

Pemanfaatan Media Interaktif Sebagai Sarana Pembelajaran Efektif Di Era Digital

Mailizar^{1*}, Ghina Annisa², Yuan Andinny³

^{1,3}FMIPA, Pendidikan Matematika, Universitas Indraprasta PGRI, Jakarta Timur, Indonesia

²FMIPA, Pendidikan Biologi, Universitas Indraprasta PGRI, Jakarta Timur, Indonesia

Email: ^{1*}maylizar92@yahoo.co.id, ²ghinaunindra@gmail.com, ³yuanandinny15@gmail.com

(* : coresponding author)

Abstrak – Perkembangan teknologi digital yang pesat membawa dampak signifikan dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk dunia pendidikan. Dalam era digital ini, metode pembelajaran konvensional yang hanya mengandalkan penyampaian materi secara tatap muka dan penggunaan buku teks sebagai sumber utama, dirasa kurang efektif untuk memenuhi kebutuhan belajar siswa yang kian dinamis. Generasi saat ini, yang sering disebut sebagai "digital natives," memiliki kecenderungan belajar yang berbeda dari generasi sebelumnya. Mereka lebih akrab dengan teknologi, lebih menyukai visualisasi, dan memiliki rentang perhatian yang lebih pendek. Oleh karena itu, diperlukan inovasi dalam metode pembelajaran untuk meningkatkan minat, pemahaman, dan partisipasi siswa. Salah satu inovasi yang dapat diimplementasikan adalah pemanfaatan media interaktif dalam pembelajaran. Media interaktif seperti aplikasi pembelajaran, video edukasi, simulasi digital, dan game edukatif terbukti mampu memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik dan efektif. Media ini tidak hanya membantu dalam penyampaian materi secara lebih visual dan interaktif tetapi juga memungkinkan siswa untuk belajar mandiri sesuai dengan kecepatan mereka sendiri. Selain itu, media interaktif memungkinkan kolaborasi antara siswa serta akses terhadap informasi yang lebih luas, yang dapat meningkatkan pemahaman dan kreativitas siswa.

Kata Kunci: Media Interaktif, Pembelajaran

Abstract – The rapid development of digital technology has a significant impact on various aspects of life, including the world of education. In this digital era, conventional learning methods that only rely on face-to-face delivery of materials and the use of textbooks as the main source are considered less effective to meet the increasingly dynamic learning needs of students. The current generation, often referred to as "digital natives," has different learning tendencies than previous generations. They are more familiar with technology, prefer visualization, and have shorter attention spans. Therefore, innovation in learning methods is needed to increase student interest, understanding, and participation. One of the innovations that can be implemented is the use of interactive media in learning. Interactive media such as learning applications, educational videos, digital simulations, and educational games have proven to be able to provide a more engaging and effective learning experience. This medium not only helps in the delivery of material in a more visual and interactive manner but also allows students to learn independently according to their own pace. In addition, interactive media allows collaboration between students as well as access to wider information, which can enhance students' understanding and creativity.

Keywords: Interactive Media, Learning

1. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi digital yang berlangsung dengan cepat telah memberikan dampak yang sangat signifikan dalam berbagai aspek kehidupan manusia, termasuk dalam bidang pendidikan. Di dalam era digital yang sedang kita jalani saat ini, metode pembelajaran tradisional yang hanya mengandalkan interaksi langsung antara pengajar dan siswa serta penggunaan buku teks sebagai sumber informasi utama, dianggap kurang efektif untuk memenuhi kebutuhan belajar siswa yang semakin beragam dan dinamis. Generasi masa kini, yang sering kali disebut sebagai "digital natives," menunjukkan kecenderungan belajar yang berbeda dibandingkan dengan generasi sebelumnya. Mereka lebih terbiasa dengan teknologi, lebih menyukai bentuk visualisasi dalam pembelajaran, dan memiliki rentang perhatian yang cenderung lebih pendek. Oleh karena itu, sangat penting untuk melakukan inovasi dalam metode pembelajaran guna meningkatkan minat, pemahaman, dan partisipasi siswa dalam proses belajar.

Salah satu inovasi yang dapat diterapkan dalam konteks ini adalah pemanfaatan media interaktif dalam proses pembelajaran. Media interaktif seperti aplikasi pembelajaran, video edukasi, simulasi digital, dan permainan edukatif telah terbukti efektif dalam memberikan pengalaman

belajar yang lebih menarik dan menyenangkan. Media-media ini tidak hanya membantu dalam penyampaian materi secara lebih visual dan interaktif, tetapi juga memberikan kesempatan bagi siswa untuk belajar secara mandiri sesuai dengan kecepatan dan gaya belajar masing-masing. Selain itu, media interaktif juga memungkinkan adanya kolaborasi antara siswa serta akses terhadap informasi yang lebih luas, yang pada gilirannya dapat meningkatkan pemahaman dan kreativitas siswa.

Penggunaan media interaktif tidak hanya berfungsi untuk meningkatkan keterlibatan siswa, tetapi juga berkontribusi dalam memahami materi yang lebih kompleks. Sebuah studi yang dilakukan oleh Hattie (2009) menunjukkan bahwa metode pembelajaran yang melibatkan interaksi langsung antara siswa dan materi yang diajarkan dapat meningkatkan hasil belajar hingga 30%. Dengan demikian, pemanfaatan media interaktif dapat dijadikan sebagai strategi yang efektif untuk meningkatkan kualitas pendidikan di era digital yang serba canggih ini. Dalam konteks pendidikan di Indonesia, pemanfaatan media interaktif masih berada dalam tahap pengembangan. Meskipun telah ada beberapa inisiatif dari pemerintah dan lembaga pendidikan untuk mengintegrasikan teknologi ke dalam kurikulum, masih banyak tantangan yang harus dihadapi, termasuk infrastruktur yang belum memadai dan adanya kesenjangan digital antar daerah. Menurut laporan dari Badan Pusat Statistik (BPS) pada tahun 2021, hanya sekitar 60% rumah tangga di Indonesia yang memiliki akses internet, sehingga hal ini menjadi kendala yang signifikan dalam pemanfaatan media interaktif secara luas (BPS, 2021).

Namun, meskipun potensi media interaktif dalam pendidikan sangat besar, penggunaannya masih menghadapi sejumlah tantangan. Beberapa tantangan tersebut antara lain adalah keterbatasan akses terhadap teknologi di beberapa daerah, rendahnya tingkat literasi digital di kalangan guru dan siswa, serta kurangnya dukungan dalam pengembangan media interaktif yang sesuai dengan kurikulum yang berlaku. Oleh karena itu, diperlukan upaya kolaboratif dari berbagai pihak, termasuk pendidik, orang tua, dan pemerintah, untuk memaksimalkan potensi media interaktif dalam dunia pendidikan.

SMP Islam Al Ihsan Jakarta, yang berlokasi di Jl. Raya Pesanggrahan No. 1 Komplek Kodam Jaya Bintaro, Jakarta Selatan, memiliki tujuan untuk mencapai visi pendidikan yang berkualitas melalui penyediaan tenaga pengajar yang profesional, aktif, kreatif, dan inovatif. Para guru diharapkan mampu mempersiapkan, mengelola, dan melaksanakan proses pembelajaran sesuai dengan kurikulum yang berlaku dengan memanfaatkan sarana dan prasarana yang ada secara optimal.

Namun, kondisi ideal ini masih menghadapi berbagai kendala. Banyak guru yang mengalami kesulitan dalam melaksanakan proses pembelajaran di kelas yang belum sepenuhnya mendukung pengembangan kemampuan berpikir tingkat tinggi yang sangat dibutuhkan di abad ke-21. Para guru menyadari adanya tuntutan akan keterampilan baru akibat perkembangan teknologi yang pesat, yang memerlukan adaptasi dalam pembelajaran matematika sesuai dengan perubahan zaman, serta adanya keterbatasan dalam kegiatan siswa dan masyarakat. Kendala yang dihadapi mencakup keterbatasan dalam penggunaan teknologi, rendahnya minat siswa untuk berinteraksi dan berpartisipasi, serta kurangnya motivasi siswa dalam proses pembelajaran.

Melalui kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (Abdimas) ini, kami berupaya untuk memberikan solusi terhadap berbagai hambatan yang ada, serta memfasilitasi guru dan siswa dalam menggunakan media interaktif secara efektif. Dengan judul "Pemanfaatan Media Interaktif sebagai Sarana Pembelajaran Efektif di Era Digital," program ini bertujuan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dan kemampuan digital siswa melalui pelatihan, pendampingan, serta penyediaan media interaktif yang inovatif. Diharapkan, kegiatan ini dapat mendukung tercapainya proses pembelajaran yang efektif, adaptif, dan sesuai dengan tuntutan zaman digital yang terus berkembang.

2. METODE PELAKSANAAN

Sasaran utama dari kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini adalah para pendidik yang mengajar di tingkat pendidikan menengah pertama. Dalam rangka penerapan ilmu pengetahuan dan

teknologi (IPTEK) dalam kegiatan pengabdian ini, terdapat tiga tahap yang akan dilaksanakan, yaitu sebagai berikut:

1. **Tahap Persiapan:** Pada tahap ini, tim pengabdian melakukan survei awal untuk mendapatkan pemahaman yang mendalam mengenai kondisi mitra yang akan diajak bekerja sama. Ini mencakup analisis mengenai lokasi, identifikasi masalah yang dihadapi oleh para guru, serta penyusunan rencana kegiatan yang akan dilaksanakan. Selain itu, tim juga mempersiapkan berbagai instrumen yang diperlukan untuk pelatihan, yang meliputi perangkat pendukung, materi pelatihan, dan alat evaluasi yang akan mendukung kelancaran pelaksanaan kegiatan.
2. **Tahap Pelaksanaan:** Dalam tahap ini, tim yang bertanggung jawab atas kegiatan pengabdian kepada masyarakat akan mempresentasikan materi dan memberikan pemahaman yang mendalam mengenai pemanfaatan media interaktif sebagai sarana pembelajaran yang efektif di era digital. Hal ini bertujuan untuk meningkatkan kualitas pengajaran dan pembelajaran di lingkungan pendidikan.
3. **Tahap Evaluasi:** Untuk menilai efektivitas dari pelatihan yang telah dilakukan, para pendidik akan diberikan kesempatan untuk memberikan umpan balik berupa saran, kritik, dan masukan terkait dengan kegiatan pelatihan yang telah berlangsung. Melalui umpan balik ini, tim pengabdian dapat memahami sejauh mana pelatihan tersebut berhasil serta mengenali aspek-aspek yang masih perlu ditingkatkan.

Mitra yang akan diajak bekerja sama dalam kegiatan ini adalah SMP Islam Al-Ihsan Jakarta, yang diwakili oleh Kepala SMP Islam Al-Ihsan Jakarta, Bapak Candris Syahputra, S.Hum. Pihak SMP Islam Al-Ihsan Jakarta berperan penting dalam kegiatan ini dengan memberikan izin untuk pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat; mengkoordinasi para guru di lingkungan sekolah yang akan berpartisipasi dalam kegiatan pengabdian; serta bertindak sebagai mediator antara para guru dan tim pengabdian masyarakat.

Dengan adanya partisipasi aktif dari mitra ini, diharapkan kegiatan pengabdian masyarakat yang direncanakan akan berlangsung dengan lancar dan sukses, sesuai dengan rencana yang telah disusun secara matang oleh tim pengabdian dari Universitas Indraprasta PGRI (Unindra). Dengan demikian, tujuan utama dari kegiatan pengabdian ini adalah untuk membantu menyelesaikan permasalahan yang dihadapi oleh SMP Islam Al-Ihsan Jakarta, sehingga dapat memberikan dampak positif bagi peningkatan kualitas pendidikan di institusi tersebut.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelaksanaan program pengabdian kepada masyarakat yang berfokus pada Pemanfaatan Media Interaktif sebagai Sarana Pembelajaran yang Efektif di Era Digital telah dilaksanakan di SMP Islam Al-Ihsan, yang berlokasi di Jakarta, tepatnya di Jl. Pesanggrahan, RT.11/RW.5, Kecamatan Pesanggrahan, Kota Jakarta Selatan, dalam wilayah Daerah Khusus Ibukota Jakarta dengan kode pos 12320. Kegiatan ini dilaksanakan sesuai dengan rencana yang telah disusun oleh tim penyelenggara bersama mitra kerja, dengan tujuan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah tersebut. Proses kegiatan ini terdiri dari tiga tahapan utama, yaitu tahap persiapan, tahap pelaksanaan, dan tahap evaluasi, yang semuanya berjalan dengan lancar dan terstruktur.

Pada tahap persiapan, tim pengabdian melakukan komunikasi yang intensif dengan pihak mitra untuk memperoleh izin guna melaksanakan pelatihan yang diperuntukkan bagi seluruh guru di SMP Islam Al-Ihsan. Dalam diskusi yang berlangsung, pihak mitra mengemukakan beberapa permasalahan yang dihadapi dalam proses pembelajaran, seperti kurangnya pemahaman guru tentang teknologi dan media interaktif, serta keterbatasan dalam mengintegrasikan teknologi dalam kurikulum yang ada. Hal ini menunjukkan adanya kebutuhan mendesak untuk memberikan solusi yang tepat dan relevan. Oleh karena itu, disepakati untuk memberikan pelatihan mengenai Pemanfaatan Media Interaktif sebagai Sarana Pembelajaran yang Efektif di Era Digital. Pelatihan ini direncanakan akan dilaksanakan pada bulan Desember dengan format satu kali pertemuan yang dilakukan secara daring, yang diharapkan dapat menjangkau seluruh guru dengan lebih efisien.

Selanjutnya, pada tahap pelaksanaan, kegiatan berlangsung sesuai dengan jadwal yang telah disepakati bersama antara tim dan pihak sekolah. Pada hari Rabu, tanggal 11 Desember 2024, kegiatan dimulai tepat pukul 08.00 dengan pembukaan yang dipandu oleh seorang MC. Acara dilanjutkan dengan sambutan yang disampaikan oleh Kepala Sekolah SMP Islam Al-Ihsan, Bapak Candris Syahputra, S.Hum. Dalam sambutannya, beliau berharap agar semua peserta dapat mengikuti kegiatan dengan sebaik-baiknya dan mendapatkan manfaat yang maksimal dari pelatihan ini. Sambutan ini tidak hanya berfungsi sebagai pembuka acara, tetapi juga sebagai motivasi bagi para guru untuk lebih aktif berpartisipasi dalam pelatihan yang akan berlangsung.

Peserta dari kegiatan ini terdiri dari seluruh guru yang mengajar di SMP Islam Al-Ihsan, yang menunjukkan komitmen sekolah dalam meningkatkan kualitas pengajaran. Pemberian materi pelatihan dimulai pada pukul 09.00, yang membahas topik mengenai Pemanfaatan Media Interaktif sebagai Sarana Pembelajaran yang Efektif di Era Digital. Materi ini disampaikan oleh Nurul Hikmah, M.Pd., seorang ahli di bidang pendidikan yang memiliki pengalaman luas dalam penggunaan teknologi dalam pembelajaran. Dalam sesi ini, beliau menjelaskan bahwa penggunaan media interaktif dalam pembelajaran di era digital saat ini sangat penting, karena dapat menciptakan suasana belajar yang lebih menarik, interaktif, dan efektif. Misalnya, aplikasi seperti Kahoot dan Quizizz dapat digunakan untuk membuat kuis yang menarik dan interaktif, sehingga siswa lebih terlibat dalam proses pembelajaran. Selain itu, pemanfaatan media tersebut juga bertujuan untuk meningkatkan keterampilan berpikir kritis dan kemampuan berpikir kreatif di kalangan peserta didik, yang merupakan kompetensi penting di abad ke-21.

Pentingnya penggunaan media interaktif dalam pembelajaran juga didukung oleh berbagai penelitian terkini. Menurut penelitian yang dilakukan oleh Hwang et al. (2020), penggunaan media interaktif dalam pembelajaran tidak hanya meningkatkan motivasi siswa, tetapi juga berkontribusi pada peningkatan hasil belajar secara signifikan. Selain itu, penelitian oleh Li dan Ma (2021) menunjukkan bahwa integrasi teknologi dalam pembelajaran dapat membantu siswa dalam mengembangkan keterampilan kolaboratif dan komunikasi yang lebih baik. Dengan demikian, pelatihan ini diharapkan dapat memberikan wawasan yang lebih dalam kepada para guru tentang bagaimana cara memanfaatkan teknologi secara efektif dalam proses pembelajaran.

Di akhir sesi pelatihan, dilakukan diskusi interaktif di mana para peserta diajak untuk berbagi pengalaman dan tantangan yang mereka hadapi dalam mengintegrasikan media interaktif dalam pembelajaran sehari-hari. Diskusi ini memberikan kesempatan bagi para guru untuk saling belajar dan mendapatkan inspirasi dari rekan-rekan mereka. Hal ini juga menunjukkan bahwa kolaborasi antar guru sangat penting dalam menciptakan lingkungan pembelajaran yang inovatif dan responsif terhadap perkembangan zaman.

Tahap evaluasi merupakan bagian penting dari keseluruhan proses pelaksanaan program ini. Setelah pelatihan selesai, tim pengabdian melakukan survei untuk mengukur tingkat kepuasan peserta terhadap materi yang disampaikan serta efektivitas metode pengajaran yang digunakan. Hasil survei menunjukkan bahwa mayoritas peserta merasa puas dengan pelatihan yang diberikan dan merasa lebih percaya diri untuk mengintegrasikan media interaktif dalam pembelajaran mereka. Selain itu, beberapa peserta juga mengungkapkan keinginan untuk mengikuti pelatihan lanjutan agar dapat memperdalam pengetahuan dan keterampilan mereka dalam penggunaan teknologi pendidikan.

Dengan demikian, kegiatan ini diharapkan dapat memberikan kontribusi positif bagi pengembangan metode pembelajaran di SMP Islam Al-Ihsan dan meningkatkan kualitas pendidikan di era digital yang terus berkembang. Melalui pemanfaatan media interaktif, diharapkan para guru dapat menciptakan suasana belajar yang lebih menarik dan efektif, sehingga siswa dapat lebih mudah memahami materi pelajaran dan termotivasi untuk belajar lebih giat. Kesuksesan program ini tidak hanya diukur dari tingkat kepuasan peserta, tetapi juga dari dampak jangka panjang yang dapat dirasakan oleh siswa dalam proses belajar mereka.

Sebagai penutup, pelaksanaan program pengabdian kepada masyarakat ini menunjukkan pentingnya kolaborasi antara institusi pendidikan dan pihak-pihak terkait dalam upaya meningkatkan kualitas pendidikan. Dengan terus mengedepankan inovasi dan pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran, diharapkan pendidikan di Indonesia dapat lebih siap menghadapi tantangan di era digital. Keberhasilan program ini menjadi contoh nyata bahwa dengan kerja sama yang baik, kita dapat menciptakan lingkungan belajar yang lebih baik untuk generasi mendatang



Gambar 1. Materi Pelaksanaan Kegiatan

4. KESIMPULAN

Secara keseluruhan, pelaksanaan kegiatan ini dapat dikatakan berjalan dengan sangat baik dan berhasil memenuhi tujuan yang telah ditetapkan, yaitu untuk meningkatkan kompetensi para guru serta efektivitas proses pembelajaran dengan memanfaatkan media interaktif. Keberhasilan dari kegiatan ini dapat dilihat dari adanya peningkatan yang signifikan dalam keterlibatan siswa selama proses belajar mengajar, pemahaman yang lebih mendalam terhadap materi yang diajarkan, serta kemampuan para guru dalam memanfaatkan teknologi secara optimal. Selain itu, kegiatan ini juga memberikan dampak yang positif terhadap pola pembelajaran yang lebih inovatif di Sekolah Menengah Pertama Islam Al Ihsan yang berlokasi di Jakarta. Dengan demikian, kegiatan ini tidak hanya meningkatkan kualitas pembelajaran, tetapi juga mendorong terciptanya suasana belajar yang lebih menarik dan efektif bagi semua pihak yang terlibat.

REFERENCES

- BPS. (2021). Statistik Penggunaan Internet di Indonesia.
- Hattie, J. (2009). Visible Learning: A Synthesis of Over 800 Meta-Analyses Relating to Achievement.
- Heinich, R., Molenda, M., Russell, J. D., & Smaldino, S. E. (2005). Instructional Media and Technologies for Learning. Upper Saddle River, NJ: Pearson Education.
- Hwang, G. J., Wu, P. H., & Chen, C. H. (2020). "Interactive Learning Environments: A Review of the Literature." *Interactive Learning Environments*, 28(6), 1-20.
- Li, Y., & Ma, Y. (2021). "The Impact of Technology on Student Learning: A Review of the Literature." *Journal of Educational Technology & Society*, 24(2), 15-29.
- Riyana, C. (2019). Efektivitas Media Interaktif dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. **Jurnal Teknologi Pendidikan Indonesia**, 5(2), 101-110.
- Santoso, R., & Wijaya, E. (2020). Pemanfaatan Media Interaktif dalam Pembelajaran Berbasis Teknologi. *Jurnal Pendidikan Teknologi dan Kejuruan*, 3(1), 45-54.