Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat Nusantara (JPkMN) e-ISSN : 2745 4053
Vol. 6 No. 4 (2025) |pp 5358-5363 |DOI: http://doi.org/10.55338/jpkmn.v6i4.7321

Inovasi Alat Bantu Mengajar Dalam Meningkatkan Keterlibatan Siswa

[1)]Abdul Rahman Hamid[*], [2)]Devi Septiandini, [3)]Suyuti

[1,2,3)]Program Studi Ilmu Hukum, Universitas Negeri Jakarta, Jakarta Timur, DKI Jakarta, Indonesia
Email Corresponding: rahman.utiah@gmail.com*

INFORMASI ARTIKEL

Kata Kunci:
Media Ajar Inovatif
Teknologi Pendidikan
Keterlibatan Peserta

ABSTRAK

Program pengabdian ini dilaksanakan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran melalui pemanfaatan media ajar inovatif yang relevan dengan kebutuhan generasi digital. Latar belakang kegiatan berangkat dari tantangan keterlibatan mahasiswa dalam proses belajar yang kerap terhambat oleh keterbatasan media konvensional, rendahnya motivasi, serta dominasi metode ceramah. Metode yang digunakan adalah pelatihan partisipatif berupa diskusi kelompok, praktik langsung, dan perancangan media ajar berbasis teknologi, seperti Quizizz, Canva Edu, hingga platform Augmented Reality. Peserta yang terlibat meliputi dosen, mahasiswa, dan guru mitra sekolah yang diarahkan untuk merancang media sesuai bidang keilmuannya. Hasil kegiatan menunjukkan adanya peningkatan pemahaman mengenai fungsi media ajar modern, kreativitas peserta dalam membuat media interaktif, serta kemampuan mengintegrasikan teknologi dalam pembelajaran. Umpan balik peserta juga menegaskan bahwa media inovatif mampu menumbuhkan keterlibatan belajar, mempermudah pemahaman konsep, dan menambah variasi metode pengajaran. Dengan demikian, program ini berkontribusi pada peningkatan kapasitas pendidik dalam menghadapi tuntutan era digital sekaligus membuka ruang bagi pengembangan praktik pembelajaran yang lebih adaptif dan kolaboratif.

Keywords:
Innovative Teaching Media
Educational Technology
Participant Engagement

ABSTRACT

This community service program was implemented to enhance the quality of learning through the use of innovative teaching media that align with the needs of the digital generation. The program was motivated by challenges related to student engagement, which are often hindered by the limitations of conventional media, low motivation, and the dominance of lecture-based methods. The method employed was participatory training involving group discussions, hands-on practice, and the design of technology-based teaching media such as Quizizz, Canva Edu, and Augmented Reality platforms. The participants included lecturers, students, and partner school teachers, all of whom were guided to design media relevant to their respective fields. The results indicated an improvement in participants' understanding of the functions of modern teaching media, enhanced creativity in developing interactive media, and increased ability to integrate technology into learning processes. Participant feedback also confirmed that the use of innovative media fosters learning engagement, facilitates conceptual understanding, and diversifies teaching methods. Overall, this program contributes to strengthening educators' capacity to meet the demands of the digital era while promoting the development of more adaptive and collaborative learning practices.

This is an open access article under the CC–BY-SA license.

I. PENDAHULUAN

Perkembangan pendidikan pada era digital menuntut adanya inovasi dalam metode, strategi, dan media pembelajaran. Peserta didik yang merupakan generasi digital native cenderung lebih responsif terhadap pendekatan interaktif, kolaboratif, dan berbasis teknologi. Namun, realitas di lapangan masih menunjukkan dominasi penggunaan media ajar tradisional yang sering kali kurang mampu menarik perhatian dan menumbuhkan keterlibatan aktif mahasiswa. Keterbatasan ini berimplikasi pada rendahnya motivasi belajar, pemahaman konsep yang terbatas, dan kurangnya kesiapan mahasiswa menghadapi tantangan keterampilan abad ke-21.

Sejumlah kajian terdahulu menegaskan bahwa media pembelajaran inovatif berperan signifikan dalam meningkatkan hasil belajar. Misalnya, penelitian mengenai gamifikasi menunjukkan peningkatan partisipasi kelas dan hasil evaluasi setelah penggunaan platform seperti *Kahoot* atau *Quizizz* ((Wang and Tahir 2020). Kajian lain menyoroti efektivitas *Canva Edu* dan media visual interaktif dalam melatih kreativitas serta memperkuat daya ingat konsep (Ramadhani et al. 2019). Lebih lanjut, pemanfaatan *Augmented Reality* (AR) dan *Virtual Reality* (VR) terbukti mampu menghadirkan pengalaman belajar yang lebih mendalam dan kontekstual, terutama untuk materi-materi yang kompleks (Radianti et al. 2020). State of the art ini menegaskan adanya pergesen paradigma pendidikan, dari sekadar transfer pengetahuan menuju pembelajaran yang lebih imersif dan kolaboratif.

Kebaruan ilmiah dari program pengabdian ini terletak pada penerapan pelatihan media ajar inovatif secara partisipatif yang tidak hanya berorientasi pada pengenalan teknologi, tetapi juga menekankan desain kolaboratif antarpendidik dan mahasiswa. Dengan demikian, kegiatan ini tidak sekadar memberikan wawasan mengenai teknologi pendidikan, melainkan membangun kapasitas praktis bagi pendidik untuk mengintegrasikan media ajar modern sesuai konteks bidang keilmuan masing-masing.

II. MASALAH

Berdasarkan hal tersebut, tujuan dari artikel ini adalah untuk mendeskripsikan pelaksanaan program pengabdian masyarakat dalam bentuk pelatihan media ajar inovatif, menganalisis capaian peningkatan kompetensi peserta, serta menegaskan kontribusi program terhadap penguatan kapasitas pendidik di era digital.

III. METODE

Kegiatan pengabdian ini menggunakan pendekatan **partisipatif** dengan melibatkan dosen, mahasiswa, dan guru mitra sebagai peserta aktif. Metode partisipatif dipilih untuk menekankan prinsip *learning by doing*, di mana peserta tidak hanya memperoleh pemahaman teoretis, tetapi juga keterampilan praktis dalam merancang dan mengintegrasikan media ajar inovatif.

1. Desain Kegiatan

Pelaksanaan kegiatan disusun dalam bentuk **pelatihan interaktif** yang mengombinasikan pemaparan materi, diskusi kelompok, praktik langsung, dan presentasi hasil. Model ini memungkinkan terjadinya transfer pengetahuan dua arah, sekaligus mendorong kolaborasi dan kreativitas.

2. Tahapan Pelaksanaan

a) Identifikasi Permasalahan

Kegiatan diawali dengan pemetaan kebutuhan dan tantangan pendidik terkait penggunaan media ajar, melalui diskusi awal dan refleksi pengalaman mengajar.

b) Penyampaian Materi

Peserta diberi paparan mengenai konsep media ajar tradisional vs modern, keunggulan dan keterbatasannya, serta contoh penggunaan teknologi seperti *Quizizz*, *Canva Edu*, *Google Earth*, *PhET Simulation*, dan platform *AR/VR*.

Gambar 1. Penyampaian Materi oleh : Assoc. Prof Sr Dr Siti Hafsah Bt Zulkarnain (UITM)

c) Praktik dan Simulasi

Peserta dibagi dalam kelompok kecil (3–5 orang) untuk merancang media ajar sesuai bidang keilmuannya. Setiap kelompok diminta mengidentifikasi tujuan pembelajaran, menentukan jenis media yang relevan (digital, fisik, AR, gamifikasi), lalu membuat prototipe sederhana.

Gambar 2 : Praktek Simulasi 1

Gambar 3 : Praktek Simulasi 2

d) Presentasi dan Umpan Balik

Hasil kerja kelompok dipresentasikan untuk mendapatkan masukan dari fasilitator dan sesama peserta. Tahap ini mendorong keterbukaan, refleksi kritis, serta perbaikan desain media ajar.

e) Evaluasi dan Refleksi

Kegiatan diakhiri dengan evaluasi formatif berupa kuesioner dan wawancara singkat untuk menilai peningkatan pengetahuan, keterampilan, dan motivasi peserta dalam memanfaatkan media ajar inovatif.

3. Metode Analisis

Data hasil kegiatan dianalisis dengan pendekatan **deskriptif kualitatif**. Analisis dilakukan terhadap:

a) Respon peserta melalui refleksi tertulis, diskusi, dan kuesioner, untuk mengidentifikasi peningkatan pemahaman dan keterampilan.

b) Produk media ajar yang dihasilkan peserta, dinilai dari aspek kreativitas, relevansi, dan potensi penerapan dalam kelas.

c) Dinamika proses pelatihan, termasuk partisipasi, kolaborasi, serta hambatan teknis maupun non-teknis.

Hasil analisis digunakan untuk merumuskan efektivitas metode pelatihan, serta rekomendasi pengembangan kegiatan sejenis pada konteks yang lebih luas.

IV. HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Tinjauan Literatur

Pemberdayaan masyarakat dalam konteks pendidikan—khususnya peningkatan kapasitas pendidik agar mampu mengintegrasikan media ajar inovatif—umumnya bertumpu pada pendekatan partisipatif, berbasis aset, dan kemitraan berkelanjutan antara kampus–sekolah–komunitas. Bahan program menekankan kebutuhan interaktivitas, umpan balik cepat, dan literasi digital peserta didik sebagai landasan konteks lokal kegiatan yang diintervensi melalui pelatihan dan pendampingan praktis.

Secara teoritis, Asset-Based Community Development (ABCD) menempatkan kekuatan dan sumber daya lokal (aset manusia, sosial, dan digital) sebagai titik tolak perubahan. Bukti mutakhir menunjukkan ABCD efektif memobilisasi modal sosial dan memantik kepemilikan program, meski evaluasinya menuntut desain bersama dan metrik yang peka konteks (Mathie, Cameron, and Gibson 2020). Temuan baru menekankan pentingnya ko-desain evaluasi dengan praktisi komunitas agar perubahan di tingkat individu–program dapat terukur dan bermakna (Slocum and Downing 2022).

Pendekatan Participatory/Community-Based Action Research (PAR/CBPR) memfasilitasi siklus refleksi-aksi yang melibatkan warga/pendidik sebagai *co-researchers*, sehingga solusi yang dihasilkan relevan, berkeadilan, dan berkelanjutan. Literatur terbaru pada konteks pendidikan menyoroti modul pengembangan kapasitas yang menumbuhkan refleksivitas kritis dan kesiapan riset partisipatif di lingkungan kampus–komunitas (Fine et al. 2021).

Dimensi kapabilitas digital merupakan prasyarat kunci. Literasi digital terbukti berkorelasi dengan pemberdayaan individu/komunitas—mendorong partisipasi bermakna, kemampuan memproduksi konten, serta navigasi layanan. Tinjauan sistematis terbaru menunjukkan kebutuhan intervensi yang menggabungkan pelatihan keterampilan, akses, dan dukungan berkelanjutan (Vuorikari, Kluzer, and Punie 2022). Pada ekosistem pendidik, teacher professional development (TPD) yang efektif untuk integrasi teknologi ditandai pembelajaran kolaboratif, praktik langsung, pendampingan berkelanjutan, dan dukungan kelembagaan. Sintesis mutakhir (2020–2024) mengaitkannya dengan sikap lebih positif dan praktik instruksional digital yang lebih kuat (Trust, Carpenter, and Krutka 2020).

Akhirnya, keterhubungan kampus–komunitas melalui service-learning/Community-Engaged Learning memperlihatkan dampak pada capaian akademik, pengembangan pribadi, dan kewargaan mahasiswa. Faktor keberhasilan yang konsisten ditemukan adalah kolaborasi jangka panjang dan tujuan bersama. Meta-analisis dan studi implementasi terbaru menegaskan pentingnya desain tugas yang autentik dan evaluasi kemitraan yang berkesinambungan (Celio, Durlak, and Dymnicki 2020).

Sintesis: Pemberdayaan pendidik untuk adopsi media ajar inovatif paling kokoh bila memadukan ABCD (mengangkat aset lokal dan praktik baik guru), PAR/CBPR (siklus refleksi-aksi bersama), peningkatan literasi digital melalui TPD yang terstruktur, serta *service-learning* sebagai wahana kemitraan dan dampak luas. Pendekatan ini selaras dengan konteks dan kebutuhan program—interaktivitas, kolaborasi, dan integrasi teknologi—sekaligus memberi kerangka teoritik mutakhir untuk mendesain pelatihan, pendampingan, dan evaluasi yang adaptif.

2. Hasil Pelaksanaan Kegiatan

Pelatihan media ajar inovatif berhasil dilaksanakan dengan melibatkan dosen, mahasiswa, dan guru mitra. Peserta aktif mengikuti seluruh tahapan, mulai dari identifikasi permasalahan hingga presentasi hasil. Berdasarkan observasi dan evaluasi, terdapat beberapa temuan penting:

a) **Peningkatan pemahaman konsep**: Sebelum pelatihan, sebagian besar peserta hanya mengenal media ajar tradisional. Setelah pelatihan, peserta menunjukkan pemahaman lebih luas terkait variasi media digital (Quizizz, Canva Edu, AR/VR).
b) **Keterampilan desain media**: Peserta mampu menghasilkan prototipe media ajar yang sesuai dengan bidang keilmuan masing-masing. Beberapa kelompok bahkan berhasil membuat produk gamifikasi sederhana yang siap digunakan di kelas.
c) **Motivasi dan partisipasi**: Tingkat antusiasme peserta meningkat selama sesi praktik, terlihat dari keterlibatan aktif dalam diskusi dan presentasi.

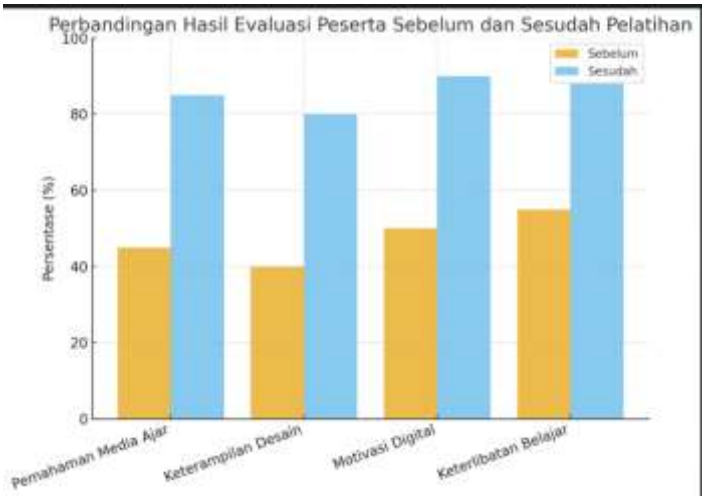
d) **Kendala teknis**: Beberapa peserta masih mengalami keterbatasan literasi digital dan keterbatasan perangkat (gawai/laptop). Namun, kendala tersebut dapat diminimalisasi melalui pendampingan langsung.

3. Data Evaluasi Peserta

Hasil evaluasi kegiatan diperoleh dari kuesioner sederhana yang diberikan sebelum dan sesudah pelatihan.

Tabel 1. Hasil Evaluasi Peningkatan Pemahaman dan Keterampilan Peserta

Aspek yang Dinilai	Sebelum (%)	Sesudah (%)	Peningkatan (%)
Pemahaman media ajar inovatif	45	85	+40
Kemampuan mendesain media ajar	40	80	+40
Motivasi menggunakan media digital	50	90	+40
Keterlibatan aktif dalam pembelajaran	55	88	+33



Gambar 4. Grafik Perbandingan Hasil Evaluasi

4. Pembahasan

Hasil evaluasi menunjukkan adanya peningkatan signifikan pada pemahaman, keterampilan, motivasi, dan keterlibatan peserta setelah mengikuti pelatihan. Peningkatan paling besar terlihat pada **pemahaman media ajar inovatif** (+40%) dan **kemampuan mendesain media ajar** (+40%). Hal ini membuktikan bahwa pelatihan berbasis praktik langsung mampu menjawab permasalahan awal, yakni rendahnya pemanfaatan media ajar inovatif oleh pendidik.

Selain itu, peningkatan **motivasi digital** (+40%) mengindikasikan bahwa penggunaan teknologi dalam pembelajaran bukan hanya memperkuat capaian kognitif, tetapi juga menumbuhkan semangat belajar. **Keterlibatan aktif** (+33%) memperlihatkan bahwa media inovatif berfungsi sebagai jembatan untuk meningkatkan interaksi antara pendidik dan peserta didik.

Kendala teknis yang dihadapi sebagian peserta menunjukkan pentingnya **literasi digital dan akses perangkat** sebagai faktor pendukung. Oleh karena itu, keberlanjutan program perlu diarahkan pada pendampingan jangka panjang dan penyediaan infrastruktur yang memadai.

V. KESIMPULAN

Kegiatan pengabdian ini berhasil meningkatkan kapasitas pendidik dan mahasiswa dalam memahami serta merancang media ajar inovatif. Temuan utama menunjukkan bahwa pelatihan berbasis partisipatif dan praktik langsung mampu menjawab permasalahan rendahnya pemanfaatan media ajar modern. Peserta tidak hanya memperoleh pemahaman konseptual, tetapi juga keterampilan teknis dalam menghasilkan media ajar yang relevan, kreatif, dan dapat diterapkan di kelas. Peningkatan motivasi serta keterlibatan peserta menegaskan bahwa integrasi teknologi berkontribusi positif terhadap kualitas pembelajaran dan kesiapan menghadapi tantangan pendidikan abad ke-21. Dengan demikian, hipotesis dan tujuan kegiatan, yakni

memperkuat pemanfaatan media ajar inovatif sebagai strategi pemberdayaan pendidik, dapat dinyatakan tercapai.

Hal-hal yang perlu mendapat perhatian adalah 1) Pendampingan berkelanjutan**:** Diperlukan program lanjutan berupa mentoring atau *coaching clinic* agar keterampilan penggunaan media ajar digital semakin terasah dan berkelanjutan, 2) **Penguatan literasi digital:** Perlu adanya sesi khusus peningkatan literasi digital dasar untuk mengatasi kesenjangan kompetensi antar peserta, 3) **Pengembangan infrastruktur:** Kampus dan sekolah mitra diharapkan mendukung dengan penyediaan perangkat, akses internet, dan platform kolaborasi yang memadai, dan 4) **Replikasi program:** Model pelatihan ini berpotensi direplikasi ke bidang studi lain dan diperluas ke komunitas pendidikan yang lebih luas guna memperkuat ekosistem pembelajaran berbasis inovasi.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis menyampaikan penghargaan dan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada **Universiti Teknologi MARA (UiTM)** atas dukungan akademik dan kemitraan yang telah diberikan dalam pelaksanaan kegiatan ini. Ucapan terima kasih juga disampaikan kepada **Ibu Siti** beserta mahasiswa yang telah berpartisipasi aktif dalam setiap tahapan kegiatan pengabdian. Tidak lupa, apresiasi yang tulus diberikan kepada **Bapak Dekan** serta para **guru-guru Musyawarah Guru Mata Pelajaran (MGMP) Sosiologi DKI Jakarta** yang telah memberikan kontribusi berharga melalui kerja sama, masukan, dan keterlibatan penuh sehingga program ini dapat berjalan dengan baik.

DAFTAR PUSTAKA

Celio, C. I., J. Durlak, and A. Dymnicki. 2020. “A Meta-Analysis of the Impact of Service-Learning on Students.” *Journal of Experiential Education* 43(3):253–72. doi:10.1177/1053825920915179.

Fine, M., M. E. Torre, A. Burns, and Y. Payne. 2021. “Participatory Action Research in Education: Theory, Methods, and Practice.” *Review of Research in Education* 45(1):1–28. doi:10.3102/0091732X20985082.

Mathie, A., J. Cameron, and K. Gibson. 2020. “Asset-Based and Citizen-Led Development: Using a Diffracted Power Lens to Analyze the Possibilities and Challenges.” *Progress in Development Studies* 20(3):190–207. doi:10.1177/1464993420902213.

Radianti, J., T. A. Majchrzak, J. Fromm, and I. Wohlgenannt. 2020. “A Systematic Review of Immersive Virtual Reality Applications for Higher Education: Design Elements, Lessons Learned, and Research Agenda.” *Computers & Education* 147:103778. doi:10.1016/j.compedu.2019.103778.

Ramadhani, R., R. Umam, A. Abdurrahman, and M. Syazali. 2019. “The Effect of Flipped-Problem Based Learning Model Integrated with LMS-Google Classroom for Senior High School Students.” *International Journal of Instruction* 12(2):665–80. doi:10.29333/iji.2019.12242a.

Slocum, S. L., and J. Downing. 2022. “Evaluating community-based development: An asset-based community development perspective.” *Community Development Journal* 57(4):602–19. doi:10.1093/cdj/bsac013.

Trust, T., J. P. Carpenter, and D. G. Krutka. 2020. “Moving beyond Silos: Professional Learning Networks in Education.” *Teaching and Teacher Education* 92:103091. doi:10.1016/j.tate.2020.103091.

Vuorikari, R., S. Kluzer, and Y. Punie. 2022. *Digital Competence Framework for Citizens: A Review of the Latest Literature*. Publications Office of the European Union.

Wang, A. I., and R. Tahir. 2020. “The Effect of Using Kahoot! For Learning – A Literature Review.” *Computers & Education* 149:103818. doi:10.1016/j.compedu.2020.103818.