

Kegiatan Pengabdian melalui Pelatihan Media Pembelajaran Interaktif bagi Guru MGMP IPA Kota Pekanbaru

Naila Fauza*, Azizahwati, Azhar, Riza Andriani, Sri Agustina Ratnawati, Diah Anugrah Dipuja, Dodi Dahnuss, Alya Zahara

Universitas Riau

*nailafauza@lecturer.unri.ac.id

Abstrak. Pendidikan memiliki peran penting dalam kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi pada kehidupan masyarakat. Namun, kenyataannya masih banyak guru yang mengalami kendala dalam pemanfaatan gawai sebagai media pembelajaran interaktif, terutama pada aspek pemahaman penggunaan media serta keterampilan dalam pengoperasiannya. Kondisi ini berdampak pada terbatasnya variasi pembelajaran yang dapat disajikan di kelas dan menurunkan optimalisasi pemanfaatan teknologi. Kegiatan pengabdian ini dilaksanakan melalui pelatihan kepada 80 guru MGMP IPA Kota Pekanbaru yang difokuskan pada perencanaan, pelaksanaan, dan penilaian pembelajaran berbasis media interaktif. Pelatihan dirancang agar guru memperoleh pengalaman langsung dalam mengoperasikan perangkat, mengenal fitur-fitur penting, serta mengintegrasikannya ke dalam proses belajar mengajar. Kegiatan ini diharapkan mampu meningkatkan pemahaman dan keterampilan guru dalam memanfaatkan teknologi pembelajaran sehingga lebih terampil dalam menggunakan media interaktif di kelas. Dengan demikian, guru dapat lebih siap menghadapi tantangan perkembangan teknologi sekaligus berkontribusi dalam peningkatan kualitas pembelajaran di sekolah.

Kata Kunci: Media, Pembelajaran, MGPM, Internatif, Optimalisasi

Abstract. Education plays an important role in the advancement of science and technology in society. However, many teachers still face obstacles in utilizing mobile devices as interactive learning media, particularly in terms of understanding how to use the media and developing operational skills. This condition limits the variety of learning activities that can be presented in the classroom and reduces the optimal use of technology. This community service program was carried out through training involving 80 teachers from the MGMP IPA Pekanbaru City, focusing on the planning, implementation, and assessment of interactive media-based learning. The training was designed to provide teachers with hands-on experience in operating devices, becoming familiar with essential features, and integrating them into the teaching and learning process. This activity is expected to improve teachers' understanding and skills in utilizing educational technology, thereby enabling them to be more proficient in using interactive media in the classroom. Consequently, teachers will be better prepared to face the challenges of technological development and contribute to improving the quality of education in schools.

Keywords: Media, Learning, Community of Practice (CoP), Interactive, Optimization

To cite this article: Fauza, N., Azizahwati., Azhar., Andriani, R., Ratnawati, SA., Dipuja, DA., Dahnuss, D., Zahara, A. 2025. Kegiatan Pengabdian melalui Pelatihan Media Pembelajaran Interaktif bagi Guru MGMP IPA Kota Pekanbaru. *Unri Conference Series: Community Engagement* 7: 328-331 <https://doi.org/10.31258/unricsce.7.328-331>

© 2025 Authors

Peer-review under responsibility of the organizing committee of Seminar Nasional Pemberdayaan Masyarakat 2025

PENDAHULUAN

Pendidikan berperan penting dalam mencetak sumber daya manusia yang berkualitas serta mampu mengikuti perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. Guru sebagai ujung tombak pembelajaran dituntut untuk terus meningkatkan kompetensinya, salah satunya melalui pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi (Wardinur & Mutawally, 2019). Namun kenyataan di lapangan menunjukkan bahwa sebagian besar guru masih mengandalkan metode konvensional seperti ceramah dan menulis di papan tulis. Kondisi ini membuat variasi pembelajaran kurang optimal dan berdampak pada rendahnya motivasi serta pemahaman siswa (Berutu et al., 2024).

Perkembangan Kurikulum Merdeka semakin menekankan pentingnya inovasi media pembelajaran, khususnya media interaktif berbasis gawai (Nst et al., 2025). Sayangnya, hasil wawancara dengan guru IPA di Pekanbaru menunjukkan keterbatasan dalam mengoperasikan teknologi tersebut. Musyawarah Guru Mata Pelajaran (MGMP) IPA sebagai forum profesional sebenarnya telah menjadi wadah berbagi pengalaman, tetapi belum banyak program yang benar-benar fokus pada penguatan keterampilan praktis berbasis teknologi digital (Hidayat et al., 2024).

Penelitian sebelumnya membuktikan bahwa penggunaan media interaktif dapat meningkatkan pemahaman konsep siswa (Chahaya et al., 2022) dan membantu guru merancang pembelajaran yang lebih menarik (Sijabat et al., 2024). Namun, kajian mengenai program pelatihan yang terstruktur bagi guru MGMP IPA masih jarang dilakukan. Oleh karena itu, kegiatan pengabdian ini dirancang untuk memberikan pelatihan dan pendampingan kepada 80 guru MGMP IPA Kota Pekanbaru dalam merencanakan, melaksanakan, dan menilai pembelajaran berbasis media interaktif.

Tujuan kegiatan ini adalah meningkatkan keterampilan guru dalam mengoperasikan gawai sebagai media pembelajaran interaktif sehingga pembelajaran IPA lebih inovatif, sesuai tuntutan Kurikulum Merdeka, serta mendukung peningkatan kualitas pendidikan di sekolah.

METODE PENERAPAN

Program Optimalisasi Pelatihan Media Pembelajaran Interaktif bagi Guru MGMP IPA Kota Pekanbaru diikuti oleh 80 guru IPA SMP anggota MGMP Kota Pekanbaru. Kegiatan ini merupakan bagian dari program kemitraan masyarakat Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Riau, yang dilaksanakan di ruang pertemuan MGMP IPA Kota Pekanbaru pada tanggal 11 dan 26 September 2025. Program berlangsung selama 2 hari dan dilaksanakan melalui empat tahap utama, yaitu persiapan, pelatihan, pendampingan, dan evaluasi.

1. Persiapan
 - a) FGD dengan guru untuk identifikasi kesulitan pembelajaran
 - b) Contoh media Kahoot & Waygound AI
 - c) Praktik singkat pembuatan media sederhana
2. Pelatihan
 - a) Penggunaan Kahoot & Waygound AI untuk penilaian
 - b) Integrasi konten IPA ke media interaktif
 - c) Guru merancang media dengan pendampingan tim
3. Pendampingan
 - a) Simulasi pembelajaran dengan media yang dibuat
 - b) Diskusi kendala teknis dan solusi alternatif (offline)
4. Evaluasi
 - a) Presentasi media dan umpan balik tim
 - b) Kuesioner dan post-test keterampilan
 - c) Pembentukan grup WhatsApp/Telegram untuk tindak lanjut

HASIL DAN KETERCAPAIAN SASARAN

Kegiatan pengabdian ini terlaksana melalui empat tahapan, yaitu persiapan, pelatihan, pendampingan, dan evaluasi. Pada tahap persiapan, dilakukan *Focus Group Discussion* (FGD) dengan guru IPA untuk mengidentifikasi kesulitan dalam mengajar. Guru kemudian diperkenalkan pada media interaktif berbasis Kahoot dan Wayground AI sesuai materi IPA Kurikulum Merdeka.

Tahap pelatihan difokuskan pada praktik penggunaan Kahoot dan Wayground AI. Guru dilatih membuat kuis interaktif, mengintegrasikan materi IPA, dan menyusun media pembelajaran dengan panduan yang telah disediakan. Dokumentasi kegiatan pelatihan dapat dilihat pada Gambar 2.



Gambar 2. Pelaksanaan Pelatihan

Pada tahap pendampingan, guru melakukan simulasi pengajaran menggunakan media yang telah dibuat. Kendala teknis seperti keterbatasan gawai dan akses internet juga dibahas serta diberikan solusi alternatif. Tahap evaluasi dilakukan dengan presentasi hasil karya guru, pengisian instrumen refleksi, serta post-test keterampilan.

Secara keseluruhan, kegiatan ini berhasil meningkatkan keterampilan guru dalam memanfaatkan media pembelajaran interaktif. Guru mampu membuat, mengelola, dan mengimplementasikan kuis berbasis Kahoot dan Wayground AI di kelas. Hal ini sejalan dengan Zahra dkk (2025) yang menyatakan bahwa pembelajaran berbantu Kahoot secara signifikan meningkatkan keaktifan belajar dan kolaborasi siswa.

KESIMPULAN

Pelatihan media pembelajaran interaktif bagi guru MGMP IPA Kota Pekanbaru berhasil mencapai target dengan meningkatnya keterampilan guru dalam menggunakan Kahoot dan Wayground AI untuk perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi pembelajaran IPA. Metode yang melibatkan FGD, praktik, pendampingan, dan evaluasi terbukti efektif menjawab kebutuhan guru dalam menghadapi tantangan keterbatasan media digital dan meningkatkan kesiapan mereka untuk menerapkan pembelajaran interaktif di kelas. Dampak positif kegiatan ini terlihat pada meningkatnya motivasi dan keaktifan siswa, serta efisiensi guru dalam proses penilaian. Program ini dapat dijadikan model pelatihan berkelanjutan bagi guru IPA dalam mengoptimalkan teknologi pendidikan di era digital.

UCAPAN TERIMA KASIH

Terima kasih kepada LPPM Universitas Riau mendanai dari DIPA LPPM UNRI dengan skema desa binaan dengan no kontrak 29314/UN19.5.1.3/AL.04/2025.

DAFTAR PUSTAKA

- Berutu, A. I., Roza, M., & Hsb, R. N. (2024). Peran Guru Dalam Menggunakan Media Pembelajaran Interaktif Untuk Membangun Motivasi dan Minat Belajar Siswa. *Inspirasi Dunia: Jurnal Riset Pendidikan Dan Bahasa*, 3(3), 88–97. <https://doi.org/10.58192/insdun.v3i3.2249>
- Cahaya, N., Subhan, M., & Rahmawati, E. (2022). Pengembangan Multimedia Interaktif Fisika Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Siswa SMP. *Gravity Edu : Jurnal Pembelajaran Dan Pengajaran Fisika*, 5(2), 6-11. <https://doi.org/10.33627/ge.v5i2.837>

- Hidayat, A. S. ., Saiful Mutaqin, G., & Hermawati, M. . (2024). Penguatan Kompetensi Pedagogik Guru dalam Penggunaan Media Informasi dan Komunikasi (TIK) pada Proses Pembelajaran. *Edu Cendikia: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 4(1), 51–65. <https://doi.org/10.47709/educendikia.v4i01.3794>
- Nst, W. S., Zulhammi, Z., & Nasution, A. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Quizizz pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Materi Ibadah dalam Kurikulum Merdeka. *AL-IBROH: Jurnal Ilmu Pendidikan Dan Keguruan*, 2(1), 88–101. Retrieved from <https://journal.stitgt.ac.id/index.php/al-ibroh/article/view/43>
- Sijabat, M. P., Hutabarat, K., Sitorus, L., Salsabilla, S., & Khairunnisa, K. (2024). Media Pembelajaran Interaktif dalam Meningkatkan Hasi Belajar Siswa Kelas V di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 8(3), 2398–2409. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v8i3.7941>
- Wardinur, W., & Mutawally, F. (2019). Peningkatan Kompetensi Guru Melalui Pelatihan Pemanfaatan Teknologi sebagai Media Pendukung Pembelajaran di MAN 1 Pidie. *Jurnal Sosiologi USK (Media Pemikiran & Aplikasi)*. 13(2), 167–182. <https://doi.org/10.24815/jsu.v13i2.16422>
- Zahra, K., Haliza, N., Sari, S., & Tambunan, K. E. (2025). Tinjauan Literatur: Peran Kahoot dan Pembelajaran Kolaboratif dalam Meningkatkan Keaktifan Siswa SMA. *Jurnal Akuntansi Hukum Dan Edukasi*, 2(1), 321–329. <https://doi.org/10.57235/jahe.v2i1.5974>