



Pendampingan Optimalisasi Pembelajaran melalui Pemanfaatan Media Interaktif dan Strategi Pembelajaran Aktif di Lembaga Pendidikan

Wahidin¹ Abdul Halim Rais² Olis³

^{1,2,3}Prodi PAI STAI Kuala Kapuas, Kalimantan Tengah, Indonesia

e-mail: wahidalqarni55@gmail.com¹, rais.abdulhalim45@gmail.com²,
baritoolis1@gmail.com³

Abstract

This community service program aimed to optimize the learning process at MA Sabilal Muhtadin through the integration of interactive learning media, accessible educational technology, and active learning strategies. The program addressed teachers' limited use of technology, limited variation in instructional methods, and students' relatively low participation during classroom activities. The program was implemented through five stages: initial observation, program socialization, interactive media training, practice-based mentoring, and evaluation. The results indicated changes in teachers' use of learning media, including the adoption of interactive presentations, educational videos, and simple visual media. Teachers also demonstrated improved ability to integrate media with discussion, collaboration, educational games, and presentations. These changes were accompanied by greater student participation and more conducive classroom interactions. The findings suggest that learning transformation was not primarily determined by the sophistication of technology, but by teachers' capacity to integrate available resources with appropriate pedagogical strategies. The program therefore highlights the importance of practice-based and contextual mentoring for strengthening teachers' digital-pedagogical capacity, particularly in educational institutions with limited infrastructure.

Keywords: *interactive learning media; educational technology; active learning; digitally literate teachers; mentor teachers.*

Abstrak

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan mengoptimalkan proses pembelajaran di MA Sabilal Muhtadin melalui integrasi media pembelajaran interaktif, teknologi pendidikan yang mudah diakses, dan strategi pembelajaran aktif. Kegiatan dilaksanakan sebagai respons terhadap keterbatasan pemanfaatan teknologi oleh guru, rendahnya variasi metode pembelajaran, dan partisipasi siswa yang masih terbatas. Pelaksanaan kegiatan meliputi observasi awal, sosialisasi, pelatihan media interaktif, praktik dan pendampingan, serta evaluasi. Hasil kegiatan menunjukkan perubahan dalam pemanfaatan media pembelajaran, ditandai dengan mulai digunakannya presentasi interaktif, video pembelajaran, dan media visual sederhana. Guru juga menunjukkan kemampuan yang lebih baik dalam mengintegrasikan media dengan diskusi, kolaborasi, permainan edukatif, dan presentasi. Perubahan tersebut diikuti oleh meningkatnya partisipasi siswa dan terciptanya interaksi kelas yang lebih kondusif. Temuan ini menunjukkan bahwa transformasi pembelajaran tidak terutama ditentukan oleh kecanggihan teknologi, tetapi oleh kemampuan guru mengintegrasikan sumber daya yang tersedia dengan strategi pedagogis yang sesuai. Dengan demikian, pendampingan berbasis praktik dan konteks kebutuhan mitra menjadi pendekatan penting dalam memperkuat kapasitas

pedagogis-digital guru, khususnya pada lembaga pendidikan dengan keterbatasan infrastruktur.

Kata Kunci: media pembelajaran interaktif; teknologi pendidikan; pembelajaran aktif; literasi digital guru; pendampingan guru.

Pendahuluan

Perkembangan teknologi digital telah membawa perubahan pada praktik pendidikan, termasuk cara guru mengakses sumber belajar, menyajikan materi, berinteraksi dengan peserta didik, dan mengembangkan pengalaman belajar (Astuti et al., 2023). Namun, integrasi teknologi dalam pendidikan tidak dapat dipahami semata-mata sebagai penyediaan perangkat atau penggunaan aplikasi digital (Hatmoko et al., 2024). Pemanfaatan teknologi pendidikan memberikan manfaat yang berbeda-beda menurut konteks, tingkat kesiapan guru, kondisi sosial-ekonomi, ketersediaan infrastruktur, serta kesesuaian teknologi dengan tujuan pembelajaran (Reza et al., 2025). Karena itu, pemanfaatan teknologi perlu ditempatkan sebagai sarana untuk mendukung kualitas pembelajaran dan interaksi pedagogis, bukan sebagai tujuan pembelajaran itu sendiri (Rahmasari & Mubarok, 2022).

Salah satu aspek yang perlu diperkuat adalah kemampuan guru dalam mengombinasikan media pembelajaran dengan strategi pedagogis yang mendorong keterlibatan peserta didik (Nadiya, 2024). Media interaktif memungkinkan materi disajikan melalui kombinasi teks, visual, audio, video, maupun aktivitas yang memberikan ruang bagi peserta didik untuk memberikan respons (Aulia & Toriqularif, 2025; Dzilva Roszana et al., 2026). Pada saat yang sama, strategi pembelajaran aktif menempatkan peserta didik sebagai bagian penting dari proses pembelajaran melalui aktivitas bertanya, berdiskusi, berkolaborasi, memecahkan masalah, dan mempresentasikan gagasan (Bakti et al., 2026; Neni, 2023). Sehingga, penggunaan media interaktif akan lebih bermakna ketika diintegrasikan dengan strategi pembelajaran yang memungkinkan terjadinya interaksi dua arah antara guru, peserta didik, materi, dan lingkungan belajar.

Kebutuhan untuk memperkuat kapasitas guru dalam memanfaatkan media pembelajaran juga terlihat dalam berbagai kegiatan pengabdian kepada masyarakat di Indonesia. Wintarti & Abadi (2021) misalnya, melaksanakan pelatihan pembuatan media pembelajaran interaktif bagi guru-guru sekolah menengah di Kabupaten Lombok Timur. Pelaksanaan kegiatan mencakup pemberian teori, workshop pembuatan media, dan presentasi hasil media yang dikembangkan peserta. Meskipun peserta merasakan manfaat kegiatan, penulis juga mencatat bahwa keterbatasan waktu pelatihan menjadi salah satu kendala sehingga diperlukan konsultasi lanjutan secara daring.

Penguatan keterampilan guru melalui penguasaan platform digital tertentu dilakukan oleh Darmaji et al. (2023) melalui pelatihan penggunaan Nearpod sebagai media pembelajaran interaktif bagi guru sekolah menengah di Kabupaten Tanjung Jabung Timur. Kegiatan tersebut menggunakan workshop, ceramah, diskusi, demonstrasi, dan praktik langsung. Hasil evaluasi menunjukkan peningkatan kemampuan peserta dalam menggunakan *Nearpod*; pada tahap awal 40% peserta belum mampu menggunakan *Nearpod* dengan baik, sedangkan setelah pelatihan seluruh peserta yang dievaluasi dinyatakan mampu menggunakannya dengan baik. Temuan tersebut menunjukkan bahwa pelatihan berbasis praktik dapat membantu guru memperoleh kompetensi teknis dalam menggunakan media digital tertentu (Darmaji et al., 2023).

Pendekatan yang lebih berorientasi pada pemanfaatan teknologi yang mudah diakses dikembangkan oleh Andini & Azizah (2025) melalui kegiatan pemanfaatan teknologi gratis dalam pengembangan media pembelajaran interaktif untuk pemberdayaan guru sekolah dasar. Kegiatan tersebut dilaksanakan untuk

merespons keterbatasan literasi digital guru dengan memanfaatkan sejumlah aplikasi yang dapat diakses secara gratis, antara lain Canva, Google Slides, Kahoot, Quizizz, dan Padlet. Program menggunakan kombinasi pre-test, post-test, observasi, wawancara, dan kuesioner untuk mengevaluasi kegiatan. Pendekatan tersebut menunjukkan bahwa pemanfaatan teknologi yang relatif mudah diakses dapat menjadi salah satu alternatif dalam penguatan kapasitas guru dalam mengembangkan media pembelajaran interaktif.

Ketiga kegiatan tersebut memberikan pijakan penting bahwa penguatan kompetensi guru melalui media pembelajaran interaktif dan teknologi digital dapat dilakukan melalui pelatihan dan pendampingan. Namun, terdapat ruang pengembangan pada integrasi antara media interaktif, pemanfaatan teknologi sederhana, dan strategi pembelajaran aktif dalam satu rangkaian pendampingan yang berangkat dari kebutuhan dan keterbatasan nyata mitra. Wintarti dan Abadi (2021) terutama berfokus pada pembuatan media interaktif; Darmaji et al. (2023) memusatkan kegiatan pada penguasaan Nearpod sebagai platform tertentu; sedangkan Andini dan Azizah (2025) menekankan pemanfaatan teknologi gratis untuk pengembangan media interaktif. Berdasarkan telaah tersebut, pendekatan yang dikembangkan dalam kegiatan ini tidak diarahkan pada penguasaan satu aplikasi tertentu, melainkan pada kemampuan guru untuk memilih dan memanfaatkan sumber daya teknologi yang tersedia serta menghubungkannya dengan strategi pembelajaran aktif.

Kebutuhan tersebut relevan dengan kondisi mitra kegiatan, yaitu MA Sabibal Muhtadin, Kecamatan Pulau Petak, Kabupaten Kapuas. Hasil observasi awal menunjukkan bahwa pembelajaran masih didominasi metode ceramah dengan penggunaan media sederhana seperti papan tulis dan spidol. Pemanfaatan media digital dan media interaktif juga masih terbatas, sementara kemampuan guru dalam memanfaatkan perangkat teknologi sederhana untuk mendukung penyajian materi belum optimal. Ditemukan juga adanya peserta didik yang cenderung pasif dan kurang mempertahankan perhatian selama proses pembelajaran. Hal tersebut menunjukkan bahwa persoalan mitra bukan hanya berkaitan dengan keterbatasan fasilitas, tetapi juga dengan kebutuhan untuk memperkuat kemampuan guru dalam memanfaatkan media yang tersedia secara pedagogis.

Kondisi tersebut memperlihatkan adanya kesenjangan antara kebutuhan pembelajaran yang lebih variatif dan partisipatif dengan praktik pembelajaran yang masih banyak menggunakan pendekatan konvensional. Kesenjangan tersebut penting karena keterbatasan variasi media dan aktivitas pembelajaran dapat membatasi kesempatan peserta didik untuk terlibat dalam diskusi, tanya jawab, kolaborasi, permainan edukatif, dan presentasi. Pada sisi lain, keterbatasan fasilitas menyebabkan solusi yang sepenuhnya bergantung pada perangkat atau platform digital tertentu kurang sesuai dengan konteks mitra. Oleh karena itu, intervensi yang diperlukan bukan sekadar pengenalan teknologi baru, melainkan pendampingan yang membantu guru mengoptimalkan media dan teknologi yang realistis digunakan di lingkungan sekolah sekaligus mengintegrasikannya dengan strategi pembelajaran aktif.

Berdasarkan kesenjangan yang ada, kegiatan ini menawarkan pendampingan terintegrasi melalui tiga komponen, yaitu pengembangan media pembelajaran sederhana dan interaktif, pemanfaatan teknologi pendidikan yang mudah digunakan, serta penerapan strategi pembelajaran aktif melalui diskusi, kolaborasi, permainan edukatif, dan praktik. Kegiatan dilaksanakan melalui observasi, sosialisasi, pelatihan, praktik pembuatan media, *microteaching*, pendampingan, dan evaluasi. Kebaruan kegiatan terletak pada pendampingan berbasis kebutuhan mitra yang mengintegrasikan media interaktif, teknologi sederhana, dan strategi pembelajaran aktif. Teknologi ditempatkan sebagai sarana pendukung interaksi dan

pengalaman belajar, bukan sebagai tujuan penguasaan aplikasi tertentu. Dengan pendekatan ini, guru didampingi untuk menghubungkan penggunaan media dengan strategi pembelajaran yang sesuai dengan kondisi kelas dan sumber daya yang tersedia.

Kegiatan ini bertujuan meningkatkan kemampuan guru MA Sabilal Muhtadin dalam memanfaatkan media pembelajaran interaktif, teknologi pendidikan sederhana, dan strategi pembelajaran aktif sehingga tercipta pembelajaran yang lebih variatif, partisipatif, dan kondusif.

Metode Pelaksanaan

Jenis Kegiatan Pengabdian

Program ini dirancang dalam skema pengabdian kepada masyarakat (PkM) yang menitikberatkan pada akselerasi mutu instruksional sekolah lewat pembekalan, lokakarya, serta pendampingan intensif bagi guru dalam mengadopsi media interaktif dan metodologi pengajaran aktif. Sugiyono (2022), mengemukakan bahwa model pendekatan partisipatif dalam pengabdian bertujuan mengintegrasikan seluruh elemen terkait agar program yang diimplementasikan berjalan terarah dan berkelanjutan.

Lokasi dan Waktu Pelaksanaan

Kegiatan dilaksanakan di MA Sabilal Muhtadin, Kecamatan Pulau Petak, Kabupaten Kapuas, selama dua hari, yaitu 16–17 Februari 2026. Rangkaian kegiatan meliputi observasi awal, pengenalan teknologi pendidikan, pendampingan pemanfaatan media pembelajaran sederhana dan digital interaktif, workshop pembuatan media pembelajaran, simulasi implementasi melalui microteaching, serta evaluasi akhir. Rangkaian tersebut telah disusun dalam jadwal kegiatan yang mencakup keterlibatan tim pengabdian dan guru pada setiap tahapan.

Tabel 1: Jadwal Hari Pertama Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat

Waktu (WIB)	Kegiatan	Deskripsi	Keterangan
08.00 - 08.30	Pembukaan	Sambutan Ketua Tim Pengabdian dan Kepala MA Sabilal Muhtadin	Panitia & Sekolah
08.30 - 10.00	Observasi & Analisis	Peninjauan fasilitas kelas dan wawancara kendala media pembelajaran	Tim & Guru
10.00 - 10.15	Istirahat	Coffee Break	-
10.15 - 12.00	Pendampingan I	Pengenalan Teknologi Pendidikan Berbasis Kreativitas & Aplikasi Ringan	Tim Pengabdian
12.00 - 13.30	ISHOMA	Istirahat, Sholat, Makan	-
13.30 - 15.30	Pendampingan II	Optimalisasi Media Pembelajaran Sederhana & Digital Interaktif Dasar	Tim & Guru
15.30 - 16.00	Refleksi	Diskusi harian dan persiapan agenda hari kedua	Panitia

Tabel 2: Jadwal Hari Kedua Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat

Waktu (WIB)	Kegiatan	Deskripsi	Keterangan
08.00 - 08.15	Briefing Pagi	Review hasil hari ke-1 dan pembagian kelompok kerja	Panitia
08.15 - 10.15	Pendampingan III	Workshop/Praktik mandiri pembuatan media ajar oleh guru	Guru & Pendamping
10.15 - 10.30	Istirahat	Coffee Break	-

Waktu (WIB)	Kegiatan	Deskripsi	Keterangan
10.30 - 12.00	Simulasi	Implementasi/Microteaching penggunaan media yang telah dibuat	Perwakilan Guru
12.00 - 13.30	ISHOMA	Istirahat, Sholat, Makan	-
13.30 - 14.30	Evaluasi	Pengisian kuesioner, diskusi umpan balik, dan pengukuran hasil	Tim & Guru
14.30 - 15.30	Penutupan	Rencana tindak lanjut, sertifikat, dan foto bersama	Semua Peserta

*Lokasi: MA Sabila Muhtadin, Kecamatan Pulau Petak, Kabupaten Kapuas

Tahapan Pelaksanaan Kegiatan

Pelaksanaan kegiatan dilakukan melalui lima tahapan utama, yaitu (1) observasi dan identifikasi kebutuhan, (2) sosialisasi program, (3) pelatihan media pembelajaran interaktif dan teknologi sederhana, (4) pendampingan penerapan strategi pembelajaran aktif, dan (5) evaluasi sebelum dan sesudah kegiatan.

1. Observasi dan Identifikasi Permasalahan

Pada tahap awal, tim pengabdian melakukan pengamatan terhadap kondisi pembelajaran dan fasilitas yang tersedia di sekolah serta melakukan wawancara dengan guru mengenai kendala yang dihadapi dalam penggunaan media pembelajaran. Hasil observasi menunjukkan bahwa proses pembelajaran masih banyak menggunakan metode ceramah dengan dukungan media sederhana berupa papan tulis dan spidol. Temuan tersebut digunakan sebagai dasar untuk menentukan materi dan bentuk pendampingan yang diberikan kepada peserta.



Gambar 1. Foto Bersama saat Observasi

2. Sosialisasi Program Pengabdian

Tim pengabdian menyampaikan tujuan, tahapan, target capaian, serta mekanisme pelaksanaan kegiatan kepada pihak sekolah dan peserta. Sosialisasi dimaksudkan untuk menyamakan pemahaman antara tim pengabdian dan peserta mengenai kompetensi yang akan dikembangkan selama kegiatan.



Gambar 2. Sosialisasi Visi dan Target

3. Pelatihan Media Pembelajaran Interaktif

Guru diberikan materi dan praktik mengenai pemanfaatan teknologi yang relatif mudah diterapkan sesuai dengan kondisi sarana sekolah. Pelatihan mencakup pembuatan dan penggunaan presentasi PowerPoint interaktif, video edukasi, serta aplikasi pembelajaran sederhana. Peserta tidak hanya menerima materi secara teoritis, tetapi juga melakukan praktik pembuatan media secara mandiri dengan pendampingan tim.



Gambar 3. Pelatihan Media Pembelajaran Interaktif

4. Pendampingan Pembelajaran Aktif

Setelah memperoleh pelatihan media, guru didampingi untuk mengintegrasikan media tersebut dengan strategi pembelajaran aktif. Strategi yang dipraktikkan meliputi diskusi kelompok, tanya jawab, pembelajaran kolaboratif, permainan edukatif, dan presentasi kelompok. Tahap ini dilanjutkan dengan simulasi atau microteaching, sehingga peserta memperoleh kesempatan untuk mempraktikkan penggunaan media dan strategi pembelajaran sebelum diterapkan dalam pembelajaran nyata. Kegiatan workshop dan microteaching dilaksanakan pada hari kedua program.



Gambar 4. Pendampingan Pembelajaran Aktif

5. Evaluasi Kegiatan

Evaluasi dilakukan untuk mengukur perubahan kemampuan guru setelah mengikuti program. Evaluasi tidak hanya dilakukan melalui kuesioner dan diskusi umpan balik, tetapi juga melalui pengukuran kemampuan peserta sebelum dan sesudah pelatihan. Jadwal kegiatan yang terdapat dalam program mencantumkan evaluasi melalui pengisian kuesioner, diskusi umpan balik, dan pengukuran hasil pada akhir kegiatan.



Gambar 5. Evaluasi Kegiatan

Hasil dan Pembahasan

Transformasi Pemanfaatan Media Pembelajaran

Hasil pendampingan menunjukkan adanya perubahan pemanfaatan media pembelajaran di MA Sabilal Muhtadin. Sebelum pendampingan, pembelajaran didominasi papan tulis, spidol, dan penyampaian verbal. Setelah pendampingan, guru mulai menggunakan presentasi interaktif, video pembelajaran, dan media visual sederhana. Perubahan ini menunjukkan meningkatnya variasi media yang digunakan dalam proses pembelajaran sekaligus perubahan praktik guru dalam menyajikan materi.

Temuan tersebut sesuai dengan pandangan Arsyad (2011) bahwa media pembelajaran berfungsi memperjelas pesan dan membantu mengonkretkan materi yang sulit disampaikan secara verbal. Dalam perspektif TPACK, penggunaan media juga tidak cukup hanya didasarkan pada kemampuan teknis, tetapi harus diintegrasikan dengan pengetahuan pedagogis dan materi pembelajaran (Mishra & Koehler, 2006). Sehingga, perubahan yang terjadi lebih mencerminkan peningkatan kapasitas pedagogis guru daripada sekadar penguasaan teknologi.

Temuan tersebut konsisten dengan beberapa hasil pengabdian lain, diantaranya Hajj et al. (2022) menunjukkan bahwa pelatihan pembuatan video dapat meningkatkan kemampuan guru dalam mengembangkan media pembelajaran, meskipun tingkat keberhasilan peserta berbeda-beda. Hanatan et al. (2022) juga menemukan adanya perubahan signifikan dalam kesiapan guru setelah memperoleh pelatihan media interaktif yang mengintegrasikan TPACK. Sementara itu, Marwoto et al. (2024) menunjukkan bahwa pelatihan video dan kuis interaktif dapat memperluas kemampuan guru dalam menghasilkan media pembelajaran yang lebih interaktif.

Jika dibandingkan dengan penelitian sebelumnya, maka hasil pengabdian di MA Sabilal Muhtadin memperlihatkan bahwa transformasi media tidak harus bergantung pada teknologi yang kompleks. Guru dapat mengembangkan media melalui perangkat dan sumber daya yang tersedia setelah memperoleh pelatihan dan pendampingan yang bersifat praktis. Temuan ini mengindikasikan bahwa faktor kapasitas guru dan kesesuaian media dengan kebutuhan pembelajaran lebih menentukan proses transformasi daripada kecanggihan perangkat yang digunakan. Oleh karena itu, pendampingan berbasis praktik menjadi strategi yang relevan bagi madrasah dengan keterbatasan fasilitas untuk membangun inovasi pembelajaran secara bertahap dan kontekstual.

Peningkatan Literasi Teknologi Guru melalui Pendampingan Berbasis Praktik

Hasil kegiatan menunjukkan adanya peningkatan kemampuan guru dalam menggunakan laptop, proyektor, dan media digital setelah mengikuti pelatihan, pembuatan media, simulasi, serta *microteaching*. Temuan ini menunjukkan bahwa literasi teknologi guru berkembang ketika pengetahuan tentang teknologi langsung diikuti kesempatan untuk mempraktikkannya dalam situasi pembelajaran.

Temuan tersebut sejalan dengan Bueno et al. (2023) yang menempatkan kemampuan mengintegrasikan teknologi, pedagogi, dan materi sebagai bagian penting dari kompetensi guru. Pandangan Rusman (2022) juga menegaskan bahwa teknologi dapat mendukung pembelajaran yang lebih interaktif dan fleksibel apabila digunakan secara tepat. Sehingga, literasi teknologi tidak hanya berkaitan dengan kemampuan mengoperasikan perangkat, tetapi juga kemampuan menggunakannya untuk kepentingan pedagogis.

Temuan ini konsisten dengan beberapa kegiatan pengabdian lain, yaitu pengabdian Asiatun et al. (2021) yang menemukan bahwa pelatihan dan pendampingan literasi teknologi menghasilkan peningkatan keterampilan guru dalam mengembangkan PPT, video, dan media pembelajaran daring. Demikian pula, kegiatan pelatihan media pembelajaran yang menggabungkan pembuatan media dan

microteaching menunjukkan peningkatan literasi digital dan kreativitas guru dalam mengembangkan media pembelajaran. Temuan Ansas et al. (2023) juga memperlihatkan bahwa kombinasi pelatihan, praktik *microteaching*, dan refleksi dapat meningkatkan kompetensi pedagogis-digital guru.

Berdasarkan perbandingan tersebut, peningkatan literasi teknologi di MA Sabilal Muhtadin dapat diinterpretasikan sebagai hasil dari proses belajar berbasis pengalaman, bukan sekadar transfer pengetahuan. Praktik langsung memungkinkan guru mengubah pengetahuan teknologi menjadi keterampilan yang dapat digunakan dalam pembelajaran. Dengan demikian, pendampingan berbasis praktik menjadi pendekatan yang relevan untuk meningkatkan literasi teknologi guru, terutama pada madrasah yang masih memiliki keterbatasan fasilitas dan kompetensi awal.

Perubahan Partisipasi Siswa: Mekanisme antara Media, Aktivitas Belajar, dan Motivasi

Hasil pendampingan menunjukkan perubahan partisipasi siswa setelah guru menggunakan media interaktif yang dipadukan dengan diskusi, tanya jawab, kerja kelompok, dan presentasi. Siswa yang sebelumnya cenderung pasif mulai lebih banyak bertanya, berdiskusi, dan menyampaikan gagasan. Temuan ini menunjukkan adanya perubahan perilaku belajar dari pola yang lebih berpusat pada guru menuju pembelajaran yang memberikan ruang lebih besar bagi aktivitas siswa.

Temuan tersebut sejalan dengan prinsip pembelajaran aktif yang menempatkan keterlibatan langsung siswa sebagai bagian penting dari proses belajar (Hamalik, 2006). Media dalam konteks ini bukan faktor tunggal yang menghasilkan partisipasi, tetapi berfungsi sebagai stimulus yang mendukung aktivitas kognitif dan sosial siswa. Karena itu, penggunaan media perlu dipadukan dengan strategi pembelajaran yang memungkinkan siswa berinteraksi, berdiskusi, dan menghasilkan respons.

Temuan ini diperkuat oleh hasil pengabdian Dja'far et al. (2025) yang menunjukkan bahwa pelatihan guru dalam mengembangkan media interaktif Genially dapat mendorong penerapan pembelajaran yang lebih aktif dan partisipatif. Hasil pengabdian Faizah & Almahzum (2024) juga menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif dapat menciptakan pembelajaran yang lebih menarik dan mendorong motivasi serta keterlibatan siswa. Namun, peningkatan partisipasi dalam kegiatan ini belum dapat disimpulkan sebagai peningkatan motivasi secara kausal karena data yang tersedia terutama berasal dari observasi, kuesioner, dan umpan balik tanpa perbandingan skor motivasi sebelum dan sesudah secara rinci.

Dengan demikian, interpretasi yang lebih tepat adalah bahwa integrasi media interaktif dengan aktivitas belajar aktif menciptakan kondisi yang lebih mendukung keterlibatan siswa. Temuan ini menegaskan bahwa optimalisasi teknologi pembelajaran tidak terletak pada penggunaan media semata, tetapi pada bagaimana media tersebut diintegrasikan ke dalam desain aktivitas belajar yang menempatkan siswa sebagai pelaku utama pembelajaran.

Pengelolaan Kelas

Hasil pendampingan menunjukkan bahwa kondisi kelas menjadi lebih teratur setelah guru menerapkan *ice breaking*, pembelajaran berbasis tim, komunikasi persuasif, dan aktivitas belajar yang lebih interaktif. Sebelum pendampingan, siswa relatif mudah terdistraksi dan kurang memperhatikan instruksi. Perubahan tersebut menunjukkan bahwa pengelolaan kelas tidak hanya berkaitan dengan pengendalian perilaku, tetapi juga dengan bagaimana guru mengorganisasi aktivitas belajar.

Temuan ini sejalan dengan Djamarah (2010) yang memandang pengelolaan kelas sebagai kemampuan guru menciptakan dan mempertahankan kondisi yang memungkinkan pembelajaran berlangsung efektif. Temuan ini juga sejalan dengan pendekatan manajemen kelas modern yang menempatkan keterlibatan siswa dan

desain lingkungan belajar sebagai bagian dari pengelolaan kelas, bukan sekadar penerapan aturan.

Hasil tersebut konsisten dengan pengabdian Syahroni et al. (2024) yang menunjukkan bahwa pelatihan manajemen kelas dapat membantu guru menciptakan lingkungan pembelajaran yang aman, nyaman, dan kondusif. Suleman et al. (2024) juga menemukan bahwa kombinasi workshop, simulasi, praktik, dan pendampingan dapat meningkatkan kompetensi guru dalam pengelolaan kelas dan keterlibatan siswa. Temuan serupa juga ditemukan oleh Aristasari et al. melalui pelatihan yang menggunakan *role play*, *ice breaking*, diskusi, dan studi kasus sebagai strategi penguatan keterampilan manajemen kelas.

Berdasarkan analisis tersebut, perubahan kondusivitas di MA Sabibal Muhtadin dapat diinterpretasikan sebagai konsekuensi dari perubahan pola aktivitas belajar. Ketika siswa memperoleh aktivitas yang terstruktur, interaktif, dan kolaboratif, pengelolaan kelas bergerak dari pendekatan yang bersifat korektif menuju pendekatan preventif. Dengan demikian, kondusivitas kelas dalam kegiatan ini tidak semata-mata dihasilkan oleh kontrol guru, tetapi dibangun melalui desain pembelajaran yang mampu mempertahankan keterlibatan siswa. Temuan ini menegaskan pentingnya mengintegrasikan pelatihan manajemen kelas dengan strategi pembelajaran aktif, terutama pada madrasah yang menghadapi persoalan konsentrasi dan partisipasi siswa.

Diversifikasi Metode Mengajar sebagai Mekanisme Pengurangan Kejenuhan Belajar

Hasil pendampingan menunjukkan perubahan dari pembelajaran yang dominan menggunakan ceramah menuju kombinasi diskusi kelompok, pembelajaran kolaboratif, tanya jawab, permainan edukatif, presentasi, dan proyek sederhana. Perubahan ini memperluas bentuk aktivitas siswa sehingga pembelajaran tidak lagi hanya berorientasi pada penerimaan informasi dari guru.

Secara teoretis, temuan tersebut sejalan dengan Hamalik (2006) yang menekankan pentingnya keterlibatan langsung siswa dalam pengalaman belajar. Diversifikasi metode memungkinkan siswa melakukan aktivitas kognitif dan sosial yang lebih beragam, sehingga kejenuhan yang muncul akibat pola pembelajaran monoton dapat dikurangi. Namun, temuan ini tidak menunjukkan bahwa metode ceramah harus ditinggalkan. Ceramah tetap relevan untuk pengantar dan penyampaian konsep, tetapi efektivitasnya dapat diperkuat melalui kombinasi dengan metode yang memberi ruang bagi aktivitas siswa.

Temuan tersebut sejalan dengan Lutfiana et al. (2024) yang melalui kegiatan pelatihan dan pendampingan pembelajaran berbasis gamifikasi menunjukkan pentingnya pengembangan kompetensi pedagogis guru dalam menerapkan model pembelajaran inovatif. Hasil yang searah juga ditemukan Apriani et al. (2023) melalui pendampingan guru dalam merancang pembelajaran inovatif berbasis *Problem Based Learning* dan *Project Based Learning*. Kegiatan tersebut menunjukkan bahwa pendampingan dapat meningkatkan pemahaman dan kesiapan guru dalam menerapkan alternatif model pembelajaran.

Berdasarkan temuan tersebut, diversifikasi metode dapat diinterpretasikan bukan sekadar sebagai penambahan jumlah teknik mengajar, tetapi sebagai perubahan struktur aktivitas belajar dari dominasi guru menuju keterlibatan siswa yang lebih beragam. Dengan demikian, inti perubahan bukan terletak pada metode tertentu, melainkan pada kemampuan guru memilih dan mengombinasikan metode berdasarkan tujuan, materi, karakteristik siswa, dan kondisi kelas. Pendampingan selanjutnya perlu diarahkan pada penguatan kemampuan pengambilan keputusan pedagogis agar variasi metode dapat diterapkan secara kontekstual dan berkelanjutan.

Mekanisme Perubahan Pembelajaran melalui Integrasi Media, Teknologi, dan Pembelajaran Aktif

Hasil pendampingan menunjukkan bahwa perubahan pembelajaran berlangsung melalui hubungan antara peningkatan kapasitas guru, diversifikasi media dan metode, serta bertambahnya kesempatan siswa untuk berpartisipasi. Pelatihan, praktik, *microteaching*, dan evaluasi memberikan pengalaman kepada guru untuk mengubah cara menyajikan materi dan mengorganisasi aktivitas belajar. Dengan demikian, perubahan dinamika kelas tidak muncul semata-mata karena penggunaan teknologi, tetapi melalui perubahan desain pembelajaran yang dilakukan guru.

Secara teoretis, temuan ini sejalan dengan Arsyad (2011) bahwa media membantu memperjelas materi, Rusman (2016) bahwa teknologi dapat memperluas pilihan dan interaksi pembelajaran, serta Hamalik (2006) yang menempatkan aktivitas peserta didik sebagai unsur penting dalam pembelajaran. Perspektif tersebut menunjukkan bahwa teknologi memiliki fungsi pedagogis ketika dipadukan dengan metode yang mendorong aktivitas dan partisipasi siswa. Dalam kerangka TPACK, integrasi tersebut juga membutuhkan kemampuan guru menghubungkan teknologi dengan pedagogi dan konten pembelajaran (Mishra & Koehler, 2006).

Temuan ini sejalan dengan pengabdian Sungkar et al. (2023) yang menunjukkan bahwa pelatihan media berbasis teknologi meningkatkan kompetensi guru dalam pemanfaatan media pembelajaran. Dewi et al. (2023) juga menunjukkan bahwa pelatihan integrasi media seperti Quizizz dan Kahoot membantu guru mengembangkan pembelajaran yang lebih interaktif. Sementara itu, Dja'far et al. (2025) menemukan bahwa pelatihan media interaktif berbasis Genially dapat meningkatkan kemampuan guru sekaligus diarahkan untuk mendorong partisipasi siswa.

Jika dibandingkan dengan temuan tersebut, hasil di MA Sabilal Muhtadin memberikan penekanan pada mekanisme perubahan, bukan hanya peningkatan keterampilan menggunakan media. Perubahan terjadi melalui rangkaian kapasitas sebagaimana gambar berikut:



Gambar 6. Rangkaian Proses Perubahan Kapasitas

Berdasarkan gambar di atas, teknologi berperan sebagai bagian dari ekosistem pedagogis, sedangkan guru tetap menjadi aktor utama yang menentukan bagaimana teknologi digunakan. Temuan ini menegaskan bahwa program pengabdian akan lebih bermakna apabila pelatihan teknologi disertai praktik, *microteaching*, umpan balik, dan pendampingan sehingga perubahan tidak berhenti pada penguasaan alat, tetapi berkembang menjadi perubahan praktik pembelajaran.

Penutup

Kesimpulan

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat di MA Sabital Muhtadin menunjukkan adanya perubahan positif pada proses pembelajaran setelah dilakukan observasi, pelatihan, pendampingan, dan evaluasi. Temuan kegiatan menunjukkan bahwa pendampingan membantu meningkatkan kemampuan guru dalam memanfaatkan media pembelajaran interaktif dan teknologi digital sederhana, serta mendorong penggunaan metode pembelajaran yang lebih bervariasi, seperti diskusi kelompok, tanya jawab, game edukatif, dan pembelajaran kolaboratif. Penerapan media dan strategi pembelajaran aktif juga diikuti dengan meningkatnya partisipasi dan antusiasme siswa selama proses pembelajaran serta terciptanya suasana kelas yang lebih kondusif. Sehingga, pemanfaatan media interaktif, teknologi pendidikan sederhana, dan strategi pembelajaran aktif dapat menjadi alternatif dalam mendukung optimalisasi proses pembelajaran di sekolah mitra. Namun, kegiatan ini memiliki keterbatasan pada durasi pelaksanaan yang hanya berlangsung selama dua hari, sehingga perubahan yang ditemukan masih menggambarkan dampak jangka pendek. Oleh karena itu, evaluasi dan pendampingan lanjutan diperlukan untuk mengetahui keberlanjutan penerapan hasil pelatihan serta dampaknya terhadap kualitas pembelajaran dalam jangka panjang.

Saran

1. Pihak manajemen sekolah direkomendasikan untuk melakukan pembenahan sarana dan prasarana penunjang akademik secara berkala demi menjamin kelancaran proses pembelajaran.
2. Para guru diharapkan memiliki komitmen berkelanjutan untuk mengasah kompetensi digitalnya, terutama dalam memproduksi media pembelajaran berbasis interaktif.
3. Manajemen institusi perlu mengagendakan lokakarya atau pelatihan periodik yang berfokus pada penguatan strategi active learning serta manajemen kelas bagi para guru.
4. Sekolah wajib memberikan dukungan kebijakan serta pengadaan fasilitas penunjang yang ramah terhadap pemanfaatan teknologi pendidikan mutakhir.
5. Guru dituntut untuk senantiasa kreatif dan tidak ragu mengeksplorasi variasi metode mengajar agar iklim belajar tetap menantang, segar, dan mampu memelihara motivasi belajar siswa.

Referensi

- Andini, I., & Azizah, L. (2025). Pemanfaatan teknologi gratis dalam pengembangan media pembelajaran interaktif untuk pemberdayaan guru sekolah dasar. *Community: Jurnal Pengabdian Pada Masyarakat*, 5(2), 109–117. <https://doi.org/10.51903/x247sr47>
- Ansas, V. N., Azizah, A., & Widyana, A. (2023). Penguatan Literasi Digital Dalam Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Guru Bahasa Asing Di Wilayah Sukabumi Guna Menghadapi Situasi Pembelajaran Pasca-Pandemi. *Dimasatra*,

3(1), 43–54, <https://doi.org/10.17509/dm.v3i1>.

- Apriani, I. F., Saputra, E. R., Putri, A. R., Insani, A. M., & Syaripah, A. (2023). Peningkatan Kompetensi Guru SD dalam Mendesain Local Instruction Theory untuk Mendukung Pembelajaran Inovatif pada Kurikulum Merdeka. *DEDIKASI: Community Service Reports*, 6(1), 1–12. <https://doi.org/10.20961/dedikasi.v6i1.79530>
- Arsyad, A. (2011). *Media pembelajaran*. PT Raja grafindo persada.
- Asiatun, K., Widarwati, S., Bestari, A. G., Sugiyem, S., & Warno, K. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Daring Melalui Literasi Digital Bagi Guru Prakarya SMP. *Prosiding Pendidikan Teknik Boga Busana*, 16(1 SE-Articles). <https://jurnal.uny.ac.id/index.php/ptbb/article/view/44686>
- Astuti, A., Mane, A. A., & Saleh, M. Y. (2023). Peran perkembangan teknologi digital terhadap strategi pemasaran dan distribusi UMKM Kota Makassar. *Indonesian Journal of Business and Management*, 6(1), 175–180. <https://doi.org/10.35965/jbm.v6i1.3788>
- Aulia, F., & Toriqlarif, M. (2025). Multimedia Interaktif Sebagai Media Pembelajaran Pada Pendidikan Agama Islam. *Dar El-Ilmi : Jurnal Studi Keagamaan, Pendidikan Dan Humaniora*, 12(1 SE-Articles), 157–170. <https://doi.org/10.52166/darelilmi.v12i1.10076>
- Bakti, B. A., Muhammad, F., Al-Mustofani, M., & Islami, M. A. (2026). Strategi Pembelajaran Aktif dalam Pendidikan Agama Islam: Dinamika Partisipasi Siswa pada Proses Pembelajaran. *Tadabbur: Jurnal Integrasi Keilmuan*, 5(1). <https://doi.org/10.15408/tadabbur.v5i1.53453>
- Bueno, R., Niess, M. L., Engin, R. A., Ballejo, C. C., & Lieban, D. (2023). Technological pedagogical content knowledge: Exploring new perspectives. *Australasian Journal of Educational Technology*, 39(1), 88–105, <https://doi.org/10.14742/ajet.7970>.
- Darmaji, D., Purwaningsih, S., Lestari, N., Riantoni, C., & Falah, H. S. (2023). Pelatihan Penggunaan Nearpod Sebagai Media Pembelajaran Interaktif Bagi Guru Sekolah Menengah Di KabupatenTanjung Jabung Timur. *SELAPARANG: Jurnal Pengabdian Masyarakat Berkemajuan*, 7(4), 2358–2363. <https://doi.org/10.31764/jpmb.v7i4.19297>
- Dewi, A. K., Darmawan, Mashuri, & Munawarrah Sipanawa. (2023). Pelatihan Integrasi Media Pembelajaran Dalam Pelaksanaan Pembelajaran Guru Sekolah Dasar Kecamatan Banawa. *Malik Al-Shalih : Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 2(2 SE-Articles), 8–17. <https://doi.org/10.52490/malikalshalih.v2i2.2064>
- Dja'far, H. I., Cleopatra, M., Juandi, M., Kiswanto, M. S., Rodiah, R., Nurhayati, D., & Rosidah, A. (2025). Peningkatan Kompetensi Guru Dalam Mendesain Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Genially Untuk Mendorong Partisipasi Siswa. *Jurnal Pengabdian Kolaborasi Dan Inovasi IPTEKS*, 3(5), 1098–1105, <https://doi.org/10.59407/jpki2.v3i5.3069>.
- Djamarah, S. B. (2010). *Guru dan Anak Didik Dalam Interaksi Edukatif*. Rineka Cipta.
- Dzilva Roszana, Nurul Laelatul Khusniyah, & Dwi Wahyudiati. (2026). Digitalisasi Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di Era Society 5.0. *ARMADA: Jurnal Penelitian Multidisiplin*, 4(5 SE-Articles), 940–952. <https://doi.org/10.55681/armada.v4i5.2282>
- Faizah, R., & Almahzum, Z. (2024). Pelatihan Penerapan Media Interaktif Power Point untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Pendidikan Agama Islam di SMA Islam

- NW Gayut. *Bale Ngabdi: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 3(3), 16–23.
- Hajj, H. K., Putri, P. H., & Purwanti, A. R. (2022). Peningkatan kemampuan guru dalam pembuatan media pembelajaran video di SMA PGRI I kasihan yogyakarta. *Jurnal Pengabdian Masyarakat MIPA Dan Pendidikan MIPA*, 6(1). <https://doi.org/10.21831/jpmmp.v6i1.40963>
- Hamalik, O. (2006). *Proses Belajar Mengajar*. Bumi Aksara.
- Hanatan, A., Purwaningsih, E., Suwasono, P., & Kusairi, S. (2022). Pelatihan Pembuatan Media Interaktif untuk Pembelajaran Fisika Bermakna di Masa Pandemi untuk Guru Fisika SMA Kabupaten Kediri. *Jurnal Pengabdian Masyarakat MIPA Dan Pendidikan MIPA*, 6(1 SE-Articel), 12–16. <https://doi.org/10.21831/jpmmp.v6i1.45213>
- Hatmoko, F. T., Rochmat, S., Siswanto, D. H., & Pisriwati, S. A. (2024). Integrasi Teknologi dalam Pendidikan Sekolah Dasar sebagai Upaya Peningkatkan Literasi. *MURABBI*, 3(2 SE-Articles), 112–124. <https://doi.org/10.69630/jm.v3i2.47>
- Lutfiana, R. F., Syahri, M., Mansur, M., & Jamaludin, J. (2024). Pelatihan dan pendampingan pembelajaran berbasis gamifikasi di SMP'Aisyiyah Muhammadiyah 3 Malang untuk meningkatkan kompetensi pedagogi guru. *Selaparang: Jurnal Pengabdian Masyarakat Berkemajuan*, 8(1), 469–478. <https://doi.org/10.31764/jpmb.v8i1.22072>
- Marwoto, B. S. H., Andayani, S., Waryanto, N. H., & Yusri, T. A. S. (2024). Pelatihan Pengembangan Video Pembelajaran dan Kuis Interaktif Berbantuan Software Lumi. *Jurnal Pengabdian Masyarakat MIPA Dan Pendidikan MIPA*, 8(1 SE-Articel), 20–24. <https://doi.org/10.21831/jpmmp.v8i1.67758>
- Mishra, P., & Koehler, M. J. (2006). Technological pedagogical content knowledge: A framework for teacher knowledge. *Teachers College Record*, 108(6), 1017–1054.
- Nadiya, A. A. U. N. R. N. A. S. A. A. V. Z. (2024). Pengembangan Sikap Profesional Guru IPA: Guru Profesional sebagai Komunikator dan Fasilitator. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, Vol. 8 No. 2 (2024), 26660–26665. <https://jptam.org/index.php/jptam/article/view/16540/12271>
- Neni, N. (2023). Strategi Pembelajaran Aktif dalam Meningkatkan Prestasi Belajar Pendidikan Agama Islam. *Tazkiah: Journal Of Islamic Education*, 1(1), 43–52.
- Rahmasari, N. S., & Mubarak, R. (2022). Penerapan Media Audio Visual Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran PAI. *Al Manam: Jurnal Pendidikan Dan Studi Keislaman*, 2(2), 65–74.
- Reza, M., Ulfa, N., Fitri, N., Firmanda, Afwanin, E., Misnia, & Salsabila, H. (2025). Pemanfaatan Teknologi Pendidikan Dalam Meningkatkan Kualitas Pembelajaran Di Era Digital. *Jurnal Seumubeuet*, 4(2 SE-Articles), 78–89. <https://doi.org/10.63732/jsmbt.v4i1.200>
- Rusman. (2016). *Model-Model Pembelajaran: Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Rajawali Pers.
- Suleman, A. R., Harputra, Y., Lubis, F. R., Ramadhani, Y. R., & Siregar, M. N. H. (2024). Pelatihan Manajemen Kelas Untuk Meningkatkan Efektivitas Pembelajaran Di MAS YPKS Padangsidimpuan. *KALANDRA Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 3(5), 232–237. <https://doi.org/10.55266/jurnalkalandra.v3i5.488>
- Sungkar, M. S., Kadir, D., Palayukan, H., Megavitry, R., & St Rahmah, R. N. P. (2023).

Pelatihan penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi bagi guru.
Community Development Journal, 4(2),
<https://doi.org/10.31004/cdj.v4i2.14855>.

- Syahroni, M., Suwidagdho, D., & Hananto, I. (2024). Pelatihan Manajemen Kelas Efektif guna Meningkatkan Kualitas Pembelajaran pada Era Merdeka Belajar: Effective Classroom Management Training to Improving Learning Quality in the Merdeka Belajar Era's. *PengabdianMu: Jurnal Ilmiah Pengabdian Kepada Masyarakat*, 9(1), 27–35. <https://doi.org/10.33084/pengabdianmu.v9i1.5807>
- Wintarti, A., & Abadi, A. (2021). Pelatihan pembuatan media pembelajaran interaktif bagi guru-guru di kabupaten lombok timur. *Jurnal ABDI: Media Pengabdian Kepada Masyarakat*, 7(1), 1–5. <https://doi.org/10.26740/ja.v7n1.p1-5>