

STRATEGI PEMULIHAN PEMBELAJARAN MELALUI WORKSHOP MEDIA PEMBELAJARAN BAGI GURU SEKOLAH DASAR TERDAMPAK BANJIR

Egy Abdi¹, Angger Widorotama², Muh Rifai Arsyad³, Abdur Rahman Hakim⁴, Hapriila Putri Giantama⁵

^{1,2,3,4,5}Universitas Samudra

¹abdiegy@gmail.com, ²angger.widorotama1@unsam.ac.id, ³Muh.rifaiarsyad@unsam.ac.id,
⁴rangkutyrahman97@unsam.ac.id, ⁵putrihapriila@gmail.com

Abstract

The flash floods in the coastal areas of Aceh Tamiang in late November 2025 caused a multidimensional crisis, including extreme damage to 439 educational buildings that completely paralyzed teaching and learning activities. This community service aimed to assist teachers at SD Negeri 2 Tualang Cut in developing emergency learning media to restore post-disaster learning continuity. The method applied was an integrated workshop based on rapid co-design implementation, positioning 21 teachers as primary co-designers with academic guidance from Universitas Samudra lecturers. The program focused on technical guidance for producing infographic-based learning media using the Canva application, which is adaptive to limited facilities and digital infrastructure. Results showed a significant increase in teachers' understanding and practical skills in composing communicative visual content. The program was also disseminated through TVRI mass media to raise public awareness of the importance of innovation during crises. In conclusion, this activity successfully built teachers' instructional design capacity in emergency situations. However, evaluation indicates the need for a more systematic digital competence needs assessment in the future to optimize targeted mentoring strategies.

Keywords: Flash Flood; Emergency Learning Media; Rapid Co-design

Abstrak

Banjir bandang di wilayah pesisir Aceh Tamiang pada akhir November 2025 menyebabkan krisis multidimensional, termasuk kerusakan ekstrem pada 439 unit bangunan pendidikan yang melumpuhkan kegiatan belajar mengajar secara total. Pengabdian ini bertujuan untuk mendampingi guru di SD Negeri 2 Tualang Cut dalam mengembangkan media pembelajaran darurat guna memulihkan keberlanjutan pembelajaran pascabencana. Metode yang diterapkan adalah workshop terpadu berbasis rapid co-design implementation yang menempatkan 21 orang guru sebagai co-desainer utama dengan bimbingan akademis dari dosen Universitas Samudra. Program ini difokuskan pada bimbingan teknis produksi media pembelajaran berbasis infografis menggunakan aplikasi Canva yang adaptif terhadap keterbatasan sarana dan infrastruktur digital. Hasil pengabdian menunjukkan peningkatan signifikan pada pemahaman dan keterampilan praktis guru dalam menyusun konten visual yang komunikatif. Program ini juga telah didiseminasikan melalui media massa TVRI untuk meningkatkan kesadaran publik akan pentingnya inovasi di masa krisis. Simpulannya, kegiatan ini berhasil membangun kapasitas desain instruksional guru dalam situasi darurat. Namun, evaluasi menunjukkan perlunya analisis kebutuhan kompetensi digital yang lebih sistematis di masa mendatang untuk mengoptimalkan strategi pendampingan yang tepat sasaran.

Kata Kunci: Banjir Bandang; Media Pembelajaran Darurat; Rapid Co-design

Submitted: 2026-05-01

Revised: 2026-05-20

Accepted: 2026-06-02

Pendahuluan

Perubahan iklim global yang terjadi belakangan ini ternyata berdampak pada terjadinya akumulasi curah hujan tinggi dalam waktu yang singkat. Dengan curah hujan tahunan yang relatif sama, namun dengan durasi yang singkat akan berdampak pada meningkatnya intensitas banjir yang terjadi (Utama & Naumar, 2015). Banjir bandang di zona pesisir dan wilayah aliran sungai pulau Sumatra yang terjadi di penghujung November 2025 menyebabkan terjadinya krisis multidimensional termasuk di Kabupaten Aceh Tamiang, Provinsi Aceh, selain meluapnya air bertekanan tinggi ke wilayah pemukiman serta matinya layanan publik dan sistem komunikasi,

dampak signifikan yang perlu disoroti dan ditindaklanjuti dengan baik yakni rusaknya tatanan pendidikan di tingkat local (Mardhiah et al., 2026).

Kerusakan fasilitas pendidikan di Aceh Tamiang tergolong ekstrem, berdasarkan laporan otoritas pendidikan daerah dalam hal ini Disdikbud Aceh Tamiang senada dalam laporan diberbagai media mainstream dikonfirmasi bahwa terdapat 439 unit bangunan di lingkup kabupaten mengalami kerusakan dengan skala keparahan yang bervariasi. mulai dari ruang kelas yang tergerus arus, tertutup endapan lumpur, hingga hilangnya inventaris pembelajaran yang terseret banjir (Nurjanah et al., 2026). Implikasi dari peristiwa tersebut menyebabkan kegiatan pengajaran dan pembelajaran diwilayah setempat tidak dapat dilakukan sebagaimana mestinya bahkan dihentikan dalam jangka waktu yang tidak ditentukan. Berikut merupakan potret dari rusaknya fasilitas sekolah akibat bencana banjir bandang diwilayah Aceh Tamiang.



Gambar 1. Kondisi Sekolah dan Ruang Kelas di Aceh Tamiang Pasca Bencana Banjir Bandang

Lumpuhnya agenda akademis di wilayah Aceh Tamiang menyebabkan terciptanya beragam efek domino dalam proses pendidikan. Salah satu dampak dari gangguan serius yang terjadi menyebabkan terhambatnya kontinuitas pembelajaran (*learning discontinuity*) yang terkoneksi kuat terjadinya peningkatan *loss learning*. Perlu adanya langkah strategis untuk menekan dampak berkelanjutan yang akan terjadi berkenaan dengan isu ini, manifestasi aksi nyata dapat diwujudkan perancangan media pembelajaran oleh guru sebagai fasilitator yang dapat diakses diluar kelas dan dimana saja oleh peserta didik terutama di jenjang Sekolah Menengah Atas, dalam konteks pengabdian ini dilakukan di SD Negeri 2 Tualang Cut yang terletak di Desa Tualang Cut, Kecamatan Manyak Payed, Kabupaten Aceh Tamiang.

Pertimbangan pada variabel lainnya seperti terhenti total karena kerusakan sarana, ketidakpastian operasional sekolah, serta tidak tersedianya perangkat dan bahan ajar yang dapat digunakan dalam situasi darurat menjadi hal yang melanda institusi yang difokuskan. Di sisi lain, keterbatasan akses listrik dan konektivitas digital yang tidak stabil mempersempit opsi pembelajaran berbasis teknologi, meskipun kebutuhan pemulihan pendidikan justru menuntut adanya solusi instruksional yang adaptif dan cepat diterapkan menjadi tantangan khusus yang perlu dijawab secara tanggap. Guru mengalami tantangan baru, yakni belum siap menjalankan peran sebagai perancang media pembelajaran alternatif dalam kondisi serba terbatas, baik dari aspek literasi desain media, ketersediaan sumber ajar, maupun dukungan teknologi pembelajaran yang sebelumnya digunakan tetapi kini rusak atau hilang. Dalam konteks pemulihan pendidikan pasca bencana, kebutuhan akan intervensi berbasis inovasi media pembelajaran darurat berkarakter *low-tech* dengan konkretisasi dilakukannya workshop pendampingan guru sebagai

co-desainer untuk memproduksi prototipe langsung saat workshop berupa media ajar menggunakan paket bahan darurat yang mudah digandakan seperti flipchart, poster konsep, atau kartu belajar magnetic (Mbuik et al., 2026).

Pendekatan pemberdayaan guru sebagai co-desainer media pembelajaran darurat ini tetap menempatkan teknologi sebagai elemen penting, tetapi dalam bentuk yang lebih tahan terhadap keterbatasan, mudah diproduksi, dan dapat digunakan tanpa infrastruktur digital kompleks (Kartini et al., 2025). Dampak positif dari aksi ini adalah adanya proses pemulihan tidak hanya menghidupkan kembali kegiatan belajar, tetapi juga membangun kapasitas desain instruksional guru dalam situasi krisis. Fokus kegiatan ini dirancang dalam kerangka pengabdian respons cepat di Kecamatan Manyak Payed, dengan orientasi utama pada pemulihan keberlanjutan pembelajaran secara sistematis dan aplikatif. Fokus kajian ini adalah pada upaya pendampingan guru dan pengembangan media pembelajaran darurat sebagai salah satu langkah strategis untuk mempercepat pemulihan sektor pendidikan di wilayah Kecamatan Manyak Payet Kabupaten Aceh Tamiang khususnya bagi guru di jenjang Sekolah Dasar.

Metode

Program pengabdian dilaksanakan dalam satu siklus intervensi terpadu berbasis workshop dan simulasi didalamnya. Metode ini dirancang dengan karakter singkat, kolaboratif, berbasis praktik langsung, dan berorientasi pada aktivasi kembali proses belajar pasca bencana. Seluruh tahapan dilakukan dalam model pendampingan desain cepat (*rapid co-design implementation*) yang menempatkan guru sebagai co-desainer utama, dengan dukungan peneliti yang merupakan Dosen Teknologi Pendidikan di Universitas Samudra sebagai pedamping akademik dalam rangka memenuhi ruang pengetahuan dan keterampilan dalam memproduksi media pembelajaran darurat low-tech yang praktis dan aplikatif.

Adapun tahapan pelaksanaan workshop dirancang sebagai berikut :

Tabel 1. Tahapan Pelaksanaan *Workshop*

No.	Tahap	Fokus Kegiatan	Implementasi Praktis
1.	Sosialisasi	Penyamaan persepsi kebutuhan belajar darurat	Pemaparan kondisi sekolah terdampak, tantangan <i>loss learning</i> , dan urgensi media <i>low-tech</i>
2.	Pelatihan	Penguatan kemampuan desain media ajar darurat	Guru menyusun 1 <i>blueprint</i> media pembelajaran sederhana per mata pelajaran
3.	Penerapan Teknologi	<i>Co-production prototipe media</i>	Pembuatan 1 <i>prototipe</i> bersama (poster konsep) menggunakan bahan lokal dan <i>reproduction pack</i>
4.	Pendampingan & Evaluasi	Simulasi pembelajaran	<i>Micro-teaching</i> singkat guru menggunakan media yang dibuat, lalu mendapat <i>review</i> cepat pendamping
5.	Keberlanjutan	Penyiapan replikasi mandiri	Penyusunan 1 lembar panduan penggunaan dan teknik penggandaan media agar bisa direplikasi sekolah/komunitas

Dalam upaya memperlancar perealisasi program dilakukan pemetaan tugas dan teknis perealisasi dari pihak-pihak yang terlibat dalam pelaksanaan workshop yang dirancang sebagai berikut :

Tabel 2. Peran Tim dalam Pelaksanaan Workshop

	Peran	Tugas Inti	Teknis Implementasi
1.	Ketua Pelaksana	Pengarah metodologi & pelatihan sekaligus sebagai fasilitator produksi media dan koordinator simulasi <i>workshop</i> .	<ol style="list-style-type: none"> 1. Membuka workshop, menjelaskan model <i>co-design</i>, memandu sesi <i>blueprint</i> 2. Mendampingi guru menyusun blueprint & struktur media 3. Mengatur micro-teaching dan refleksi penggunaan media 4. Mengawal pembuatan prototipe dan standarisasi output
2.	Anggota Pelaksana 1	Pendukung co-production & observer	Menyiapkan bahan, membantu produksi media
3.	Anggota Pelaksana 2		Mendokumentasikan proses
4.	Anggota Pelaksana 3		Memberi <i>feedback usability</i>

Hasil dan Pembahasan

Pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang diwujudkan dalam bentuk Bimbingan Teknis Produksi Media Pembelajaran bagi guru-guru Sekolah Dasar di wilayah Kabupaten Aceh Tamiang telah terlaksana dengan sangat baik. Secara umum, program ini menunjukkan capaian yang signifikan dan selaras dengan target serta indikator keberhasilan yang telah ditetapkan sejak awal. Keberhasilan ini tidak terlepas dari penerapan metodologi pelaksanaan yang terstruktur dan sistematis, yang mencakup rangkaian tahapan mulai dari observasi awal, perencanaan strategis, eksekusi kegiatan inti, hingga tahap diseminasi hasil sebagai bentuk pertanggungjawaban ilmiah dan praktis.

Tahap awal kegiatan dilakukan melalui survei lapangan pada Sabtu, 5 Februari 2026 di SD Negeri 2 Tualang Cut, Aceh Tamiang. Kegiatan survei ini bertujuan untuk memperoleh informasi faktual terkait kondisi lokasi, kesiapan fasilitas pendukung, serta penentuan waktu dan teknis pelaksanaan kegiatan. Melalui proses ini, tim pelaksana berhasil menjalin komunikasi yang efektif dengan pihak sekolah dan mencapai kesepakatan bahwa kegiatan bimbingan teknis akan dilaksanakan pada Sabtu, 14 Februari 2026 di ruang guru SD Negeri 2 Tualang Cut, dengan jumlah peserta sebanyak 21 orang guru.



Gambar 2. Kegiatan Survei Lapangan di Lokasi Pengabdian

Pada tahap pelaksanaan, kegiatan dikemas dalam bentuk bimbingan teknis (technical guidance) dengan fokus pada pengembangan media pembelajaran berbasis infografis menggunakan aplikasi Canva. Materi yang disampaikan mencakup beberapa aspek penting, antara lain strategi penyederhanaan dan pemilahan informasi esensial dalam materi pembelajaran, teknik menyusun konten visual yang komunikatif, serta pemanfaatan fitur-fitur pada aplikasi Canva sebagai alat bantu dalam menghasilkan media pembelajaran yang menarik dan informatif. Narasumber yang dihadirkan merupakan praktisi pendidikan yang berpengalaman, khususnya dalam bidang pembelajaran berbasis teknologi digital dan pembelajaran mendalam, sehingga materi yang disampaikan bersifat kontekstual dan aplikatif.



Gambar 2. Pelaksanaan Bimbingan Teknis Produksi Media Pembelajaran Pasca Bencana di Lokasi Pengabdian

Hasil dari kegiatan ini menunjukkan bahwa para guru mampu memahami konsep dasar penyusunan media pembelajaran berbasis infografis serta mulai mengembangkan produk media sederhana sesuai dengan bidang ajar masing-masing. Selain itu, kegiatan ini juga mendorong peningkatan keterampilan guru dalam mengintegrasikan teknologi digital secara praktis dalam pembelajaran, meskipun dalam konteks keterbatasan sarana.

Sebagai bentuk diseminasi dan perluasan dampak kegiatan, program ini juga telah dipublikasikan melalui media massa, yaitu dalam program Dialog Publik di stasiun TVRI dengan tema "*Teknologi Pembelajaran & Tantangan Pendidikan Era Society 5.0*". Dalam kesempatan

tersebut, dipaparkan gambaran umum program pengabdian, urgensi pengembangan media pembelajaran di masa darurat, serta pengalaman pelaksanaan bimbingan teknis yang telah dilakukan di Aceh Tamiang. Adapun penjelasan berkenaan dengan kegiatan pengabdian dapat diakses pada link berikut ini https://www.instagram.com/p/DV_skLdjyEeee3boJopnq3e6kzuRYoKnvaitBo0/. Kegiatan ini menjadi sarana untuk memperluas jangkauan manfaat program serta meningkatkan kesadaran publik terhadap pentingnya inovasi pembelajaran di tengah keterbatasan.



Gambar 3. Flyer Sosialisasi Kegiatan Pengabdian

Secara keseluruhan, kegiatan yang telah dilaksanakan menghasilkan beberapa capaian utama, yaitu:

1. terselenggaranya bimbingan teknis sesuai rencana dengan partisipasi aktif guru,
2. meningkatnya pemahaman dan keterampilan guru dalam mengembangkan media pembelajaran berbasis infografis,
3. dihasilkannya produk media pembelajaran sederhana sebagai luaran awal, serta
4. terlaksananya diseminasi program melalui media publik.

Dengan demikian, kegiatan ini dapat dikatakan berhasil dalam mendukung peningkatan kapasitas guru serta memberikan kontribusi nyata dalam penguatan praktik pembelajaran yang lebih inovatif dan adaptif terhadap perkembangan teknologi.

Pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat secara umum berlangsung dengan baik dan sesuai dengan rencana yang telah ditetapkan. Namun demikian, terdapat beberapa kendala yang menjadi catatan penting untuk perbaikan pada kegiatan serupa di masa mendatang.

Salah satu kendala utama yang teridentifikasi adalah tidak dilakukannya analisis kebutuhan secara mendalam pada tahap awal, khususnya terkait pemetaan tingkat kompetensi digital guru di lokasi pengabdian. Ketiadaan proses identifikasi ini berdampak pada pelaksanaan kegiatan yang menggunakan pendekatan penyampaian materi secara umum, sehingga belum sepenuhnya mengakomodasi perbedaan kemampuan dan pengalaman peserta dalam memanfaatkan teknologi pembelajaran. Dalam praktiknya, terdapat variasi tingkat pemahaman guru terhadap penggunaan aplikasi Canva, mulai dari yang telah familiar hingga yang masih pada tahap dasar. Kondisi ini menyebabkan penyampaian materi belum dapat dilakukan secara berdiferensiasi, yang seharusnya dapat memaksimalkan potensi belajar setiap peserta.

Meskipun demikian, secara keseluruhan kegiatan tetap berjalan dengan lancar, didukung oleh antusiasme peserta, kesiapan narasumber, serta kesesuaian materi dengan kebutuhan umum

pembelajaran berbasis teknologi. Hal ini menunjukkan bahwa kendala yang muncul lebih bersifat pada aspek optimalisasi strategi pelaksanaan, bukan pada hambatan teknis yang bersifat fundamental.

Sebagai bentuk refleksi dan upaya peningkatan kualitas program, beberapa langkah antisipatif dirumuskan untuk pelaksanaan kegiatan selanjutnya, yaitu:

1. Melakukan analisis kebutuhan awal (needs assessment) secara sistematis, khususnya dalam memetakan tingkat literasi dan kompetensi digital guru sebagai peserta.
2. Menerapkan pendekatan pembelajaran berdiferensiasi, dengan mengelompokkan peserta berdasarkan tingkat kemampuan (dasar, menengah, lanjutan), sehingga penyampaian materi lebih tepat sasaran.
3. Mengoptimalkan sesi praktik terbimbing, dengan pendampingan lebih intensif bagi peserta yang membutuhkan dukungan tambahan.

Dengan adanya langkah-langkah antisipatif tersebut, diharapkan kegiatan pengabdian di masa mendatang dapat berlangsung lebih efektif, adaptif, dan mampu memberikan dampak yang lebih optimal dalam meningkatkan kapasitas guru, khususnya dalam pemanfaatan teknologi pembelajaran secara kontekstual dan berkelanjutan.

Kesimpulan

Kegiatan pengabdian dalam bentuk workshop pendampingan di SD Negeri 2 Tualang Cut, Aceh Tamiang, telah berhasil dilaksanakan dengan melibatkan 21 orang guru sebagai peserta. Program ini secara efektif menjawab kebutuhan pemulihan pendidikan pasca-bencana banjir bandang melalui peningkatan keterampilan guru dalam memproduksi media pembelajaran darurat. Capaian utama dari kegiatan ini meliputi:

1. Peningkatan Kompetensi: Guru mampu memahami konsep dasar dan mengembangkan produk media pembelajaran sederhana berbasis infografis menggunakan aplikasi Canva.
2. Adaptabilitas: Media yang dihasilkan dirancang untuk tetap dapat digunakan dalam kondisi keterbatasan sarana dan infrastruktur digital yang tidak stabil di wilayah terdampak bencana.
3. Diseminasi: Program ini telah mendapatkan jangkauan luas melalui publikasi di media massa untuk meningkatkan kesadaran publik akan pentingnya inovasi pembelajaran di masa krisis.

Adapun kelebihan program pengabdian masyarakat ini adalah Pendekatan rapid co-design implementation memungkinkan guru menjadi desainer langsung bagi media ajar mereka sendiri, sehingga materi yang dihasilkan bersifat kontekstual dan aplikatif. Dan Kekurangannya adalah belum dilakukannya analisis kebutuhan yang mendalam pada tahap awal untuk memetakan variasi tingkat literasi digital guru. Hal ini menyebabkan pendekatan pelatihan masih bersifat umum dan belum sepenuhnya mengakomodasi perbedaan kemampuan setiap peserta secara individu.

Rencana Pengembangan Selanjutnya Untuk mengoptimalkan kegiatan serupa di masa depan, dirumuskan beberapa langkah strategis:

1. Analisis Kebutuhan dengan cara melakukan pemetaan kompetensi digital peserta secara sistematis sebelum memulai workshop.
2. Menerapkan pengelompokan peserta berdasarkan tingkat kemampuan (dasar, menengah, lanjutan) agar penyampaian materi lebih tepat sasaran.
3. Memperkuat sesi praktik terbimbing bagi peserta yang memerlukan dukungan teknis tambahan guna memastikan keberlanjutan penggunaan media di sekolah.

Daftar Pustaka

- Kartini, A., Kulsum, U., Sahidin, D., Hidayati, S. N., Utami, M. N., & Bahasa, P. (2025). Co-design Deep Assessment sebagai Inovasi Kolaboratif untuk Tingkatkan Kompetensi Guru Bahasa Indonesia. *Jurnal Medika: Medika*, 4(4).
- Mardhiah, A., Tabroni, I., Basri Nur, H. M., & Muzdalifah Prihandini, Z. (2026). Merawat Alam, Menyelamatkan Manusia: Pengabdian dan Refleksi Spiritual-Ekologis atas Bencana Banjir Bandang aceh 26 November 2025. *Jurnal Medika: Medika*, 5(2).
- Mbuik, H. B., Anastasia Hendrik, H. M. A. H., & Nakmofa, M. D. (2026). Integration of Deep Learning in AI-Based Learning to Improve Primary School Teachers' Digital Literacy. *Room of Civil Society Development*, 5(1), 13–23. <https://doi.org/10.59110/rcsd.772>
- Nurjanah, L., Febri, S. P., Azmi, F., Widya, D. A. S., Setyawan, F. H., Malahayati, S., Lubis, P. F., Darmansyah, D., Lubis, W. H., Sari, R. M., Bella, R. A., & Pratama, T. R. Y. (2026). Program Pengabdian Masyarakat Berbasis Kemanusiaan bagi Masyarakat Terdampak Pascabencana Banjir di Alur Tani Dua, Tamiang Hulu, Aceh Tamiang. *Jurnal Masyarakat Madani Indonesia*, 5(1), 702–709. <https://doi.org/10.59025/dy68mv58>
- Utama, L., & Naumar, A. (2015). *KAJIAN KERENTANAN KAWASAN BERPOTENSI BANJIR BANDANG DAN MITIGASI BENCANA PADA DAERAH ALIRAN SUNGAI (DAS) BATANG KURANJI KOTA PADANG*.