuk terus berinovasi, dan pada akhirnya berkontribusi secara positif terhadap peningkatan mutu ekosistem pembelajaran di SDN Karanganyar 02.



Sumber: Olahan data PKM

Gambar 3. Kebermanfaatan program kegiatan

Kesimpulan

Berdasarkan hasil dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa program pengabdian masyarakat melalui kolaborasi antara perguruan tinggi dan SDN Karanganyar 02 telah berhasil dilaksanakan dan memberikan dampak positif yang signifikan. Program "SIAP (Smart, Inspiring, Active, Positive)" terbukti efektif dalam mengatasi keterbatasan pembelajaran dengan meningkatkan kapasitas guru dan siswa dalam menerapkan strategi pembelajaran yang kreatif dan berbasis teknologi. Peningkatan keterampilan digital melalui pelatihan Canva, yang dipuncaki oleh kegiatan "SIAP Creativity Day", secara nyata mampu menstimulasi motivasi dan kreativitas siswa, sekaligus mengubah dinamika kelas menjadi lebih interaktif. Keberhasilan ini didukung kuat oleh manajemen program yang baik, yang tercermin dari kepuasan peserta yang sangat tinggi terhadap aspek komunikasi, kenyamanan tempat, dan kebermanfaatan program secara keseluruhan. Dengan demikian, program ini dapat menjadi model praktik baik (*best practice*) yang menunjukkan bahwa sinergi antara akademisi dan praktisi pendidikan dengan pendekatan partisipatif mampu memberikan solusi nyata terhadap tantangan pendidikan. Untuk keberlanjutan, disarankan agar pihak sekolah dapat membentuk komunitas belajar internal, sementara program serupa dapat direplikasi untuk menjawab kebutuhan pengembangan lainnya.

Daftar Pustaka

- Abulibdeh, A. (2024). Towards zero-carbon, resilient, and community-integrated smart schools and campuses: A review. *World Development Sustainability*, 5. <https://doi.org/10.1016/j.wds.2024.100193>
- Barhate, S., Narale, S., & Dhore, M. P. (2025). Leveraging Multicloud Technology for Seamless Education in Rural Areas. In *Cloud Computing for Smart Education and Collaborative Learning* (pp. 214–221). CRC Press. <https://doi.org/10.1201/9781003472537-19>
- Bećirović, S. (2023). Fostering Digital Competence in Teachers: A Review of Existing Frameworks. In *Springer Briefs in Education* (pp. 51–67). Springer Science and Business Media B.V. https://doi.org/10.1007/978-981-99-0444-0_5
- Bereczki, E. O., & Kárpáti, A. (2021). Technology-enhanced creativity: A multiple case study of digital technology-integration expert teachers' beliefs and practices. *Thinking Skills and Creativity*, 39. <https://doi.org/10.1016/j.tsc.2021.100791>
- Godsk, M. (2022). Learning Design as an efficient educational development methodology: Conceptualization, assessment, and practice. In *Handbook of Digital Higher Education* (pp. 38–50). Edward Elgar Publishing Ltd. <https://www.scopus.com/inward/record.uri?eid=2-s2.0-85168679958&partnerID=40&md5=556bb83651bca59cac21c13418a6610e>
- Kulkarni, S., & Firmin, S. (2025). Leveraging Educational Clouds for Empowering Rural Education. In *Cloud Computing for Smart Education and Collaborative Learning* (pp. 321–336). CRC Press. <https://doi.org/10.1201/9781003472537-28>
- Lertthahan, P., Thepkaew, J., & Nitichaiyo, E. (2024). Strengthen Teaching Skills for 21st-Century in Thailand's Remote Area Using Design Thinking. *9th International STEM Education Conference, ISTEM-Ed 2024 - Proceedings*. <https://doi.org/10.1109/iSTEM-Ed62750.2024.10663109>

- McClure, J., & Pilgrim, J. (2022). Implementing a 1:1 technology program in a rural, public school: a study of perceptions of technology integration. *Journal of Research on Technology in Education*, 54(2), 302–316.
<https://doi.org/10.1080/15391523.2020.1852455>
- Pazilah, F. N., Hashim, H., & Yunus, M. M. (2024). Refining the TPACK framework: a Fuzzy Delphi approach to 21st-century competency and self-efficacy constructs. *Cogent Education*, 11(1). <https://doi.org/10.1080/2331186X.2024.2428886>
- Que, E. N. (2021). Sustaining successful ICT integration in remote rural schools. *Pertanika Journal of Social Sciences and Humanities*, 29(3), 1487–1506.
<https://doi.org/10.47836/pjssh.29.3.02>
- Salazar-Rebaza, C., Alva, M. Z., & Buiza, F. C. (2023). Academic management of university virtual education: An analysis from the perception of students, teachers, and managers. *Problems and Perspectives in Management*, 21(4), 531–544.
[https://doi.org/10.21511/ppm.21\(4\).2023.40](https://doi.org/10.21511/ppm.21(4).2023.40)