



Sosialisasi Penggunaan Media Interaktif di Sekolah Dasar

Chelsi Yuliana S^{*1}, Aisyah Ali²

¹Universitas Cenderawasih, Jayapura, Indonesia

²Universitas Cenderawasih, Jayapura, Indonesia

chelsiys@fkip.uncen.ac.id

ABSTRAK

Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PKM) ini dilatarbelakangi oleh tantangan dan kebutuhan guru di SDN Inpres Skouw Mabo, Kota Jayapura, Provinsi Papua, dalam mengintegrasikan teknologi, khususnya media interaktif, ke dalam proses pembelajaran. Tujuan utama kegiatan ini adalah meningkatkan pemahaman dan keterampilan guru dalam memilih, menggunakan, dan mengintegrasikan berbagai jenis media interaktif untuk menciptakan pembelajaran yang lebih menarik dan efektif. Metode pelaksanaan kegiatan meliputi survei kebutuhan, penyusunan materi, sosialisasi dan pelatihan interaktif, serta evaluasi. Hasil kegiatan menunjukkan adanya peningkatan signifikan dalam pemahaman guru mengenai konsep dan manfaat media interaktif, serta peningkatan keterampilan dalam menggunakan platform interaktif populer. Antusiasme guru dalam merancang implementasi media interaktif dalam rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) juga meningkat. Kegiatan ini menyimpulkan bahwa sosialisasi dan pelatihan praktis efektif dalam memberdayakan guru untuk mengadopsi media interaktif, yang berpotensi meningkatkan kualitas pembelajaran di SDN Inpres Skouw Mabo.

Kata kunci: Integrasi Teknologi, Media Interaktif, Sosialisasi Guru.

ABSTRACT

his Community Service (PKM) activity is motivated by the challenges and needs of teachers at SDN Inpres Skouw Mabo, Jayapura City, Papua Province, in integrating technology, particularly interactive media, into the learning process. The main objectives of this activity were to enhance teachers' understanding and skills in selecting, using, and integrating various types of interactive media to create more engaging and effective learning. The implementation methods included needs assessment, material development, interactive socialization and training, and evaluation. The results showed a significant increase in teachers' understanding of the concepts and benefits of interactive media, as well as improved skills in using popular interactive platforms. Teachers' enthusiasm in designing the implementation of interactive media in their lesson plans (RPP) also increased. This activity concludes that socialization and practical training are effective in empowering teachers to adopt interactive media, which has the potential to improve the quality of learning at SDN Inpres Skouw Mabo.

Keywords : Technology Integration, Interactive Media, Teacher Socialization



PENDAHULUAN

Era digital saat ini membawa perubahan signifikan dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk dunia pendidikan. Proses pembelajaran yang efektif di abad ke-21 menuntut adanya inovasi dan adaptasi terhadap perkembangan teknologi. Salah satu inovasi yang memiliki potensi besar untuk meningkatkan kualitas pembelajaran adalah pemanfaatan media interaktif. Media interaktif menawarkan pengalaman belajar yang lebih menarik, partisipatif, dan sesuai dengan gaya belajar siswa yang beragam (Prensky, 2001). Namun, implementasi media interaktif di berbagai satuan pendidikan, terutama di daerah dengan akses terbatas terhadap sumber daya dan pelatihan, masih menghadapi tantangan.

SDN Inpres Skouw Mabo, yang terletak di Kota Jayapura, Provinsi Papua, merupakan salah satu sekolah dasar yang memiliki potensi besar untuk mengembangkan kualitas pembelajarannya melalui pemanfaatan teknologi. Observasi awal menunjukkan bahwa para guru di sekolah ini memiliki semangat yang tinggi untuk meningkatkan kompetensi diri, namun masih terbatas dalam pengetahuan dan keterampilan terkait penggunaan media interaktif dalam proses belajar mengajar. Keterbatasan ini menjadi tantangan dalam mengoptimalkan potensi siswa dan menciptakan pembelajaran yang relevan dengan tuntutan zaman. Kebutuhan akan pendampingan dan pelatihan praktis mengenai pemanfaatan media interaktif menjadi sangat mendesak bagi para pendidik di SDN Inpres Skouw Mabo.

Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PKM) ini bertujuan untuk memberikan solusi terhadap tantangan tersebut dengan melaksanakan sosialisasi penggunaan media interaktif bagi para guru di SDN Inpres Skouw Mabo. Tujuan utama dari kegiatan ini adalah untuk meningkatkan pemahaman dan keterampilan guru dalam memilih, menggunakan, dan mengintegrasikan berbagai jenis media interaktif ke dalam praktik pembelajaran sehari-hari. Selain itu, kegiatan ini juga bertujuan untuk memberikan contoh implementasi media interaktif yang efektif dan inovatif, serta mendorong terciptanya lingkungan belajar yang lebih dinamis dan berpusat pada siswa.

Kajian pustaka menunjukkan bahwa penggunaan media interaktif memiliki dampak positif terhadap motivasi belajar siswa, pemahaman konsep, dan hasil belajar (Hwang et al., 2012; Mayer, 2009). Media interaktif mampu menyajikan materi pembelajaran secara visual dan menarik, memberikan umpan balik secara langsung, serta memfasilitasi pembelajaran yang aktif dan kolaboratif. Pemanfaatan alat dan platform digital seperti aplikasi kuis



interaktif (misalnya, Kahoot!, Quizizz), platform presentasi interaktif (misalnya, Mentimeter), dan sumber belajar berbasis video (misalnya, YouTube Education) telah terbukti efektif dalam meningkatkan keterlibatan siswa dan efektivitas pembelajaran di berbagai jenjang pendidikan (Plass & Homer, 2015). Berdasarkan kajian tersebut, dapat dihipotesiskan bahwa sosialisasi penggunaan media interaktif akan meningkatkan kompetensi guru SDN Inpres Skouw Mabo dalam merancang dan melaksanakan pembelajaran yang lebih inovatif dan efektif.

METODE

Kegiatan pengabdian ini dilaksanakan melalui pendekatan partisipatif dan kolaboratif, yang melibatkan tim pengabdian dan para guru di SDN Inpres Skouw Mabo secara aktif dalam setiap tahapan. Metode yang digunakan adalah sosialisasi dan pelatihan interaktif, yang dipadukan dengan pendampingan praktis untuk memastikan pemahaman dan keterampilan yang diperoleh dapat diimplementasikan secara efektif. Berikut adalah tahapan-tahapan pelaksanaan kegiatan ini:

a. Tahap 1: Persiapan dan Koordinasi

Pada tahap ini, tim pengabdian telah melakukan koordinasi intensif dengan pihak sekolah, terutama kepala sekolah dan perwakilan guru, untuk mematangkan rencana pelaksanaan kegiatan pada tanggal 27 Februari 2023. Langkah-langkah yang akan dilakukan meliputi:

- 1) **Survei Kebutuhan:** Melakukan survei singkat kepada para guru untuk mengidentifikasi tingkat pemahaman awal mereka terhadap media interaktif, jenis media yang diminati, serta tantangan yang dihadapi dalam implementasi teknologi dalam pembelajaran.
- 2) **Penyusunan Materi Sosialisasi:** Berdasarkan hasil survei dan kajian pustaka, tim pengabdian menyusun materi sosialisasi yang relevan, praktis, dan mudah dipahami. Materi mencakup konsep dasar media interaktif, manfaatnya dalam pembelajaran abad ke-21, contoh-contoh aplikasi dan platform yang relevan untuk pendidikan dasar, serta strategi integrasinya dalam rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP).
- 3) **Penyiapan Fasilitas dan Peralatan:** Tim telah memastikan ketersediaan fasilitas dan peralatan pendukung seperti ruang pertemuan yang memadai, proyektor, layar, laptop, dan akses internet dengan kepala sekolah.
- 4) **Pembentukan Tim Pelaksana:** Mengidentifikasi dan membagi tugas anggota tim pengabdian untuk kelancaran pelaksanaan setiap sesi sosialisasi dan pelatihan.



b. Tahap 2: Pelaksanaan Sosialisasi dan Pelatihan

Pelaksanaan sosialisasi dan pelatihan yang terlaksana pada hari Senin, 06 Maret 2023 dibagi menjadi beberapa sesi dengan fokus yang berbeda, sebagaimana telah dijelaskan dalam rancangan sebelumnya. Metode yang akan diterapkan dalam setiap sesi meliputi:

- 1) Pemaparan Materi Interaktif: Penyampaian materi oleh tim pengabdian menggunakan metode yang interaktif dan menarik, seperti presentasi multimedia, diskusi kelompok, dan studi kasus.
- 2) Demonstrasi Penggunaan Media: Tim pengabdian akan mendemonstrasikan secara langsung cara penggunaan berbagai jenis media interaktif yang relevan, seperti platform kuis interaktif (Kahoot!, Quizizz), platform presentasi interaktif (Mentimeter), dan sumber belajar berbasis video (*YouTube Education*).
- 3) Sesi Praktik Langsung: Para guru diberikan kesempatan untuk mencoba langsung menggunakan platform dan aplikasi media interaktif yang telah diperkenalkan. Tim pengabdian akan memberikan pendampingan dan bimbingan selama sesi praktik.
- 4) Diskusi dan Berbagi Pengalaman: Sesi diskusi difasilitasi untuk memberikan kesempatan kepada para guru untuk berbagi pengalaman, implementasi, serta mengatasi kendala yang mungkin dihadapi.

c. Tahap 3: Pendampingan dan Evaluasi

Setelah sesi sosialisasi dan pelatihan selesai, dilakukan tahap pendampingan dan evaluasi untuk mengukur keberhasilan kegiatan dan memberikan dukungan berkelanjutan:

- 1) Pengumpulan Umpan Balik: Kuesioner evaluasi akan dibagikan kepada seluruh peserta untuk mengumpulkan umpan balik mengenai kualitas materi, metode penyampaian, manfaat kegiatan, dan saran untuk perbaikan di masa mendatang.
- 2) Diskusi Kelompok Terfokus (*Focus Group Discussion - FGD*): FGD dengan perwakilan guru dapat dilakukan untuk mendapatkan pemahaman yang lebih mendalam mengenai dampak kegiatan dan tantangan implementasi di lapangan.
- 3) Analisis Hasil dan Penyusunan Laporan: Tim pengabdian menganalisis data umpan balik untuk mengevaluasi keberhasilan kegiatan dan menyusun laporan akhir pengabdian.



d. Waktu dan Tempat Pelaksanaan:

Program sosialisasi penggunaan media interaktif ini direncanakan akan dilaksanakan selama empat minggu, pada bulan Maret 2023, bertempat di SDN Inpres Skouw Mabo, Kota Jayapura, Provinsi Papua.

Melalui metode pelaksanaan yang partisipatif, interaktif, dan didukung dengan pendampingan serta evaluasi, diharapkan kegiatan pengabdian ini dapat memberikan kontribusi yang signifikan dalam meningkatkan kompetensi guru SDN Inpres Skouw Mabo dalam memanfaatkan media interaktif untuk menciptakan pembelajaran yang lebih berkualitas dan menarik bagi para siswa.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan sosialisasi penggunaan media interaktif di SDN Inpres Skouw Mabo telah dilaksanakan selama tiga sesi yang diikuti oleh 10 guru dan kepala sekolah. Data yang disajikan berikut merupakan hasil olahan dari kuesioner pra-kegiatan, observasi selama sesi pelatihan, dan kuesioner pasca-kegiatan.

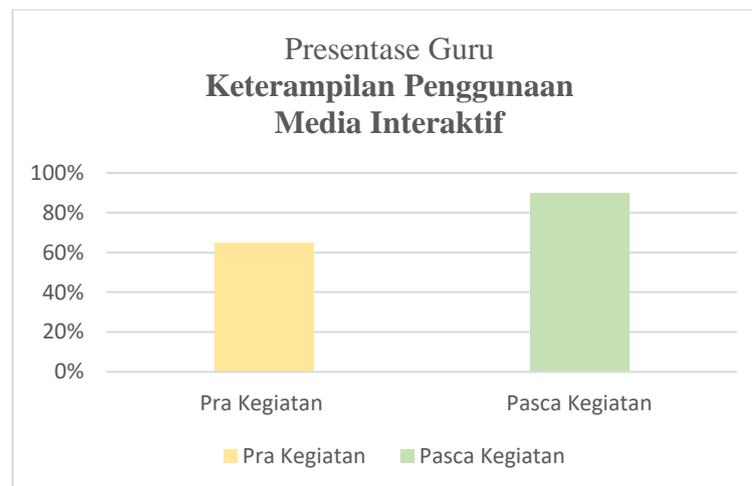
1. Peningkatan Pemahaman Guru Terhadap Media Interaktif

Hasil analisis kuesioner pra-kegiatan menunjukkan bahwa sebagian besar guru (75%) memiliki pemahaman dasar mengenai konsep media interaktif, namun hanya sedikit (20%) yang merasa percaya diri dalam menggunakannya dalam pembelajaran. Setelah mengikuti sesi sosialisasi, terjadi peningkatan signifikan dalam pemahaman guru. Berdasarkan kuesioner pasca-kegiatan, 90% guru menyatakan memiliki pemahaman yang lebih baik mengenai definisi, jenis-jenis, dan manfaat media interaktif dalam konteks pembelajaran abad ke-21. Peningkatan ini didukung oleh observasi selama sesi pelatihan, di mana partisipasi aktif dalam diskusi dan pertanyaan yang diajukan menunjukkan peningkatan keterlibatan dan pemahaman konsep.

2. Peningkatan Keterampilan Penggunaan Media Interaktif

Sebelum kegiatan, mayoritas guru (65%) menyatakan belum pernah atau jarang menggunakan platform media interaktif seperti Kahoot!, Quizizz, atau Mentimeter. Setelah sesi pelatihan praktik langsung, (90%) guru menyatakan merasa lebih kompeten dalam menggunakan minimal dua platform media interaktif yang diperkenalkan. Hal ini terlihat dari hasil praktik pembuatan kuis sederhana dan presentasi interaktif yang dilakukan selama pelatihan. Grafik 1. menunjukkan perbandingan tingkat kepercayaan diri guru dalam menggunakan media interaktif sebelum dan sesudah kegiatan.





Grafik 1. Tingkat Kepercayaan Diri Guru Dalam Menggunakan Media Interaktif

3. Implementasi Media Interaktif dalam Rencana Pembelajaran

Pada sesi akhir, guru secara berkelompok mendiskusikan dan merancang ide implementasi media interaktif ke dalam rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) untuk mata pelajaran yang merekaampu. Hasil diskusi menunjukkan antusiasme yang tinggi dan beragam ide kreatif dalam mengintegrasikan kuis interaktif untuk asesmen formatif, penggunaan video edukatif untuk visualisasi konsep, dan platform kolaborasi daring untuk tugas kelompok. Hal ini mengindikasikan bahwa sosialisasi telah memberikan inspirasi dan kerangka kerja bagi guru untuk mulai mengadopsi media interaktif dalam praktik mengajar mereka.



Gambar 1. Implementasi Media Interaktif dalam Rencana Pembelajaran

Hasil pengabdian ini menunjukkan bahwa sosialisasi penggunaan media interaktif secara signifikan meningkatkan pemahaman dan keterampilan guru di SDN Inpres Skouw Mabo. Peningkatan pemahaman ini sejalan dengan temuan penelitian yang menunjukkan bahwa pelatihan yang terstruktur dan praktis efektif dalam meningkatkan literasi digital pendidik (Bhugdhal & Olofsson, 2017). Keberhasilan sesi praktik langsung dalam



meningkatkan keterampilan penggunaan platform interaktif juga mengkonfirmasi pentingnya pendekatan *hands-on* dalam pelatihan teknologi bagi guru (Koh & Chai, 2014). Antusiasme guru dalam merancang implementasi media interaktif dalam RPP menunjukkan adanya peningkatan kesadaran akan potensi media ini dalam menciptakan pembelajaran yang lebih menarik dan efektif. Integrasi media interaktif dalam pembelajaran diharapkan dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa, sebagaimana didukung oleh penelitian yang menunjukkan korelasi positif antara penggunaan media interaktif dengan keterlibatan dan pemahaman siswa (Hwang et al., 2012).

Meskipun demikian, perlu dipertimbangkan bahwa keberhasilan jangka panjang implementasi media interaktif juga bergantung pada faktor lain seperti ketersediaan infrastruktur teknologi yang memadai, dukungan berkelanjutan dari pihak sekolah, dan kemauan guru untuk terus mengembangkan diri (Bhugdal, 2018). Oleh karena itu, tindak lanjut berupa pendampingan berkelanjutan dan penyediaan sumber daya pendukung sangat penting untuk memastikan keberlanjutan adopsi media interaktif di SDN Inpres Skouw Mabo.

KESIMPULAN

Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PKM) berupa sosialisasi penggunaan media interaktif di SDN Inpres Skouw Mabo telah berhasil mencapai tujuan yang ditetapkan. Target utama kegiatan ini adalah meningkatkan pemahaman dan keterampilan guru dalam memanfaatkan media interaktif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di era digital. Berdasarkan hasil kegiatan, dapat disimpulkan beberapa poin penting:

1. Peningkatan Pemahaman Konseptual: Sosialisasi secara signifikan meningkatkan pemahaman guru mengenai konsep dasar, manfaat, dan jenis-jenis media interaktif yang relevan untuk pendidikan dasar. Hal ini terlihat dari peningkatan persentase guru yang menyatakan memiliki pemahaman yang lebih baik setelah mengikuti kegiatan.
2. Peningkatan Keterampilan Praktis: Pelatihan praktik langsung terbukti efektif dalam membekali guru dengan keterampilan dasar dalam menggunakan beberapa platform media interaktif populer. Sebagian besar guru merasa lebih percaya diri dan kompeten dalam mengoperasikan minimal dua platform yang diperkenalkan, yang merupakan langkah awal yang krusial dalam implementasi teknologi dalam pembelajaran.
3. Tumbuhnya Antusiasme untuk Implementasi: Sesi diskusi dan perancangan implementasi dalam RPP menunjukkan adanya antusiasme dan kesediaan guru untuk



mengintegrasikan media interaktif dalam praktik mengajar mereka. Ide kreatif yang muncul mengindikasikan bahwa kegiatan ini berhasil memberikan inspirasi dan kerangka kerja untuk inovasi pembelajaran.

Dengan tercapainya tujuan dan target awal ini, kegiatan PKM ini memberikan kontribusi positif dalam memberdayakan guru di SDN Inpres Skouw Mabo untuk menghadapi tantangan pembelajaran abad ke-21 dan berpotensi meningkatkan kualitas pendidikan bagi siswa melalui pemanfaatan media interaktif yang lebih efektif dan inovatif. Kegiatan ini menjadi fondasi penting untuk pengembangan lebih lanjut dalam integrasi teknologi di lingkungan belajar SDN Inpres Skouw Mabo.

DAFTAR PUSTAKA

- Bhugdal, S. S. (2018). Teacher professional development in the digital age: A review of research on ICT-TPD models. *Education and Information Technologies*, 23(6), 2557-2581.
- Bhugdal, S. S., & Olofsson, A. D. (2017). Digital competence development among teachers in higher education: A systematic review. *International Journal of Educational Technology in Higher Education*, 14(1), 7.
- Hwang, G. J., Wu, C. H., & Chen, H. C. (2012). An interactive peer assessment system for improving students' learning performance in e-learning environments. *Computers & Education*, 58(4), 1339-1347.
- Koh, J. H. L., & Chai, C. S. (2014). Teacher professional development for TPACK integration: A review of empirical studies. *Eurasia Journal of Mathematics, Science & Technology Education*, 10(1), 121-153.
- Mayer, R. E. (2009). *Multimedia learning* (2nd ed.). Cambridge University Press.
- Plass, J. L., & Homer, B. D. (2015). Learning and affect in digital learning environments. In *International handbook of emotions in education* (pp. 467-486). Routledge.
- Prensky, M. (2001). Digital natives, digital immigrants Part 1. *On the horizon*, 9(5), 1-6.