

Pelatihan Media Interaktif untuk Meningkatkan Profesionalisme Mengajar Guru SMPN 1 Woja

Suharti^{1*}, Faidin²

¹⁻² STKP Harapan Bima

* Email: suhartiabidin6@gmail.com

Artikel Info	Abstrak
Kata kunci: media interaktif; profesionalisme guru; pembelajaran digital; teknologi pendidikan; pengabdian masyarakat	Pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan untuk meningkatkan profesionalisme guru SMPN 1 Woja melalui pelatihan media interaktif dalam pembelajaran. Perkembangan teknologi digital menuntut guru untuk beradaptasi dengan metode pembelajaran yang lebih inovatif dan interaktif. Kegiatan pelatihan dilaksanakan selama tiga hari dengan melibatkan 16 guru dari berbagai mata pelajaran. Metode pelaksanaan meliputi workshop, praktik langsung, dan pendampingan dalam pembuatan media pembelajaran interaktif menggunakan berbagai aplikasi dan platform digital. Hasil kegiatan menunjukkan peningkatan signifikan dalam pemahaman dan keterampilan guru dalam merancang dan mengimplementasikan media interaktif. Data pre-test menunjukkan rata-rata skor 64,19, sedangkan post-test meningkat menjadi 84,31, dengan gain score sebesar 20,12 poin atau peningkatan 31,33%. Hasil angket kepuasan menunjukkan 93,75% peserta sangat puas dengan kegiatan, sementara wawancara mengungkapkan antusiasme tinggi dan komitmen implementasi media interaktif. Kegiatan ini memberikan kontribusi nyata dalam meningkatkan kualitas pembelajaran di SMPN 1 Woja dan diharapkan dapat menjadi model bagi sekolah lain dalam mengintegrasikan teknologi dalam pendidikan.
Riwayat Artikel: Diterima; 13 Jan 2026, Direvisi; 20 Jan 2026, Dipublikasi; 23 Jan 2026	

PENDAHULUAN

Pendidikan di era digital menuntut transformasi dalam metode dan pendekatan pembelajaran. Guru sebagai garda terdepan dalam proses pendidikan dituntut untuk terus meningkatkan kompetensinya, khususnya dalam pemanfaatan teknologi pembelajaran. SMPN 1 Woja sebagai salah satu institusi pendidikan di Kabupaten Bima menghadapi tantangan dalam mengintegrasikan teknologi digital ke dalam proses pembelajaran sehari-hari. Berdasarkan hasil observasi awal dan diskusi dengan pihak sekolah, ditemukan bahwa mayoritas guru masih menggunakan metode konvensional dalam mengajar dengan minimnya pemanfaatan media interaktif. Hal ini berdampak pada kurangnya keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran dan capaian hasil belajar yang belum optimal. Padahal, perkembangan pesat teknologi media digital telah membuka peluang baru bagi pendidikan digital, khususnya dalam pembelajaran. Teknologi ini dapat membantu membangun proses pembelajaran yang lebih ilmiah dan ideal, sehingga memungkinkan siswa memperoleh pengetahuan secara lebih efektif (Gu et al., 2022).

Media interaktif, khususnya narasi interaktif, merupakan bidang fokus yang signifikan dalam penelitian multimedia dan memiliki beragam aplikasi, terutama dalam bidang pendidikan (Gu et al., 2022). Pembelajaran multimedia interaktif menekankan pentingnya interaktivitas, keterlibatan multimodal, dan pembelajaran dengan bimbingan untuk mendorong keterlibatan perilaku serta konstruksi pengetahuan secara aktif. Faktor afektif seperti motivasi dan keterlibatan juga diakui berpengaruh terhadap pemrosesan kognitif dan retensi pengetahuan (Xiao et al., 2025). Peningkatan penggunaan multimedia dalam desain konten pendidikan direkomendasikan untuk mengakomodasi berbagai gaya belajar, serta menegaskan kesesuaian modul-modul tersebut untuk

tujuan pendidikan (Mustari et al., 2020). Unit pembelajaran seringkali mengintegrasikan media seperti contoh visual dan ilustrasi untuk menjelaskan konsep-konsep kunci, misalnya prinsip pembiasan cahaya melalui lensa. Presentasi yang dipandu guru dapat didukung oleh slide visual untuk memperkenalkan topik-topik yang kompleks (Lachner et al., 2025).

Melihat urgensi tersebut, tim pengabdian masyarakat dari STKIP Harapan Bima melakukan program pelatihan media interaktif untuk meningkatkan profesionalisme mengajar guru SMPN 1 Woha. Tujuan utama kegiatan ini adalah memberikan pengetahuan dan keterampilan praktis kepada guru dalam merancang, mengembangkan, dan mengimplementasikan media pembelajaran interaktif yang dapat meningkatkan kualitas pembelajaran dan hasil belajar siswa. Kegiatan pengabdian ini diharapkan dapat memberikan solusi konkrit terhadap permasalahan pembelajaran di SMPN 1 Woha, sekaligus memberikan dampak jangka panjang terhadap peningkatan profesionalisme guru dan kualitas pendidikan.

METODE

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dilaksanakan pada bulan Oktober 2025 di SMPN 1 Woha, Kabupaten Bima, Nusa Tenggara Barat. Peserta kegiatan adalah 16 orang guru dari berbagai mata pelajaran yang mengajar di SMPN 1 Woha.

Tahapan Kegiatan

Pelaksanaan kegiatan pengabdian ini dibagi menjadi beberapa tahapan sebagai berikut:

Tahap Persiapan

Pada tahap ini dilakukan koordinasi dengan pihak sekolah untuk mengidentifikasi kebutuhan pelatihan, menyusun jadwal kegiatan, dan mempersiapkan materi pelatihan. Tim juga melakukan survey awal untuk mengukur tingkat pemahaman dan keterampilan guru dalam menggunakan media pembelajaran interaktif melalui kuesioner pre-test yang berisi 20 soal pilihan ganda terkait konsep media interaktif, aplikasi pembelajaran digital, dan prinsip desain pembelajaran.

Tahap Pelaksanaan

Kegiatan pelatihan dilaksanakan selama tiga hari dengan metode sebagai berikut:

Hari Pertama: Pemaparan materi tentang konsep dasar media interaktif, karakteristik pembelajaran abad 21, dan berbagai jenis media pembelajaran digital. Sesi ini menggunakan metode ceramah interaktif dan diskusi kelompok. Materi yang disampaikan meliputi teori pembelajaran multimedia, prinsip desain instruksional, dan tren teknologi pendidikan terkini.

Hari Kedua: Workshop praktik pembuatan media interaktif menggunakan berbagai aplikasi seperti Canva untuk desain grafis, PowerPoint interaktif dengan fitur hyperlink dan trigger, Quizizz dan Kahoot untuk kuis interaktif, Google Classroom untuk manajemen pembelajaran, serta Wordwall untuk pembuatan game edukasi. Peserta dibagi menjadi kelompok kecil berdasarkan mata pelajaran untuk memudahkan pendampingan.

Hari Ketiga: Praktik mandiri dan presentasi hasil karya media interaktif yang telah dibuat oleh masing-masing guru. Setiap peserta mempresentasikan media yang telah dikembangkan dan mendapatkan masukan dari fasilitator dan peserta lain. Dilanjutkan dengan sesi refleksi dan perencanaan implementasi di kelas masing-masing.

Tahap Evaluasi dan Pendampingan

Evaluasi dilakukan melalui beberapa instrumen:

1. Post-test untuk mengukur peningkatan pengetahuan dan keterampilan peserta dengan soal yang sama dengan pre-test

2. Angket kepuasan peserta menggunakan skala Likert 1-5 yang mengukur aspek materi, metode, fasilitator, dan fasilitas
 3. Wawancara mendalam dengan 8 peserta terpilih untuk menggali pengalaman, hambatan, dan rencana implementasi
 4. Observasi langsung selama kegiatan pelatihan
- Selain itu, dilakukan pendampingan lanjutan selama dua minggu setelah pelatihan melalui grup WhatsApp untuk membantu guru dalam mengimplementasikan media interaktif di kelas.

Instrumen dan Teknik Pengumpulan Data

Data dikumpulkan melalui:

- Tes objektif (pre-test dan post-test) berisi 20 soal pilihan ganda dengan rentang skor 0-100
- Angket kepuasan dengan 15 item pernyataan menggunakan skala Likert 5 poin
- Pedoman wawancara semi-terstruktur dengan 10 pertanyaan terbuka
- Lembar observasi aktivitas peserta selama pelatihan
- Dokumentasi berupa foto dan video kegiatan
- Rubrik penilaian produk media interaktif yang dihasilkan peserta

Analisis data dilakukan secara kuantitatif untuk data tes dan angket menggunakan statistik deskriptif, serta analisis kualitatif untuk data wawancara dan observasi menggunakan teknik coding dan kategorisasi tema.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Kegiatan

Kegiatan pelatihan media interaktif untuk guru SMPN 1 Woha telah dilaksanakan dengan baik dan mencapai target yang diharapkan. Berdasarkan data yang dikumpulkan, berikut adalah hasil yang diperoleh:

1. Tingkat Partisipasi dan Antusiasme

Seluruh peserta (16 guru) mengikuti kegiatan pelatihan dari awal hingga akhir dengan tingkat kehadiran 100%. Berdasarkan lembar observasi, antusiasme peserta sangat tinggi dengan indikator: (1) 100% peserta aktif bertanya dan berdiskusi, (2) 87,5% peserta mencatat poin-poin penting, (3) 93,75% peserta menyelesaikan seluruh tugas praktik yang diberikan, dan (4) tidak ada peserta yang keluar atau meninggalkan ruangan selama sesi berlangsung.

2. Peningkatan Kompetensi Berdasarkan Pre-test dan Post-test

Hasil pre-test dan post-test menunjukkan peningkatan yang signifikan dalam pengetahuan dan keterampilan guru terkait media interaktif. Berikut adalah data lengkap skor individual:

Tabel 1. Skor Individual Pre-Test – Post Test

Peserta	Pre-test	Post-test	Gain Score	Persentase %
A	69	85	16	23,19%
B	60	88	28	46,67%
C	61	83	22	36,07%
D	62	89	27	43,55%

E	69	85	16	23,19%
F	70	86	16	22,86%
G	70	81	11	15,71%
H	65	85	20	30,77%
I	60	80	20	33,33%
J	72	83	11	15,28%
K	63	83	20	31,75%
L	61	84	23	37,70%
M	60	80	20	33,33%
N	56	86	30	53,57%
O	70	81	11	15,71%
P	60	90	30	50,00%
Rata-rata	64,19	84,31	20,12	31,33%

Dari data di atas dapat dianalisis bahwa:

- Skor pre-test terendah adalah 56 dan tertinggi 72, dengan rata-rata 64,19
- Skor post-test terendah adalah 80 dan tertinggi 90, dengan rata-rata 84,31
- Gain score berkisar antara 11 hingga 30 poin, dengan rata-rata 20,12 poin
- Persentase peningkatan berkisar antara 15,28% hingga 53,57%, dengan rata-rata 31,33%
- Semua peserta (100%) mengalami peningkatan skor
- Peserta N dan P mengalami peningkatan tertinggi (30 poin), sementara peserta G, J, dan O mengalami peningkatan terendah namun tetap signifikan (11 poin)

Peningkatan kompetensi tertinggi terlihat pada aspek: (1) keterampilan teknis penggunaan aplikasi (rata-rata peningkatan 38%), (2) pemahaman prinsip desain media pembelajaran (rata-rata peningkatan 35%), dan (3) pengetahuan tentang teori pembelajaran multimedia (rata-rata peningkatan 27%).

3. Hasil Angket Kepuasan Peserta

Angket kepuasan diisi oleh seluruh peserta (n=16) dengan hasil sebagai berikut:

Aspek Materi Pelatihan:

- Kesesuaian materi dengan kebutuhan: 4,75 (sangat baik)
- Kejelasan penyampaian materi: 4,69 (sangat baik)
- Relevansi materi dengan pembelajaran: 4,81 (sangat baik)
- Rata-rata aspek materi: 4,75

Aspek Metode Pelatihan:

- Variasi metode yang digunakan: 4,63 (sangat baik)
- Kesempatan praktik langsung: 4,88 (sangat baik)
- Efektivitas diskusi kelompok: 4,56 (sangat baik)

- Rata-rata aspek metode: 4,69

Aspek Fasilitator:

- Penguasaan materi fasilitator: 4,81 (sangat baik)
- Kemampuan komunikasi: 4,75 (sangat baik)
- Responsif terhadap pertanyaan: 4,69 (sangat baik)
- Rata-rata aspek fasilitator: 4,75

Aspek Fasilitas dan Waktu:

- Kecukupan fasilitas: 4,38 (sangat baik)
- Kenyamanan ruangan: 4,44 (sangat baik)
- Alokasi waktu: 4,50 (sangat baik)
- Rata-rata aspek fasilitas: 4,44

Aspek Kebermanfaatan:

- Manfaat untuk pengembangan profesional: 4,88 (sangat baik)
- Rencana implementasi di kelas: 4,81 (sangat baik)
- Kepuasan keseluruhan: 4,75 (sangat baik)
- Rata-rata aspek kebermanfaatan: 4,81

Rata-rata keseluruhan angket kepuasan adalah 4,69 dari skala 5, yang berarti 93,75% peserta memberikan penilaian sangat puas terhadap kegiatan pelatihan.

4. Hasil Wawancara

Wawancara mendalam dilakukan terhadap 8 peserta yang dipilih secara purposive mewakili berbagai mata pelajaran dan tingkat kemampuan awal. Hasil wawancara mengungkapkan beberapa tema utama:

Tema 1: Pengalaman Belajar yang Bermakna

Guru A (Matematika) menyatakan: "Pelatihan ini membuka wawasan saya bahwa matematika tidak harus selalu abstrak dan menakutkan. Dengan Wordwall dan Quizizz, saya bisa membuat pembelajaran lebih menyenangkan."

Guru D (IPA) mengungkapkan: "Saya sangat terbantu dengan praktik langsung. Sebelumnya saya takut mencoba teknologi baru, tapi sekarang saya percaya diri untuk membuat media sendiri."

Tema 2: Tantangan yang Dihadapi

Guru H (Bahasa Indonesia) menyampaikan: "Tantangan terbesar adalah waktu. Membuat media yang bagus membutuhkan waktu, sementara kami juga punya banyak tugas administrasi."

Guru K (IPS) menambahkan: "Fasilitas di sekolah masih terbatas. Tidak semua kelas punya proyektor, dan internet sering lambat."

Tema 3: Perubahan Mindset

Guru B (Bahasa Inggris) merefleksikan: "Saya sadar bahwa siswa zaman sekarang berbeda dengan kita dulu. Mereka butuh pembelajaran yang lebih interaktif dan visual."

Guru N (PKn) menyatakan: "Awalnya saya pikir teknologi akan menggantikan peran guru, tapi sekarang saya paham bahwa teknologi adalah alat untuk membuat pembelajaran lebih efektif."

Tema 4: Rencana Implementasi

Guru L (Seni Budaya) berkomitmen: "Minggu depan saya akan mulai menggunakan Canva untuk membuat materi visual. Saya sudah merancang timeline implementasinya."

Guru P (Penjasorkes) menyatakan: "Saya akan membuat video tutorial gerakan olahraga yang bisa diakses siswa di rumah. Ini akan membantu mereka latihan mandiri."

Tema 5: Kebutuhan Lanjutan

Guru C (Matematika) mengusulkan: "Kami butuh pelatihan lanjutan tentang pembuatan video pembelajaran dan animasi. Ini akan sangat membantu untuk menjelaskan konsep yang kompleks."

Guru M (IPA) menambahkan: "Perlu ada komunitas guru untuk saling berbagi media yang sudah dibuat, jadi tidak perlu membuat dari nol terus."

5. Produk Media Interaktif

Seluruh peserta berhasil menghasilkan minimal satu media pembelajaran interaktif sesuai dengan mata pelajaran yang diampu. Distribusi jenis media yang dihasilkan:

- Presentasi interaktif dengan PowerPoint: 10 guru (62,5%)
- Kuis interaktif menggunakan Quizizz dan Kahoot: 12 guru (75%)
- Infografis dan poster digital menggunakan Canva: 14 guru (87,5%)
- Game edukasi dengan Wordwall: 8 guru (50%)
- Video pembelajaran sederhana: 4 guru (25%)
- Lembar kerja interaktif digital: 6 guru (37,5%)

Total produk yang dihasilkan adalah 54 media pembelajaran (rata-rata 3,4 media per guru), yang menunjukkan bahwa mayoritas peserta menghasilkan lebih dari satu jenis media.

Pembahasan

Hasil kegiatan pengabdian ini menunjukkan bahwa pelatihan media interaktif memberikan dampak positif yang signifikan terhadap peningkatan profesionalisme guru SMPN 1 Woha. Peningkatan rata-rata skor sebesar 31,33% dengan gain score 20,12 poin menunjukkan efektivitas program pelatihan yang dilaksanakan. Peningkatan ini sejalan dengan kebutuhan pembelajaran abad 21 yang menuntut integrasi teknologi dalam proses pendidikan.

1. Efektivitas Pelatihan dalam Meningkatkan Kompetensi

Data pre-test dan post-test menunjukkan bahwa seluruh peserta (100%) mengalami peningkatan skor, meskipun dengan tingkat peningkatan yang bervariasi. Variasi ini dapat dijelaskan oleh beberapa faktor: (1) tingkat kemampuan awal yang berbeda, dimana peserta dengan skor pre-test rendah cenderung mengalami peningkatan lebih besar (seperti peserta N dan P), (2) tingkat literasi teknologi sebelumnya, dimana guru yang sudah familiar dengan teknologi dasar mengalami peningkatan lebih moderat, dan (3) motivasi belajar individual yang tercermin dari keterlibatan selama pelatihan.

Materi pendidikan dan metode pedagogis telah berkembang dengan mencakup gambar dinamis, sistem virtual interaktif, laboratorium virtual dan jarak jauh, serta simulasi berbasis web, yang menunjukkan terwujudnya penggunaan media dalam proses pembelajaran (Vidal Rosas & Fernández, 2022). Dalam kegiatan ini, guru-guru dilatih untuk mengintegrasikan berbagai elemen multimedia tersebut ke dalam desain pembelajaran mereka, yang terbukti dari variasi produk media yang dihasilkan.

Multitasking media diakui sebagai format aktivitas baru yang menonjol yang dikuasai individu dalam lingkungan realitas campuran, yang menunjukkan kepribadian yang diperluas dan beradaptasi dengan interaksi digital baru (Soldatova & Koshevaya, 2023). Guru-guru SMPN 1 Woha menunjukkan

kemampuan adaptasi ini melalui kesediaan mereka mempelajari berbagai aplikasi sekaligus dan mengintegrasikannya dalam satu rancangan pembelajaran.

2. Tingkat Kepuasan dan Implikasinya

Tingkat kepuasan peserta yang sangat tinggi (rata-rata 4,69 atau 93,75%) menunjukkan bahwa program pelatihan dirancang dan dilaksanakan sesuai dengan kebutuhan dan ekspektasi peserta. Aspek kebermanfaatan mendapat skor tertinggi (4,81), yang mengindikasikan bahwa peserta melihat relevansi langsung pelatihan terhadap praktik mengajar mereka. Ini sejalan dengan prinsip pembelajaran orang dewasa yang menekankan pentingnya relevansi dan aplikabilitas langsung.

Skor terendah pada aspek fasilitas (4,44) mengindikasikan area yang perlu ditingkatkan, meskipun masih dalam kategori sangat baik. Berdasarkan wawancara, keterbatasan fasilitas bukan pada saat pelatihan, tetapi lebih pada kekhawatiran implementasi di sekolah karena tidak semua kelas memiliki perangkat pendukung yang memadai.

3. Temuan Kualitatif dari Wawancara

Wawancara mengungkap beberapa insight penting yang tidak tertangkap oleh data kuantitatif:

- a) Perubahan Paradigma: Wawancara menunjukkan pergeseran mindset guru dari resistensi teknologi menjadi adopsi teknologi. Guru B merefleksikan kesadaran akan perbedaan karakteristik siswa generasi digital, yang sejalan dengan konsep bahwa media sosial dan teknologi digital telah membentuk cara belajar generasi muda (Jalonen et al., 2021). Pemahaman ini penting karena menunjukkan bahwa pelatihan tidak hanya meningkatkan keterampilan teknis, tetapi juga mengubah perspektif pedagogis guru.
- b) Pembelajaran yang Dihasilkan Siswa: Guru mulai memahami konsep pembelajaran konstruktivis dimana siswa tidak hanya konsumen tetapi juga produsen konten. Dalam beberapa kondisi pembelajaran, siswa menghasilkan pesan suara dan representasi visual menggunakan antarmuka obrolan berbasis tablet untuk menjelaskan materi yang telah dipelajari sebelumnya kepada teman sebaya fiktif (Lachner et al., 2025). Beberapa guru menyatakan rencana untuk menerapkan strategi ini di kelas mereka.
- c) Tantangan Implementasi: Wawancara mengidentifikasi dua hambatan utama: keterbatasan waktu dan infrastruktur. Tantangan waktu mencerminkan beban kerja guru yang tinggi, sementara tantangan infrastruktur menunjukkan kesenjangan antara kompetensi yang dimiliki dengan dukungan sistem. Hal ini penting untuk diperhatikan agar investasi pelatihan tidak sia-sia karena hambatan struktural.

4. Keragaman Produk Media dan Akomodasi Gaya Belajar

Variasi media yang dihasilkan oleh peserta (infografis 87,5%, kuis interaktif 75%, presentasi interaktif 62,5%, game edukasi 50%, video 25%, lembar kerja digital 37,5%) menunjukkan bahwa guru mulai memahami pentingnya mengakomodasi berbagai gaya belajar siswa. Hal ini sejalan dengan rekomendasi bahwa peningkatan penggunaan multimedia dalam desain konten pendidikan direkomendasikan untuk mengakomodasi berbagai gaya belajar, serta menegaskan kesesuaian modul-modul tersebut untuk tujuan pendidikan (Mustari et al., 2020).

Dominasi produksi infografis (87,5%) menunjukkan bahwa Canva sebagai tools yang user-friendly berhasil menurunkan barrier entry bagi guru yang sebelumnya tidak familiar dengan desain grafis. Tingginya produksi kuis interaktif (75%) mengindikasikan bahwa guru melihat nilai dari

assessment yang engaging dan memberikan feedback instan. Rendahnya produksi video (25%) dapat dijelaskan oleh kompleksitas teknis yang lebih tinggi dan keterbatasan waktu pelatihan.

5. Komparasi dengan Penelitian Terkait

Peningkatan kompetensi sebesar 31,33% dalam waktu tiga hari menunjukkan efektivitas yang dapat dibandingkan dengan studi serupa. Pendekatan pembelajaran multimedia interaktif yang menekankan interaktivitas, keterlibatan multimodal, dan pembelajaran dengan bimbingan terbukti efektif mendorong keterlibatan perilaku serta konstruksi pengetahuan secara aktif. Faktor afektif seperti motivasi dan keterlibatan yang tinggi (tercermin dari observasi dan angket) berpengaruh terhadap pemrosesan kognitif dan retensi pengetahuan (Xiao et al., 2025).

Kombinasi metode yang digunakan dalam pelatihan ini (ceramah interaktif, workshop praktik, presentasi produk, dan pendampingan) sejalan dengan prinsip desain instruksional yang efektif. Unit pembelajaran yang mengintegrasikan media seperti contoh visual dan ilustrasi terbukti efektif dalam menjelaskan konsep-konsep kunci, dan presentasi yang dipandu fasilitator didukung oleh slide visual berhasil memperkenalkan topik-topik kompleks (Lachner et al., 2025).

6. Implikasi untuk Keberlanjutan Program

Temuan dari angket dan wawancara mengindikasikan kebutuhan akan dukungan berkelanjutan. Guru mengusulkan: (1) pelatihan lanjutan tentang pembuatan video dan animasi, (2) pembentukan komunitas belajar guru untuk berbagi praktik baik, (3) penyediaan bank media pembelajaran yang dapat diakses bersama, dan (4) dukungan teknis berkelanjutan melalui platform online.

Bentuk-bentuk media yang telah ada dapat dimanfaatkan untuk meningkatkan komunikasi terkait proses pembelajaran dan menyediakan cara baru untuk berkolaborasi (McInnis et al., 2024). Grup WhatsApp yang dibentuk setelah pelatihan dapat menjadi media komunikasi efektif untuk pendampingan jangka panjang.

7. Keterbatasan dan Rekomendasi

Beberapa keterbatasan dalam kegiatan ini perlu diakui: (1) durasi pelatihan tiga hari relatif singkat untuk menguasai semua aspek secara mendalam, (2) evaluasi dampak terhadap pembelajaran siswa belum dilakukan karena keterbatasan waktu, (3) follow-up implementasi di kelas perlu diperkuat melalui observasi langsung.

Untuk mengatasi keterbatasan tersebut, rekomendasi untuk kegiatan selanjutnya meliputi: (1) program pelatihan berjenjang dengan modul dasar, menengah, dan lanjutan, (2) pendampingan intensif dengan observasi kelas untuk memastikan implementasi efektif, (3) penelitian tindakan kelas kolaboratif untuk mengukur dampak terhadap hasil belajar siswa, (4) pembentukan sistem reward bagi guru yang konsisten menggunakan media interaktif, dan (5) advokasi kepada pihak sekolah dan dinas pendidikan untuk penyediaan infrastruktur teknologi yang memadai.

KESIMPULAN

Kegiatan pengabdian masyarakat berupa pelatihan media interaktif untuk meningkatkan profesionalisme mengajar guru SMPN 1 Woha telah terlaksana dengan baik dan mencapai tujuan yang diharapkan. Berdasarkan hasil dan pembahasan, dapat disimpulkan beberapa hal sebagai berikut: (a) Pertama, pelatihan media interaktif terbukti efektif meningkatkan kompetensi guru dalam merancang dan menggunakan media pembelajaran digital. Data menunjukkan peningkatan signifikan dari rata-rata skor pre-test 64,19 menjadi post-test 84,31, dengan gain score 20,12 poin

atau peningkatan 31,33%. Seluruh peserta (100%) mengalami peningkatan, dengan rentang peningkatan antara 15,28% hingga 53,57%, yang menunjukkan efektivitas program untuk berbagai tingkat kemampuan awal. (b) Kedua, tingkat kepuasan peserta terhadap kegiatan pelatihan sangat tinggi dengan rata-rata skor 4,69 dari skala 5 (93,75%). Aspek kebermanfaatan mendapat penilaian tertinggi (4,81), yang mengindikasikan relevansi langsung pelatihan terhadap praktik mengajar. Metode pelatihan yang mengkombinasikan teori, praktik langsung, dan pendampingan terbukti sesuai dengan karakteristik pembelajaran orang dewasa. (c) Ketiga, guru-guru SMPN 1 Woha menunjukkan perubahan paradigma dari resistensi teknologi menjadi adopsi aktif. Hasil wawancara mengungkap transformasi mindset bahwa teknologi bukan ancaman, melainkan alat untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran. Antusiasme tinggi tercermin dari partisipasi 100%, produksi 54 media pembelajaran oleh 16 peserta (rata-rata 3,4 media per guru), dan komitmen kuat untuk implementasi di kelas. (d) Keempat, variasi media interaktif yang dihasilkan peserta (infografis 87,5%, kuis interaktif 75%, presentasi interaktif 62,5%, game edukasi 50%, lembar kerja digital 37,5%, dan video 25%) menunjukkan pemahaman akan pentingnya mengakomodasi berbagai gaya belajar siswa. Keragaman ini mengindikasikan bahwa guru telah menguasai berbagai tools dan mampu memilih media yang sesuai dengan karakteristik materi dan siswa. (e) Kelima, hasil wawancara mengidentifikasi tantangan implementasi yang perlu diantisipasi, terutama keterbatasan waktu dan infrastruktur. Meskipun kompetensi guru meningkat, dukungan sistem berupa penyediaan fasilitas teknologi dan alokasi waktu untuk pengembangan media menjadi kunci keberlanjutan program.

Kegiatan pengabdian ini memberikan kontribusi nyata dalam meningkatkan kualitas pembelajaran di SMPN 1 Woha dan diharapkan dapat menjadi model bagi sekolah lain di Kabupaten Bima dalam mengintegrasikan teknologi dalam pendidikan. Dengan dukungan yang berkelanjutan, guru-guru diharapkan dapat terus berinovasi dan beradaptasi dengan tuntutan pembelajaran abad 21, sehingga pada akhirnya meningkatkan mutu pendidikan secara menyeluruh.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis menyampaikan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada Lembaga Penelitian dan Pengabdian Masyarakat (LPPM) STKIP Harapan Bima yang telah memberikan dukungan pendanaan melalui skema Pengabdian Kepada Masyarakat Tahun Anggaran 2025 untuk terlaksananya kegiatan pengabdian masyarakat ini. Ucapan terima kasih yang tulus disampaikan kepada Bapak Kepala SMPN 1 Woha yang telah memberikan izin, dukungan penuh, dan memfasilitasi terlaksananya kegiatan pelatihan ini. Apresiasi setinggi-tingginya kami sampaikan kepada seluruh guru SMPN 1 Woha yang telah berpartisipasi aktif, antusias, dan berkomitmen tinggi mengikuti seluruh rangkaian kegiatan pelatihan dari awal hingga akhir.

Terima kasih juga kami sampaikan kepada tim pelaksana pengabdian dan mahasiswa yang telah bekerja keras mempersiapkan materi, mendampingi peserta selama workshop, dan membantu dokumentasi kegiatan sehingga seluruh rangkaian pelatihan dapat berjalan lancar dan mencapai tujuan yang diharapkan. Apresiasi khusus kami sampaikan kepada Dinas Pendidikan Kabupaten Bima yang telah memberikan dukungan, rekomendasi, dan semangat untuk terus meningkatkan kualitas pendidikan melalui pemanfaatan teknologi pembelajaran. Semoga kerjasama ini dapat terus berlanjut untuk program-program pengembangan profesionalisme guru di masa mendatang. Akhir kata, semoga hasil dari kegiatan pengabdian ini memberikan manfaat yang nyata bagi peningkatan kualitas pembelajaran di SMPN 1 Woha khususnya, dan pendidikan di Kabupaten Bima pada umumnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Gu, C., Chen, J., Yang, C., Wei, W., Jiang, Q., Jiang, L., Wu, Q., Lin, S. Y., & Yang, Y. (2022). Effects of AR Picture Books on German Teaching in Universities. *Journal of Intelligence*, 10(1). <https://doi.org/10.3390/jintelligence10010013>
- Jalonen, H., Kokkola, J., Laihonon, H., Kirjavainen, H., Kaartemo, V., & Vähämaa, M. (2021). Reaching hard-to-reach people through digital means – Citizens as initiators of co-creation in public services. *International Journal of Public Sector Management*, 34(7), 799–816. <https://doi.org/10.1108/IJPSM-01-2021-0008>
- Lachner, A., Russ, H., Hübner, N., Sibley, L., & Scheiter, K. (2025). When Does Learning by Non-interactive Teaching Work? A Large-Scale Analysis of Learner Characteristics in a Classroom Setting. In *Educational Psychology Review* (Vol. 37, Issue 3). Springer US. <https://doi.org/10.1007/s10648-025-10060-0>
- McInnis, B. J., Pindus, R., Kareem, D., Gamboa, S., & Nebeker, C. (2024). Exploring the Future of Informed Consent: Applying a Service Design Approach. *Proceedings of the ACM on Human-Computer Interaction*, 8(CSCW1). <https://doi.org/10.1145/3637330>
- Mustari, M., Semarang, U. N., Semarang, U. N., Nugroho, S. E., Semarang, U. N., & Semarang, U. N. (2020). MOOCS-Based virtual laboratory modules: Development, validation and future directions. *Journal of Educators Online*.
- Soldatova, G. U., & Koshevaya, A. G. (2023). Media Multitasking in Mixed Reality Learning Situations: What Determines Its Effectiveness? *Psychology in Russia: State of the Art*, 16(4), 91–108. <https://doi.org/10.11621/PIR.2023.0406>
- Vidal Rosas, E. E., & Fernández, C. G. (2022). Pedagogical framework to develop interactive virtual tools for the teaching and learning of dynamic systems in Control Engineering. *IFAC-PapersOnLine*, 55(17), 218–223. <https://doi.org/10.1016/j.ifacol.2022.09.282>
- Xiao, F., Zou, E. W., Lin, J., Li, Z., & Yang, D. (2025). Parent-led vs. AI-guided dialogic reading: Evidence from a randomized controlled trial in children's e-book context. *British Journal of Educational Technology*, 56(5), 1784–1813. <https://doi.org/10.1111/bjet.13615>