

## **PENDAMPINGAN PEMBUATAN MEDIA AJAR INTERAKTIF PADA MAHASISWA PENDIDIKAN IPA STKIP HARAPAN BIMA**

**Ewisahrani<sup>1\*</sup>, Sifia Nurwati<sup>2</sup>, dan Fifi Sanjaya<sup>3</sup>**

<sup>1-2</sup> Dosen STKIP Harapan Bima, NTB, Indonesia.

<sup>3</sup> Mahasiswa Pasca Universitas Pendidikan Ganesha, Bali, Indonesia

\*Email: [ewisahrani@habi.ac.id](mailto:ewisahrani@habi.ac.id)

Artikel Info	Abstrak
<b>Kata kunci:</b> <i>Pendampingan; Media Ajar Interaktif; Mahasiswa</i>	Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan mahasiswa Program Studi Pendidikan IPA STKIP Harapan Bima dalam membuat media ajar interaktif yang inovatif dan relevan dengan perkembangan teknologi pembelajaran. Pelaksanaan dilakukan pada tanggal 20 Maret s.d. 20 April 2025, diikuti oleh 20 mahasiswa. Metode pelaksanaan meliputi tahap persiapan (analisis kebutuhan dan penyusunan modul pelatihan), tahap pelaksanaan (workshop pembuatan media ajar interaktif menggunakan aplikasi berbasis digital), dan tahap pendampingan (bimbingan intensif dalam menyelesaikan produk media ajar). Hasil kegiatan menunjukkan peningkatan keterampilan mahasiswa dalam mendesain media ajar berbasis interaktif, terlihat dari kemampuan mereka menghasilkan produk dengan tampilan visual menarik, navigasi yang jelas, dan konten yang sesuai dengan kurikulum merdeka. Kesimpulannya, pendampingan ini efektif dalam membekali mahasiswa keterampilan teknis dan kreatif untuk mendukung proses pembelajaran yang lebih aktif dan partisipatif
<b>Riwayat Artikel:</b> Diterima; 25 Juli 2025, Direvisi; 29 Juli 2025, Dipublikasi; 30 Juli 2025	

### **PENDAHULUAN**

Perkembangan teknologi pendidikan menuntut tenaga pendidik untuk menguasai keterampilan pembuatan media ajar yang interaktif, adaptif, dan kontekstual. Mahasiswa calon guru, khususnya di Program Studi Pendidikan IPA, perlu dibekali kemampuan ini sejak dini agar mampu merancang pembelajaran yang menarik dan efektif. Berdasarkan hasil observasi awal, sebagian besar mahasiswa STKIP Harapan Bima belum memiliki keterampilan yang memadai dalam memanfaatkan teknologi untuk membuat media ajar interaktif, meskipun mereka familiar dengan perangkat digital.

Berbagai penelitian menunjukkan bahwa media ajar interaktif mampu meningkatkan motivasi belajar dan pemahaman konsep siswa. Dengan demikian, keterampilan ini menjadi kompetensi penting bagi calon guru. Melalui kegiatan pendampingan ini, mahasiswa diarahkan untuk memahami prinsip desain pembelajaran, menguasai aplikasi pembuatan media, dan menghasilkan produk yang sesuai dengan kurikulum IPA. Media interaktif merupakan sarana pembelajaran yang memungkinkan terjadinya komunikasi dua arah atau lebih antara pengguna dengan konten pembelajaran melalui integrasi berbagai elemen multimedia seperti teks, gambar, audio, video, dan animasi. Cahyani dan Wibawa (2019) menegaskan bahwa media interaktif tidak hanya menyampaikan informasi, tetapi juga melibatkan siswa secara aktif dalam proses pembelajaran sehingga mampu meningkatkan motivasi dan pemahaman konsep.

Menurut Sriashita et al. (2025) dan Mulyadi & Kusmiyati (2024), media interaktif memiliki beberapa ciri utama:

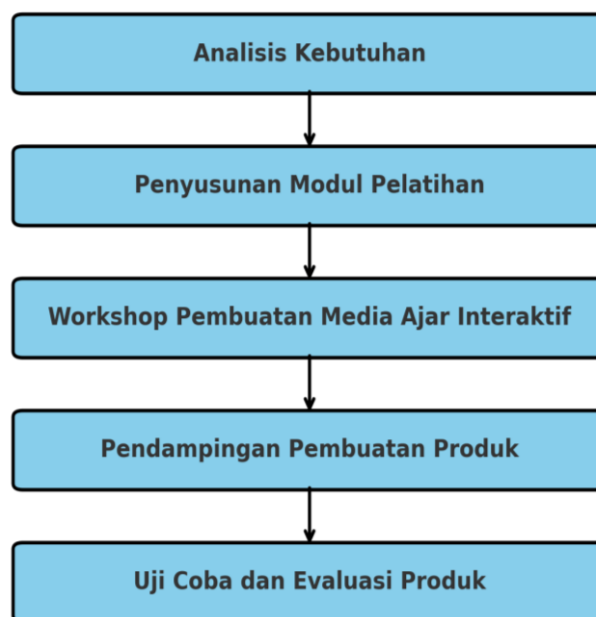
- 1) User Control: Pengguna dapat mengatur alur belajar sesuai kebutuhan;
- 2) Responsif: Memberikan umpan balik langsung terhadap tindakan pengguna (interaktif);
- 3) Multisensori: Menggabungkan visual, audio, dan teks untuk merangsang berbagai indra;

- 4) Integrasi Multimedia: memadukan beberapa format media untuk memperkaya pengalaman belajar.

Tujuan program pengabdian ini adalah memberikan keterampilan praktis kepada mahasiswa dalam membuat media ajar interaktif yang berkualitas serta mendorong kreativitas mereka dalam mengintegrasikan konten sains dengan teknologi pembelajaran.

## **METODE**

Kegiatan pengabdian ini dilaksanakan pada 20 Maret s.d. 20 April 2025, bertempat di Laboratorium Komputer STKIP Harapan Bima, diikuti oleh 20 mahasiswa Program Studi Pendidikan IPA. Metode pelaksanaan meliputi:



Gambar 1. Diagram Alir Tahapan Pendampingan

### **1. Tahap Analisis Kebutuhan:**

- Analisis kesiapan peserta melalui angket dan wawancara singkat,
- Analisis waktu dan kondisi pelaksanaan kegiatan pengabdian.

### **2. Tahap Penyusunan Modul:**

- Menyiapkan materi atau konten yang menjadi bahan pelatihan,
- Penyusunan modul pelatihan pembuatan media ajar interaktif menggunakan aplikasi seperti Canva, PowerPoint interaktif, dan Liveworksheet,

### **3. Tahap Workshop Pembuatan Alat:**

- Workshop tatap muka yang mencakup pengenalan aplikasi, teknik desain grafis dasar, dan integrasi multimedia (teks, gambar, audio, video).
- Simulasi pembuatan media ajar interaktif sesuai topik IPA.

### **4. Tahap Pendampingan:**

- Bimbingan individual dan kelompok dalam menyelesaikan proyek media ajar,
- Memberikan kebebasan kepada peserta untuk membuat alat peraga sesuai dengan kreativitas masing-masing,
- Memberikan batasan waktu untuk membuat alat peraga

## 5. Tahap Pendampingan:

- Uji coba media ajar pada skenario pembelajaran mini (microteaching),
- Memberikan komentar dan saran perbaikan alat peraga,
- Melakukan perbaikan dan finalisasi alat peraga.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan pendampingan ini menghasilkan beberapa luaran:

### 1. Peningkatan Keterampilan Teknis

Mahasiswa mampu menggunakan aplikasi desain dan pengembangan media interaktif secara mandiri. Penemuan ini sejalan dengan hasil penelitian Mulyadi & Kusmiyati (2024), yang menunjukkan bahwa penggunaan aplikasi pembelajaran interaktif meningkatkan keterampilan dasar siswa sebesar rata-rata 15-18% dan mengangkat motivasi belajar hingga 80%. Hal ini menunjukkan bahwa media interaktif tidak hanya memotivasi tetapi juga mampu melatih kompetensi teknis peserta didik secara nyata.

### 2. Produk Media Ajar

Setiap mahasiswa menghasilkan minimal satu media ajar interaktif untuk materi IPA tingkat SMP/MTs. Produk mencakup unsur visual menarik, interaktivitas tinggi, serta navigasi yang ramah pengguna. Sriashita et al. (2025) mencatat bahwa media interaktif berbasis Canva mendapatkan validasi ahli sebesar 96%, dikategorikan sangat layak dan terbukti meningkatkan pemahaman, motivasi, dan keterlibatan mahasiswa dalam pembelajaran. Ini sejalan dengan produk yang dihasilkan oleh mahasiswa, yang sudah memenuhi aspek visual dan interaktivitas.

### 3. Perubahan Sikap

Terjadi peningkatan motivasi dan kepercayaan diri mahasiswa dalam menggunakan teknologi pembelajaran. Penelitian Hasman et al., (2024) menunjukkan motivasi siswa meningkat dari pra-siklus 66,25% menjadi 82,75% setelah penerapan media interaktif. Selain itu, Rahma & Nawir (2024) menemukan bahwa motivasi belajar meningkat dari sekitar 77% menjadi 96,8% dengan penggunaan multimedia interaktif. Lebih lanjut, Serlinawati & Trisnawati (2024) menegaskan bahwa kepercayaan diri memiliki pengaruh positif signifikan terhadap motivasi belajar, memperkuat temuan peningkatan sikap ini.

**Tabel 1.** Berikut menunjukkan tingkat keterampilan mahasiswa

Aspek yang Dinilai	Sebelum (%)	Sesudah (%)	Peningkatan (%)
Penguasaan Aplikasi	40	85	45
Desain Visual	35	80	45
Integrasi Multimedia	30	78	48
Navigasi dan Interaktif	25	82	57

Penelitian Hasibuan et al., (2025) dan Usman et al. (2025) menunjukkan bahwa media interaktif berkontribusi signifikan terhadap peningkatan motivasi belajar siswa, baik di mata pelajaran IPA maupun IPS dan Ekonomi. Hal ini diperkuat oleh Jeniar (2024) dan Hasman et al., (2023) yang menemukan bahwa penggunaan multimedia interaktif dapat meningkatkan motivasi belajar IPA secara signifikan, dari kategori sedang menjadi tinggi, serta meningkatkan keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran. Harianto & Lestari, (2021) mengaitkan media interaktif dengan prinsip konstruktivisme, di mana siswa membangun pengetahuannya sendiri melalui

interaksi aktif dengan materi pembelajaran. Media interaktif menyediakan lingkungan belajar yang memungkinkan eksplorasi, eksperimen, dan refleksi, sehingga pengetahuan yang diperoleh menjadi lebih bermakna.

Serlinawati & Trisnawati (2024) menjelaskan bahwa media interaktif tidak hanya mempengaruhi aspek kognitif, tetapi juga afektif, seperti kepercayaan diri. Kepercayaan diri yang meningkat membuat siswa lebih berani mencoba, bertanya, dan mengeksplorasi materi pembelajaran secara mandiri. Sriashita et al. (2025) mengembangkan media interaktif berbasis Canva untuk pembelajaran Tata Rias yang divalidasi dengan skor kelayakan 96%, menunjukkan bahwa media berbasis platform kreatif dapat diadaptasi untuk berbagai bidang studi. Mulyadi & Kusmiyati (2024) juga membuktikan bahwa media interaktif dapat digunakan untuk mengasah keterampilan dasar siswa sekolah dasar, seperti membaca, menulis, dan berhitung, sekaligus memotivasi belajar.

Dengan demikian, media interaktif adalah instrumen pembelajaran berbasis teknologi yang mendorong keterlibatan aktif peserta didik, memfasilitasi kemandirian belajar, dan meningkatkan motivasi serta kepercayaan diri. Dengan karakteristiknya yang responsif, multisensori, dan terintegrasi, media ini efektif digunakan dalam berbagai mata pelajaran dan jenjang pendidikan, serta selaras dengan pendekatan pembelajaran abad ke-21 yang menekankan kreativitas, kolaborasi, dan pemecahan masalah.

## KESIMPULAN

Kegiatan pendampingan pembuatan media ajar interaktif bagi mahasiswa Pendidikan IPA STKIP Harapan Bima berhasil meningkatkan keterampilan teknis, kreativitas, dan kepercayaan diri peserta dalam merancang media pembelajaran. Program ini dapat menjadi model pengabdian berkelanjutan untuk membekali calon guru menghadapi tuntutan pembelajaran abad ke-21.

## DAFTAR PUSTAKA

- Cahyani, N., & Wibawa, S. (2019). Peningkatan motivasi belajar IPA melalui penggunaan media interaktif. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan*, 66–74. Universitas Negeri Semarang. <https://proceeding.unnes.ac.id/snpptk/article/download/3200/2665/7523>
- Hasibuan, S. H., Ritonga, S., Ritonga, S. A., & Yulizar, I. (2025). Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif Terhadap Motivasi Belajar Ips Siswa Di Kelas 5 Mis Harisma Pulo Padang. *Qalam lil Muftadiin*, 3(1). <https://doi.org/10.58822/qlm.v3i1.260>
- Hasman, A. M., Nadrah, N., & Tahir, R. (2023). Peningkatan Hasil Belajar Ipa Melalui Media Interaktif Digital Berbasis Chatbot Pada Siswa Kelas IV 2 Upt Sd Negeri 8 Binamu Kecamatan Binamu Kabupaten Jeneponto. *Sinar Dunia: Jurnal Riset Sosial Humaniora Dan Ilmu Pendidikan*, 2(2), 01-25. <https://doi.org/10.58192/sidu.v2i2.770>
- Herianto, H., & Lestari, D. P. (2021). Implementasi teori konstruktivisme dalam pembelajaran IPA melalui pemanfaatan bahan ajar elektronik. *Jurnal Pembangunan Pendidikan: Fondasi Dan Aplikasi*, 9(1), 49-57. <https://doi.org/10.21831/jppfa.v9i1.38024>
- Mulyadi, A., & Kusmiyati, K. (2024). Pemanfaatan media interaktif untuk meningkatkan keterampilan dasar siswa sekolah dasar. *Jurnal Citra Dharma Pendidikan*, 8(1), 33–44. <https://doi.org/10.56480/maktab.v3i3.1202>
- Rahma, J., & Nawir, M. (2024). Pengaruh Multimedia Interaktif Terhadap Motivasi Belajar IPA Siswa Kelas VII SMP Negeri 11 Satap Pulau Masalima Liukang Kalmas Kabupaten

---

Pangkep. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 10(3), 302-312.  
<https://doi.org/10.36989/didaktik.v10i3.3839>

Serlinawati, S., & Trisnawati, W. (2024). Peran Motivasi Belajar Pada Hubungan Kemandirian Belajar Dan Kepercayaan Diri Terhadap Kemampuan Berfikir Kritis. *Jurnal Nakula Pendidikan*, 7(2), 88–97. <https://doi.org/10.61132/nakula.v2i5.1053>

Sriashita, S., Nurhayati, D., & Wahyuni, S. (2025). Pengembangan media interaktif berbasis Canva pada mata kuliah Tata Rias. *Jurnal Riset dan Inovasi Pendidikan*, 5(1), 77–88. <https://doi.org/10.31004/jerkin.v4i1.1615>

Usman, A., Rahman, R., & Siregar, D. (2025). Pengaruh media pembelajaran interaktif terhadap motivasi belajar mata pelajaran Ekonomi. *Jurnal Sadewa Pendidikan Ekonomi*, 6(1), 100–112.