



## Pengenalan Media Pembelajaran Interaktif untuk Meningkatkan Kreativitas Guru di Songserm Sasana Vitaya School, Thailand

Surono<sup>1</sup>, Arilia Triyoga<sup>1</sup>, Ikmi Nur Oktavianti<sup>1</sup>, Azzam Firdausi Irawan<sup>1</sup>, Melya Putri Astari<sup>1</sup>, Dio Fahmi Al Faridhi<sup>1</sup>

<sup>1</sup>Universitas Ahmad Dahlan, Indonesia

### ARTICLE INFO

Volume 11 Issue 1 (April 2025) e-ISSN 2550-1143 doi: <a href="https://doi.org/10.30997/gh.v11i1.18566">10.30997/gh.v11i1.18566</a>	<b>Corresponding Author:</b> Arilia Triyoga E-mail: <a href="mailto:arilia@pbi.uad.ac.id">arilia@pbi.uad.ac.id</a>	<b>Article history:</b> Received: 15-03-2025 Accepted: 30-03-2025 Available online: 24-04-2025
---	--	---

### How to Cite:

Surono, Triyoga, A., Oktavianti, I. N., Irawan, A. F., Astari, M. P., & Al Faridhi, D. F. (2025). Pengenalan Media Pembelajaran Interaktif untuk Meningkatkan Kreativitas Guru di Songserm Sasana Vitaya School, Thailand. *Qardhul Hasan: Media Pengabdian Kepada Masyarakat*, 11(1), 67-74. <https://doi.org/10.30997/gh.v11i1.18566>

### ABSTRACT

Interactive learning media is considered helpful for teachers and students to actively engage in learning activities in today's digital era. The use of interactive learning media has been widely implemented in Indonesia and should also be applied in other countries, such as in schools in Thailand, including Songserm Sasana Vitaya School in Hat Yai, Thailand. The purpose of this training is to enhance the creativity of teachers at Songserm Sasana Vitaya School through an introduction to interactive learning media. The method used is a workshop, preceded by a pre-test to measure teachers' knowledge of interactive learning media, followed by online training activities, and ended with a post-test. The participants of this training were 28 junior high school teachers from Songserm Sasana Vitaya School in Hat Yai, Thailand. The training results showed an increase in teachers' knowledge of interactive learning media. The pre-test results indicated that 75.6% of participants correctly answered 15 pre-test questions. In the post-test results, 90.9% of participants answered correctly. This means there was an increase in the number of participants who answered correctly after the training.

**Keywords:** interactive learning media, Songserm Sasana Vitaya School.

### ABSTRAK

Media pembelajaran interaktif dinilai dapat membantu guru dan siswa untuk terlibat aktif dalam kegiatan pembelajaran di era digital seperti sekarang ini. Penggunaan media pembelajaran interaktif sudah banyak diterapkan di Indonesia, dan seharusnya juga dapat diterapkan di negara lain seperti di sekolah-sekolah di Thailand termasuk sekolah Songserm Sasana Vitaya School di Hat Yai, Thailand. Tujuan pelatihan ini adalah meningkatkan kreativitas guru di Songserm Sasana Vitaya School melalui pelatihan pengenalan media pembelajaran interaktif. Metode yang digunakan adalah *workshop* atau pelatihan yang didahului dengan pre-test untuk mengukur tingkat pengetahuan guru akan media pembelajaran interaktif, kegiatan pelatihan online, dan diakhiri dengan post-test. Peserta pelatihan ini adalah guru-guru SMP Songserm Sasana Vitaya School Hat Yai Thailand sebanyak 28 peserta. Dari pelatihan ini menunjukkan adanya peningkatan pengetahuan guru akan media pembelajaran interaktif. Hasil dari pre-test menunjukkan sebanyak 75,6% peserta menjawab soal-soal pre-tes sebanyak 15 soal dengan benar. Dari hasil post-test, sebanyak 90,9% peserta menjawab dengan benar. Ini berarti terjadi kenaikan jumlah peserta yang menjawab dengan benar setelah pelatihan.

**Kata kunci:** media pembelajaran interaktif, Sekolah Songserm Sasana Vitaya



Available online at <https://ojs.unida.ac.id/QH>

Copyright (c) 2025 by Qardhul Hasan: Media Pengabdian kepada Masyarakat



## 1. Pendahuluan

Pendidikan adalah salah satu faktor penting dalam upaya peningkatan kualitas sumber daya manusia di berbagai negara, termasuk Thailand. Dalam era digital saat ini, pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran dapat berdampak positif untuk meningkatkan efektivitas dan daya tarik proses belajar-mengajar (David & Weinstein, 2024). Penggunaan teknologi yang tepat dapat meningkatkan partisipasi siswa, mendukung pembelajaran yang lebih personal, serta memungkinkan guru menyampaikan materi dengan cara yang lebih interaktif dan efisien (Aulia et al., 2024; Rofiqoh & Khairani, 2024)

Guru memiliki peran penting dalam memberikan dan menyediakan pengalaman belajar yang inovatif dan interaktif. Hal ini bertujuan untuk memotivasi dan meningkatkan partisipasi peserta didik dalam kegiatan pembelajaran (Kusnadi & Azzahra, 2024). Oleh sebab itu, strategi khusus diperlukan agar dapat membantu guru dalam mengembangkan keterampilan mereka dalam pembelajaran, salah satunya melalui pemanfaatan media interaktif.

Songserm Sasana Vitaya School, sebagai salah satu institusi pendidikan di Thailand, berupaya untuk meningkatkan kreativitas guru dalam pengajaran. Namun, tantangan dalam pemanfaatan teknologi dan media interaktif masih menjadi kendala bagi sebagian tenaga pendidik (Nurzhanova et al., 2023). Untuk menjawab tantangan tersebut, program pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan untuk menyelenggarakan *workshop* media interaktif guna meningkatkan kreativitas dan kompetensi guru dalam mengintegrasikan teknologi dalam pembelajaran.

*Workshop* ini dirancang untuk membekali guru dengan keterampilan dalam menggunakan berbagai media interaktif, seperti aplikasi pembelajaran digital, perangkat lunak presentasi yang inovatif, dan platform edukatif berbasis teknologi. Melalui pelatihan ini, diharapkan para guru dapat lebih percaya diri dalam menggunakan media interaktif sehingga mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menarik, menyenangkan, dan efektif bagi peserta didik.

Adapun media pembelajaran interaktif yang difokuskan pada *workshop* ini adalah *PowerPoint*, *Canva*, dan *Google Sites*. Alasan pemilihan ketiga media tersebut adalah ketiganya mudah diakses dan sudah lazim digunakan. Akan tetapi, masih banyak fitur yang dapat dimaksimalkan untuk mendukung kegiatan pembelajaran (Fitri & Efendi, 2024; Herliana et al., 2024; Raudatul Izmi et al., 2022). Oleh karena itu, kegiatan *workshop* ini memperkenalkan penggunaan ketiga media pembelajaran tersebut agar dapat digunakan untuk mendukung kegiatan pembelajaran yang interaktif di kelas

## 2. Materi dan Metode

Metode yang digunakan adalah *workshop* yang secara spesifik bertajuk *Introducing Interactive Media to Develop Teacher's Creativity in the Digital Age in Songserm Sasana Vitaya School, Thailand*. Kegiatan dilaksanakan secara daring/online yang dihadiri oleh 18 guru SMP sekolah Songserm Sasana Vitaya Hat Yai, Thailand

dengan menggunakan pendekatan partisipatif dan dibagi menjadi beberapa tahapan sebagai berikut:

Tahap 1: *Pre-test*. Pada tahap awal, peserta diberikan *pre-test* untuk mengukur pemahaman awal mereka tentang media interaktif dan penggunaannya dalam pembelajaran. *Pre-test* ini mencakup pengukuran pemahaman terhadap media interaktif dan beberapa aplikasi media interaktif, misalnya *Canva*, *PowerPoint*, dan *Google Sites*.

Tahap 2: Sesi *Workshop*. Sesi *workshop* yang dibagi menjadi sesi materi 1 yang memperkenalkan konsep media interaktif dan penggunaan *PowerPoint*. Pada sesi ini dipaparkan definisi dan konsep media interaktif, jenisnya, dan manfaatnya. Selain itu, diberikan juga beberapa contoh media pembelajaran interaktif yang berupa aplikasi dan perangkat lunak yang dapat digunakan oleh guru. Sesi materi 2 merupakan sesi pengenalan *Canva* dan *Google Sites*. Pada sesi ini, peserta mendapatkan paparan perihal penggunaan *Canva* dan *Google Sites* sebagai media pembelajaran interaktif yang mencakup fitur-fitur dasar kedua *platform* tersebut dan integrasinya sebagai media di kelas.

Tahap 3: *Post-test*. Di akhir *workshop*, peserta mengikuti *post-test* untuk mengukur peningkatan pemahaman mereka dalam menggunakan media interaktif. Hasil evaluasi ini digunakan untuk mengidentifikasi aspek yang perlu ditingkatkan dalam pelatihan serupa di masa depan.



Gambar 1 Alur kegiatan *workshop*

## 2.1. Evaluasi Keberlanjutan Program Setelah Kegiatan

Kegiatan pengabdian kepada Masyarakat ini diharapkan dapat bermanfaat terhadap peningkatan pemahaman dan keterampilan para guru di Songserm Sasana Vitaya School, Thailand, dalam memberdayakan media pembelajaran interaktif. Para guru tersebut diharapkan dapat mengeksplorasi berbagai *platform* yang dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran interaktif di kelas sehingga dapat meningkatkan partisipasi peserta didik dan meningkatkan kualitas pembelajaran.

Untuk mendukung keberlangsungan kegiatan, evaluasi keberlanjutan program setelah kegiatan:

- 1) Membuat penugasan project-based yang bersifat aplikasi pengetahuan yang diperoleh selama *workshop*
- 2) Melaksanakan kegiatan PkM lanjutan dengan pihak mitra

## 2.2. Partisipasi Mitra

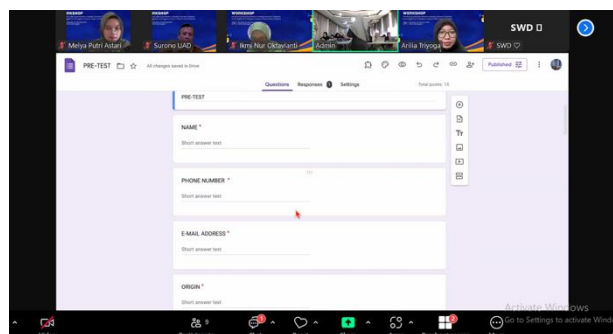
Partisipasi mitra dalam kegiatan ini meliputi partisipasi sebagai mitra dan peserta kegiatan *workshop*. Selain itu, pihak mitra juga menyediakan lokasi pelaksanaan kegiatan dan secara aktif memantau hasil belajar para guru yang mengikuti *workshop*.

## 3. Hasil dan Pembahasan

*Workshop* media interaktif yang diselenggarakan secara online dengan peserta guru-guru SMP Songserm Sasana Vitaya School mendapatkan respons positif dari para peserta. Sebanyak 28 guru mengikuti pelatihan ini, yang terdiri dari sesi teori dan praktik. Kegiatan *workshop* diawali dengan mode daring yang sudah dilaksanakan pada bulan Februari 2025 yang mana fokus pada pengenalan media pembelajaran interaktif kepada para peserta. Sebagai tindak lanjut dari *workshop* daring tersebut, para guru akan diberikan kesempatan untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif pada pelatihan secara luring di Songserm Sasana Vitaya School pada akhir Mei 2025 nanti.

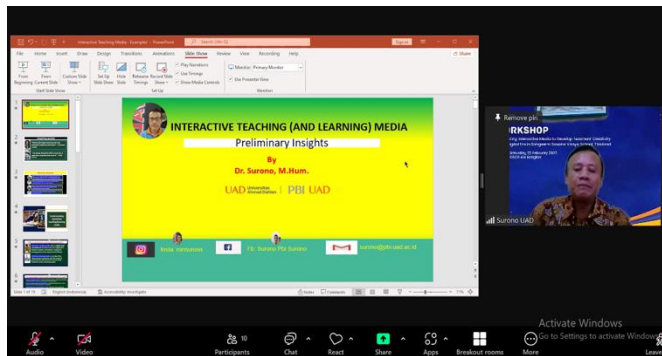
Pengukuran tingkat pengetahuan guru-guru akan media pembelajaran interaktif adalah melalui evaluasi hasil *pre-test* dan *post-test* dengan memberikan 15 pertanyaan kepada peserta pelatihan.

Peserta diberikan *pre-test* untuk mengukur tingkat pemahaman peserta akan media pembelajaran interaktif sebelum diberikan materi. Test ini terdiri dari 15 soal dengan tiga pilihan jawaban yang dapat diakses oleh peserta melalui link *Google Form* yang diberikan saat sesi pelatihan hari pertama. Soal dalam *pre-test* ini mencakup pengetahuan pembelajaran interaktif, media pembelajaran interaktif, *Canva*, PPT interaktif dan *Google Sites*.



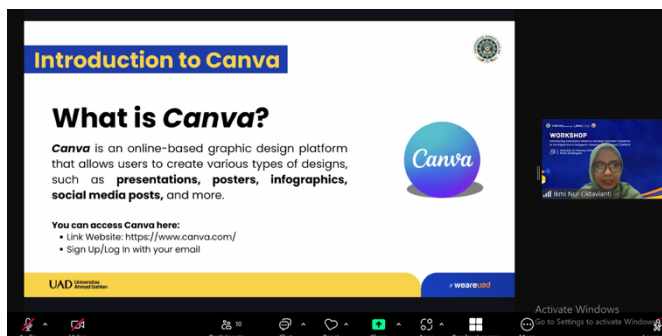
Gambar 2 Pelaksanaan pre-test

Setelah sesi *pre-test* selesai dan hasil dari *pre-test* juga dijelaskan dan dibahas. Pelatihan hari pertama dilanjutkan dengan pemaparan materi. Materi yang dipaparkan meliputi materi tentang pembelajaran interaktif dan media pembelajaran interaktif. Materi meliputi pengetahuan umum tentang media pembelajaran interaktif dan manfaat dari media pembelajaran tersebut.



Gambar 3 Pemaparan materi media pembelajaran interaktif

Pelatihan dilanjutkan dengan materi yang fokus pada jenis-jenis media pembelajaran interaktif seperti Canva, PPT interaktif dan *Google Sites*. Tidak hanya mencakup akan pengertian dari Canva, PPT interaktif, dan *Google Sites*, pemateri juga menjelaskan manfaat dari media tersebut. Selain itu penggunaan media interaktif di dalam kelas juga dijelaskan oleh pemateri.



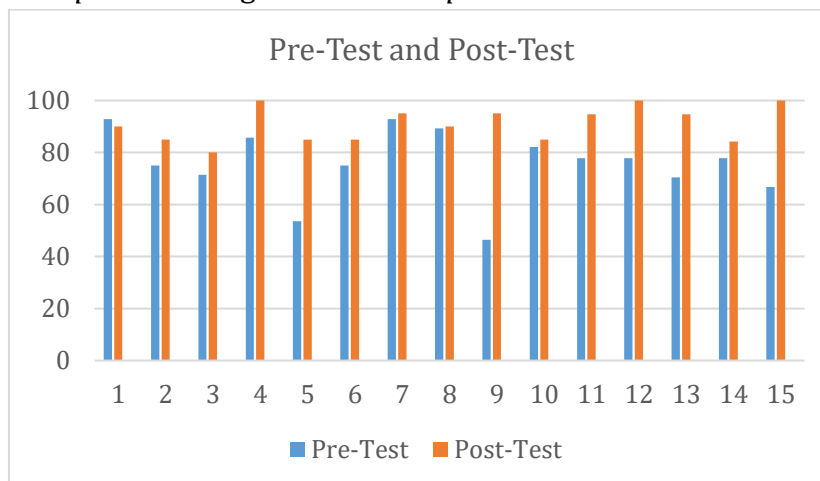
Gambar 4 Pemaparan materi jenis-jenis media pembelajaran interaktif

Pelatihan dilanjutkan dengan *post-test*. Peserta diberikan 15 soal *post-test* dengan pilihan tiga jawaban dan peserta harus menjawab dengan pilihan yang benar. *Post-test* ini diberikan dengan tujuan mengukur tingkat pengetahuan peserta akan media pembelajaran interaktif setelah pemaparan materi media pembelajaran interaktif serta contoh dan manfaat media pembelajaran interaktif.



Gambar 5 Pemaparan hasil post-test

Setelah semua peserta menyelesaikan post-test, hasil post-test ditunjukkan dan dijelaskan kepada seluruh peserta. Soal dalam *pre-test* dan post-test terdiri atas lima belas butir soal dengan tiga pilihan jawaban pada setiap soal. Demikian adalah grafik hasil *pre-test* dan *post-test* kegiatan *workshop*.



Grafik 1 Hasil *pre-test* dan *post-test*

Grafik *pre-test* dan *post-test* menunjukkan perbandingan presentase peserta menjawab benar 15 pertanyaan dalam sesi *pre-test* dan *post-test*. Untuk pertanyaan pertama tentang pembelajaran interaktif memang terjadi penurunan dari 92.9% peserta yang menjawab benar di *pre-test*, turun menjadi 90% di *post-test*, tetapi di 14 nomor pertanyaan lainnya, terjadi peningkatan yang signifikan. Pada pertanyaan kedua tentang media pembelajaran interaktif, terjadi peningkatan: dari 75% peserta menjawab secara tepat pada sesi *pre-test*, sebanyak 85% peserta dapat menjawab dengan tepat pada sesi *post-test*. Pada sesi *pre-test*, 71.4% peserta menjawab dengan benar dan meningkat menjadi 80% di *post-test* pada pertanyaan ketiga tentang contoh media pembelajaran interaktif. Selain itu, semua peserta atau 100% peserta menjawab soal *post-test* dengan tepat pada pertanyaan keempat tentang keuntungan penggunaan media pembelajaran interaktif, yang hanya dapat dijawab secara tepat oleh 85,7% peserta pada saat *pre-test*.

Selain itu, terdapat kenaikan cukup signifikan pada pertanyaan tentang keuntungan menggunakan Canva. Dari 53.6% peserta yang menjawab benar pada *pre-test*, sebanyak 85% peserta dapat menjawab dengan benar pada *post-test*. Kenaikan juga terjadi pada pertanyaan tentang definisi Canva, 75% peserta menjawab benar pada *pre-test* dan naik menjadi 85% pada *post-test*.

Untuk jenis media pembelajaran interaktif yang lain yaitu penggunaan PPT interaktif, 92.9% peserta menjawab secara tepat pada sesi *pre-test* dan terjadi peningkatan menjadi 95% pada sesi *post-test*. Terkait alasan penggunaan PPT, terjadi kenaikan dari 89.3% peserta menjawab secara tepat pada sesi *pre-test* menjadi 90% pada *post-test*. Pada pertanyaan 9 tentang keuntungan menambahkan video pada PPT, hanya 46.4% peserta yang dapat menjawab secara tepat pada sesi *pre-test* dan terjadi



kenaikan yang signifikan pada *post-test* yaitu menjadi 95% peserta menjawab dengan benar. Untuk pertanyaan yang harus dihindari dalam menambahkan video di PPT, sebanyak 82.1% peserta menjawab benar pada *pre-test* dan naik menjadi 85% pada *post-test*.

Terkait penggunaan utama *Google Sites* sebagai salah satu media pembelajaran interaktif, 77.8% peserta menjawab benar pada *pre-test* dan naik menjadi 94.7% pada *post-test*. Kenaikan yang sama juga terjadi pada pemanfaatan *Google Sites* sebagai media pembelajaran interaktif. Dari 77.8% peserta yang dapat menjawab secara tepat pada sesi *pre-test* dan meningkat menjadi 100% pada sesi *post-test*. Terkait keuntungan penggunaan *Google Sites*, terjadi kenaikan yang signifikan dari 70.4% saat sesi *pre-test* dan meningkat menjadi 94.7% pada saat *post-test*. Untuk pertanyaan nomor 14 tentang aktivitas yang dapat dilakukan menggunakan *Google Sites*, juga terjadi kenaikan dari 77.8% peserta menjawab benar pada *pre-test* menjadi 84.2% peserta menjawab benar pada *post-test*. Yang terakhir yang tidak kalah signifikan kenaikannya adalah terkait hal-hal yang harus dihindari dalam penggunaan *Google Sites* untuk pembelajaran interaktif, dari 66.7% pada *pre-test* menjadi 100% pada *post-test*. Dari paparan tersebut dapat disimpulkan bahwa kegiatan *workshop* ini membawa dampak positif pada peningkatan pemahaman peserta terhadap penggunaan media interaktif.

#### **4. Kesimpulan**

*Workshop* media interaktif yang diselenggarakan di Songserm Sasana Vitaya School berhasil meningkatkan pemahaman guru dalam menggunakan dan memanfaatkan teknologi dalam pembelajaran. Hal ini dibuktikan dengan kenaikan persentase peserta yang menjawab benar pada *post-test*. Pelatihan ini memberikan dampak positif terhadap metode pengajaran karena guru lebih memahami penggunaan media interaktif seperti Canva, PPT interaktif, dan *Google Sites*, untuk mendukung kegiatan pembelajaran agar lebih menarik dan interaktif.

Namun, terdapat tantangan dalam penerapan media interaktif, seperti keterbatasan akses perangkat dan kebutuhan akan pelatihan lanjutan. Oleh karena itu, diperlukan dukungan berkelanjutan melalui program pendampingan serta penyediaan sumber daya yang memadai agar penggunaan teknologi dalam pembelajaran dapat terus berkembang secara optimal.

#### **Ucapan Terima Kasih**

Tim pengabdian kepada masyarakat menyampaikan ucapan terima kasih kepada Lembaga Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat Universitas Ahmad Dahlan (LPPM UAD) yang menjadi pendukung utama dalam kegiatan pengabdian ini. Selain itu, ucapan terima kasih juga disampaikan kepada para guru di sekolah Songserm Sasana Vitaya, Hat Yai Thailand yang sudah berpartisipasi dalam *workshop* yang diselenggarakan oleh tim.



### Daftar Pustaka

- Aulia, H., Hafeez, M., Mashwani, H. U., Careemdeen, J. D., & Mirzapour, M. (2024). The Role of Interactive Learning Media in Enhancing Student Engagement and Academic Achievement. 1.
- David, L., & Weinstein, N. (2024). Using technology to make learning fun: Technology use is best made fun and challenging to optimize intrinsic motivation and engagement. *European Journal of Psychology of Education*, 39(2), 1441–1463. <https://doi.org/10.1007/s10212-023-00734-0>
- Fitri, P. I. M., & Efendi, R. (2024). The Need For Developing Canva-Based Interactive Learning Media To Improve Students' Literacy Abilities.
- Herliana, F., Elisa, & Syukri, M. (2024). Use of Google Sites as A Web-Based Learning Media in Physics Learning for High School Teachers in Langsa City. *Sarwahita*, 21(02), 192–201. <https://doi.org/10.21009/sarwahita.212.7>
- Kusnadi, E., & Azzahra, S. A. (2024). Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Wordwall dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran PPKn di MA Al Ikhlah Padakembang Tasikmalaya. *Jurnal Dimensi Pendidikan dan Pembelajaran*, 12(2), 323–339. <https://doi.org/10.24269/dpp.v12i2.9526>
- Nurzhanova, S., Stambekova, A., Zhaxylikova, K., Tatarinova, G., Aitenova, E., & Zhumabayeva, Z. (2023). Investigation of Future Teachers' Digital Literacy and Technology Use Skills. *International Journal of Education in Mathematics, Science and Technology*, 12(2), 387–405. <https://doi.org/10.46328/ijemst.3826>
- Raudatul Izmi, Utari, & Mia Andriyani. (2022). Powerpoint-Based Interactive Media Development in Online Learning. *Jurnal Pendidikan Vokasi Indonesia*, 1(1), 1–6. <https://doi.org/10.63401/jpvi.v1i1.1>
- Rofiqoh, A., & Khairani, I. (2024). Peran Media Interaktif Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran SKI di Madrasah Ibtidaiyah. *Jurnal AL-AZHAR INDONESIA SERI HUMANIORA*, 9(1), 63–71. <http://dx.doi.org/10.36722/sh.v9i1.2828>