



Pendampingan Pengelolaan Media Pembelajaran Interaktif untuk Meningkatkan Keterlibatan Siswa dalam Proses Pembelajaran

Assistance in Managing Interactive Learning Media to Increase Student Involvement in the Learning Process

Muh. Alwi^{1*}, Juhardi², Risnashari³, Arifin Tahir⁴, Kusmaladewi⁵,
Sitti Wahidah Masnani⁶, Andi Agussalim⁷

¹⁻⁵Universitas Terbuka Makassar

^{6,7}Universitas Hasanuddin

Korespondensi Penulis: alwi@ecampus.ut.ac.id

Article History:

Received: April 16, 2025;

Revised: April 30, 2025;

Accepted: Mei 02, 2025;

Online Available: Mei 27, 2025;

Keywords: *Learning media, interactive media, learning outcomes, technology skills*

Abstract: *This community service programme aims to improve teachers' understanding and skills in managing interactive learning media to increase student engagement in the learning process at SMAN 17 Lamuru, Bone Regency. Based on the results of the need assessment and situation analysis, it was found that the partners experienced several problems, including the lack of teacher understanding of information technology, the low ability of teachers to implement online learning, and the lack of knowledge about interactive learning media. This activity was attended by 25 participants and was carried out using various methods, such as lectures, questions and answers, discussions, brainstorming, demonstrations, and direct practice of online-based interactive learning media management. The materials provided were arranged in accordance with the objectives of the mentoring, and supported by instruments such as mentoring modules, observation sheets, participant satisfaction questionnaires, activity documentation, and other technical equipment. The main target of this programme is intangible, namely the realisation of mentoring participants who are able to understand the concept and create electronic modules for interactive learning.*

ABSTRAK

Program pengabdian masyarakat ini bertujuan untuk meningkatkan pemahaman dan keterampilan guru dalam mengelola media pembelajaran interaktif guna meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran di SMAN 17 Lamuru, Kabupaten Bone. Berdasarkan hasil *need assessment* dan analisis situasi, ditemukan bahwa mitra mengalami beberapa permasalahan, antara lain kurangnya pemahaman guru terhadap teknologi informasi, rendahnya kemampuan guru dalam melaksanakan pembelajaran daring, serta minimnya pengetahuan tentang media pembelajaran interaktif. Kegiatan ini diikuti oleh 25 peserta dan dilaksanakan dengan menggunakan berbagai metode, seperti ceramah, tanya jawab, diskusi, *brainstorming*, demonstrasi, serta praktik langsung pengelolaan media pembelajaran interaktif berbasis daring. Materi yang diberikan disusun sesuai dengan tujuan pendampingan, dan didukung oleh instrumen seperti modul pendampingan, lembar observasi, kuesioner kepuasan peserta, dokumentasi kegiatan, serta perlengkapan teknis lainnya. Target utama dari program ini bersifat *intangible*, yaitu terwujudnya peserta pendampingan yang mampu memahami konsep dan membuat modul elektronik untuk pembelajaran interaktif

Kata Kunci : Media pembelajaran, media interaktif, hasil belajar, keterampilan teknologi

1. PENDAHULUAN

Pesatnya perkembangan teknologi informasi telah membawa perubahan signifikan dalam pendidikan, terutama dalam cara guru mengelola proses pembelajaran (Ridwan, 2024). Perkembangan teknologi yang pesat telah membawa perubahan signifikan dalam pendidikan, terutama dalam cara guru mengelola proses pembelajaran (Riska Aini Putri, 2023). Salah satu bentuk transformasi yang paling menonjol adalah pemanfaatan media pembelajaran interaktif berbasis internet, yang mampu meningkatkan partisipasi dan keterlibatan siswa secara aktif dalam proses belajar mengajar (Sabatini et al., 2024). Penggunaan media pembelajaran yang interaktif mampu meningkatkan efektivitas proses belajar serta mendorong motivasi intrinsik siswa, yang pada akhirnya berkontribusi pada meningkatnya partisipasi aktif dan konsentrasi siswa selama pembelajaran berlangsung (Utomo, 2023).

Penelitian menunjukkan bahwa banyak guru di Indonesia, terutama yang berada di daerah terpencil, masih menghadapi tantangan dalam mengimplementasikan pembelajaran berbasis teknologi (Nenotek et al., 2023). Kendala utama yang dihadapi antara lain terbatasnya kemampuan literasi digital, kurangnya pemahaman mengenai integrasi teknologi dalam proses pembelajaran, serta infrastruktur teknologi yang belum memadai, seperti akses internet dan perangkat pendukung (Widiyaningsih et al., 2024). Guru juga mengalami kesulitan untuk mengikuti perkembangan teknologi yang cepat dan mengintegrasikannya secara efektif ke dalam kurikulum (Hulu, 2023). Guru harus bergulat dengan berbagai isu moral dan sosial yang muncul di tengah perubahan di era digital bagaimana memanfaatkan teknologi sehingga memberikan manfaat yang positif dalam proses pembelajaran. Guru berjuang untuk mengimbangi kemajuan teknologi dan mengintegrasikannya secara efektif ke dalam kurikulum (Hulu, 2023). Menurut (Kata et al., 2024) pemanfaatan fasilitas belajar yang maksimal akan dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Kondisi ini juga terjadi pada SMAN 17 Lamuru, Kabupaten Bone guru yang belum memiliki pemahaman dan keterampilan yang memadai dalam merancang dan mengelola pembelajaran berbasis teknologi. Hal ini menjadi kendala serius dalam menciptakan pembelajaran yang efektif, menarik, dan relevan dengan kebutuhan peserta didik di era digital saat ini. Mitra dalam kegiatan pengabdian masyarakat ini adalah para guru di, yang menghadapi kendala dalam pemanfaatan media pembelajaran interaktif. Minimnya pelatihan serta kurangnya pendampingan praktis menjadi salah satu penyebab utama guru belum mampu mengoptimalkan teknologi sebagai alat bantu pembelajaran. Akibatnya, keterlibatan siswa dalam pembelajaran menjadi rendah dan tujuan pembelajaran tidak tercapai secara maksimal.

Penggunaan media pembelajaran yang tepat dapat meningkatkan hasil belajar (Amri et al., 2023; Said & Balkis, 2024)

Kegiatan pengabdian ini dirancang untuk memberikan pendampingan intensif kepada para guru dalam pengelolaan media pembelajaran interaktif. Tujuan utama kegiatan ini adalah untuk meningkatkan kapasitas guru dalam merancang, memilih, dan menggunakan berbagai media interaktif berbasis internet yang mampu menciptakan suasana belajar yang kolaboratif, menarik, dan mendorong partisipasi aktif siswa.

2. METODE PELAKSANAAN

Berdasarkan hasil *need assessment* yang telah dilakukan bersama mitra serta memperhatikan analisis situasi dan permasalahan yang dihadapi, maka metode pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini difokuskan pada kegiatan pendampingan dalam pengelolaan media pembelajaran interaktif guna meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Metode intervensi yang digunakan mengacu pada hasil *need assessment*, yakni melalui pendekatan pendampingan. Adapun metode pendampingan yang akan diterapkan meliputi berbagai teknik seperti ceramah, tanya jawab, diskusi, *brainstorming*, demonstrasi, praktik kerja, dan *focus group discussion* (FGD). Tahapan kegiatan pengabdian masyarakat ini dimulai dengan koordinasi bersama kepala sekolah dan para guru di SMAN 17 Lamuru, Kabupaten Bone. Selanjutnya, dilakukan *need assessment*, analisis situasi, perumusan permasalahan mitra, serta pengembangan alternatif solusi untuk pemecahan masalah. Hasil dari tahapan ini kemudian didiskusikan bersama mitra untuk menyepakati solusi yang tepat. Setelah itu, tim pengabdian menyusun rencana dan jadwal kegiatan, mempersiapkan sarana dan fasilitas, materi pendampingan, peralatan penunjang, serta bahan-bahan pendukung lainnya. Instrumen untuk observasi dan evaluasi juga disusun sebagai bagian dari kontrol kualitas kegiatan. Pelaksanaan pengabdian dilakukan sesuai jadwal yang telah ditetapkan, dan kegiatan monitoring direncanakan pada bulan Agustus atau Oktober di SMAN 17 Lamuru, Kabupaten Bone, untuk menilai efektivitas dan keberlanjutan program yang telah dilaksanakan.

Peserta dalam kegiatan pengabdian masyarakat ini adalah sebanyak 25 orang guru yang disiapkan oleh pihak mitra untuk mengikuti program pendampingan. Para peserta ini akan terlibat secara aktif dalam seluruh rangkaian kegiatan, mulai dari pelatihan hingga praktik pengelolaan media pembelajaran interaktif. Kegiatan akan dilaksanakan di lokasi yang disediakan oleh mitra, lengkap dengan fasilitas pendukung seperti ruang pendampingan, LCD, mikrofon, kursi, meja, dan sarana lainnya yang menunjang kelancaran pelaksanaan kegiatan.

3. PELAKSANAAN KEGIATAN

Kegiatan pengabdian masyarakat ini dilaksanakan oleh tim dosen Universitas Terbuka yang terdiri atas dosen dari berbagai fakultas dengan kompetensi yang relevan. Tim inti berasal dari dosen Fakultas Hukum, Ilmu Sosial, dan Ilmu Politik (FHISIP) UT Daerah Makassar sebagai koordinator kegiatan, tiga dosen dari Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan (FKIP) serta satu dosen dari Fakultas Ekonomi. Tim abdimas juga melibatkan dua orang staf dari SMAN 17 Lamuru, Kabupaten Bone, serta mahasiswa Universitas Terbuka yang berdomisili di wilayah tersebut sebagai tenaga pendukung teknis selama kegiatan berlangsung di lapangan.

4. MATERI KEGIATAN

Sabtu 26 Oktober 2024		
Pukul / Jam	Kegiatan / Materi	Metode Penyampaian
09.00 – 09.30	Pembukaan	Sambutan oleh pihak sekolah
09.30 – 11.00	Pengenalan Teknologi Informasi dan Pendidikan: Mengapa Teknologi Penting dalam Pembelajaran, Manfaat dan Tantangan Menggunakan Teknologi	Ceramah, tanya jawab, diskusi, brainstorming, demonstrasi, praktik kerja
11.00 – 12.00	Pengenalan Aplikasi Mentimeter: Fungsi, Cara Menggunakan dan Membuat Akun	Ceramah, tanya jawab, diskusi, brainstorming, demonstrasi, praktik kerja
12.00 – 13.00	ISHOMA (Istirahat, Shalat dan Makan)	-
13.00 – 15.30	Mengenal Media Pembelajaran Interaktif: Definisi, Urgensi, dan Peran dalam Meningkatkan Keterlibatan Siswa	Ceramah, tanya jawab, diskusi, brainstorming, demonstrasi, praktik kerja
15.30 – 16.00	Shalat	-
16.00 – 17.00	Focus Group Discussion (FGD) dan Praktik Pemanfaatan Media Interaktif	Praktik langsung sambil didampingi oleh tim
Sabtu 9 November 2024		
09.00 – 09.30	Pembukaan	Sambutan oleh pihak sekolah
09.30 – 11.00	Eksplorasi Fitur Mentimeter: Jajak Pendapat, Kuis, Word Cloud, dan Pertanyaan Terbuka	Ceramah, tanya jawab, diskusi, brainstorming, demonstrasi, praktik kerja
11.00 – 12.00	Strategi Pengelolaan Media Pembelajaran: Mendesain Materi yang Menarik dan Interaktif serta Mengintegrasikan Mentimeter dalam Pembelajaran	Ceramah, tanya jawab, diskusi, brainstorming, demonstrasi, praktik kerja
12.00 – 13.00	ISHOMA (Istirahat, Shalat dan Makan)	-
13.00 – 15.30	Focus Group Discussion (FGD) dan Praktik Pemanfaatan Media Interaktif	Praktik langsung sambil didampingi oleh tim
15.30 – 16.00	Shalat	-

16.00 – 17.00	Lanjutan FGD & Praktik Penerapan Google Sheet, Google Doc, dan Google Slide dalam Pembelajaran	Praktik langsung sambil didampingi oleh tim
---------------	--	---



Foto Dokumentasi Kegiatan

5. HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan pengabdian masyarakat yang dilaksanakan pada tanggal 26 Oktober dan 9 November 2024 di SMAN 17 Lamuru Kabupaten Bone menunjukkan dampak yang signifikan terhadap peningkatan pengetahuan dan keterampilan peserta, khususnya para guru. Berdasarkan hasil observasi selama kegiatan berlangsung, diskusi kelompok, serta refleksi yang disampaikan oleh peserta, terlihat adanya perubahan positif dalam pemahaman konsep maupun penguasaan keterampilan teknologi yang mendukung pembelajaran. Dengan perubahan ini pengetahuan dan keterampilan akan memberikan kesiapan dalam proses pembelajaran (Hasmawaty et al., 2023)

Dalam aspek pengetahuan, para peserta menunjukkan pemahaman yang lebih baik terkait pentingnya teknologi informasi dalam pendidikan. Mereka mampu menjelaskan urgensi penggunaan teknologi di era pembelajaran abad ke-21 serta peran strategisnya dalam menciptakan proses pembelajaran yang efektif dan partisipatif. Peserta juga dapat mengidentifikasi berbagai jenis media pembelajaran interaktif dan menjelaskan manfaat dari penggunaan media tersebut dalam meningkatkan keterlibatan siswa di kelas. Selain itu, wawasan peserta juga bertambah melalui pengenalan dan eksplorasi fitur-fitur aplikasi Mentimeter, di mana mereka memahami cara kerja aplikasi tersebut dalam mendukung evaluasi formatif melalui kuis, jajak pendapat, word cloud, dan pertanyaan terbuka. Pendidikan dan pelatihan ini memberikan pengaruh kepada peningkatan kemampuan berpikir kritis guru (Cahaya et al., 2024)

Dari sisi keterampilan, terjadi peningkatan yang nyata. Peserta tidak hanya mampu membuat akun Mentimeter secara mandiri, tetapi juga dapat mengoperasikan aplikasi tersebut dengan percaya diri dalam sesi praktik langsung. Para guru menunjukkan kemampuan dalam merancang dan menyajikan materi pembelajaran interaktif menggunakan Google Slide, serta mengelola data pembelajaran dengan Google Sheet. Keterampilan mereka dalam mendesain materi pembelajaran yang menarik dan interaktif meningkat, disertai dengan kemampuan mengintegrasikan teknologi digital ke dalam rencana pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan siswa. Selain aspek teknis, terdapat pula peningkatan kepercayaan diri peserta dalam menggunakan teknologi sebagai bagian integral dari proses pembelajaran, yang terlihat dari antusiasme mereka saat praktik dan diskusi berlangsung.

Kegiatan ini mendapatkan tanggapan positif dari peserta. Para guru mengakui bahwa pelatihan ini sangat bermanfaat, aplikatif, dan relevan dengan kebutuhan mereka di lapangan. Mereka berharap kegiatan seperti ini dapat terus dilanjutkan secara berkala dengan pendekatan yang lebih mendalam, termasuk melalui pendampingan implementasi di kelas secara langsung.

Hal ini menunjukkan bahwa program pengabdian masyarakat tidak hanya menjadi ruang berbagi pengetahuan, tetapi juga sarana pendampingan transformasi praktik pembelajaran.

Namun demikian, terdapat beberapa catatan penting sebagai bahan evaluasi untuk pelaksanaan kegiatan serupa di masa depan. Salah satunya adalah perlunya perencanaan waktu yang lebih matang dan fleksibel. Hal ini mengingat kegiatan sekolah di akhir tahun cenderung padat, sehingga potensi partisipasi dan fokus peserta dapat terganggu. Oleh karena itu, pemilihan waktu yang tepat dan penyusunan agenda yang menyesuaikan dengan kalender akademik sekolah menjadi faktor penting dalam menjaga efektivitas kegiatan.

Secara keseluruhan, kegiatan pengabdian masyarakat ini berhasil memberikan kontribusi positif terhadap peningkatan kapasitas guru di SMAN 17 Lamuru, khususnya dalam bidang pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran. Peserta tidak hanya memperoleh pengetahuan baru, tetapi juga keterampilan praktis yang langsung dapat diterapkan dalam proses pembelajaran di kelas. Diharapkan, guru-guru peserta dapat menjadi agen perubahan di sekolah masing-masing dan terus mengembangkan praktik pembelajaran yang inovatif dan berbasis teknologi digital demi mendukung terciptanya proses pembelajaran yang aktif, interaktif, dan menyenangkan bagi siswa.

6. KESIMPULAN

Kegiatan pengabdian masyarakat ini berhasil meningkatkan pengetahuan dan keterampilan guru dalam memanfaatkan teknologi informasi untuk pembelajaran, khususnya penggunaan media pembelajaran interaktif seperti Mentimeter, Google Slide, dan Google Sheet. Peserta konsep dan manfaat teknologi dalam pendidikan abad 21. Peningkatan kepercayaan diri peserta dalam menggunakan teknologi di kelas juga menjadi indikator keberhasilan kegiatan ini. Untuk keberlanjutan program ini, disarankan agar pelatihan serupa dilakukan secara berkala dengan penjadwalan yang lebih fleksibel agar tidak berbenturan dengan agenda sekolah. Perlu pendampingan lanjutan secara langsung di kelas untuk memastikan implementasi teknologi berjalan optimal. Pihak sekolah diharapkan dapat mendukung secara penuh dengan menyediakan sarana dan prasarana yang memadai agar guru semakin termotivasi dan mampu berinovasi dalam pembelajaran berbasis teknologi.

DAFTAR PUSTAKA

- Amri, N. A., Amri, N., Hajerah, & Usman. (2023). Pengembangan media busy book pada aspek literasi anak usia dini. *Jurnal Pendidikan Dasar Flobamorata*, 4(1), 406–411. <https://doi.org/10.51494/jpdf.v4i1.838>
- Cahaya, C., Bonita, M., Sutra Awaliyah, D., & Nidha Eka Restuti, M. (2024). Pengaruh pendidikan orang tua dan gender terhadap kemampuan berpikir kritis anak usia 5–6

- tahun. *Ihya Ulum: Early Childhood Education Journal*, 2(2), 295–311.
<https://doi.org/10.59638/ihyaulum.v2i2.269>
- Hasmawaty, H., Haeruddin, H., Fajriani, K., Cayati, C., & Usman, U. (2023). Kesiapan mahasiswa dalam pembelajaran tatap muka pasca pandemi COVID-19. *VOX EDUKASI: Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 14(2), 212–221.
<https://doi.org/10.31932/ve.v14i2.2236>
- Hulu, Y. (2023). Problematika guru dalam pengembangan teknologi dan media pembelajaran. *ANTHOR: Education and Learning Journal*, 2(6), 840–846.
<https://doi.org/10.31004/anthor.v2i6.285>
- Kata, M., Usman, U., Wulandari, R., Arifuddin, H., Basma, & Lukman. (2024). The effect of learning facilities on learning outcomes and religiosity as a moderator in students STAI Al-Ghazali Bulukumba. In R. Mahmud, A. Rahman, H. Hotimah, M. Amran, R. Patta, M. Musfirah, A. Fatawuri Syamsuddin, & B. Prima Hindiga Hermuttaqien (Eds.), *Proceedings of the 2023 International Conference on Science, Technology, Education, Economics, and Entrepreneurship (ICSTEEE)* (Vol. 826, pp. 189–201). Atlantis Press SARL. https://doi.org/10.2991/978-2-38476-210-1_16
- Nenotek, S. A., De Haan, A. E. M., Nifu, L. L., & Lindimara, E. (2023). Kesiapan guru dalam pembelajaran berbasis teknologi di perbatasan Indonesia-Timor Leste. *EDUKATIF: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 5(5), 1975–1984.
<https://doi.org/10.31004/edukatif.v5i5.5462>
- Putri, R. A. (2023). Pengaruh teknologi dalam perubahan pembelajaran di era digital. *Journal of Computers and Digital Business*, 2(3), 105–111.
<https://doi.org/10.56427/jcbd.v2i3.233>
- Ridwan, R. (2024). Peran teknologi informasi dalam proses pembelajaran pada dunia pendidikan. *Journal of Information System and Education Development*, 2(4), 14–20.
<https://doi.org/10.62386/jised.v2i4.105>
- Sabatini, G., Ananda, I. T., Mawaddah, K., Marisca, L., & Sari, V. K. (2024). Pengembangan dan aplikasi media pembelajaran: Meningkatkan efektivitas proses pembelajaran. *Jurnal Generasi Tarbiyah: Jurnal Pendidikan Islam*, 3(1), 95–103.
<https://doi.org/10.59342/jgt.v3i1.349>
- Said, M., & Balkis, S. (2024). Pengaruh media lose part terhadap kemampuan motorik halus anak usia 5–6 tahun pada Taman Kanak-Kanak Pelangi Kabupaten Bulukumba. *Prosiding Seminar Nasional UNM Ke-63 2024*.
<https://journal.unm.ac.id/index.php/Semnasdies62/article/view/4556>
- Utomo, F. T. S. (2023). Inovasi media pembelajaran interaktif untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran era digital di sekolah dasar. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(2), 3635–3645. <https://doi.org/10.23969/jp.v8i2.10066>
- Widiyaningsih, S., Ma'rifah, U., & Umuma'rifah, U. (2024). Peran tenaga pendidik dalam pembelajaran di era digital. *Social, Humanities, and Educational Studies (SHES): Conference Series*, 7(3). <https://doi.org/10.20961/shes.v7i3.92343>