



The Teacher Assistance in the Integration of Technology-Based Interactive Media in Schools

Prihantini¹, Yudi Hendrilia², April Zahmi³, Endang Yuda Nuryenda⁴,
Nana Citrawati Lestari⁵

¹Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Cibiru, ²STT Kanaan Nusantara. Ungaran,

³Universitas Nahdaltul Ulama Sumatera Barat, ⁴Universitas Nahdaltul Ulama Cirebon,

⁵Universitas PGRI Kalimantan, Banjar Masin

Email: ¹prihantini@upi.edu, ²yudihendrilia@gmail.com, ³aprilzahmi.7b@gmail.com,

⁴Cirebonendangyuda@gmail.com, ⁵nanacitra@upk.ac.id

ABSTRACT

This community service research focuses on teacher mentoring in the integration of technology-based interactive media in the learning process at SDN Wangiwisata. This study aims to explore the impact of teacher mentoring on the increased use of technology in the classroom, as well as the challenges faced in its implementation. The research uses a qualitative approach with a case study design, involving 25 teachers who participated in the mentoring program. Data were collected through in-depth interviews, classroom observations, and document analysis, focusing on the teachers' experiences and perceptions regarding the use of interactive media in learning. The results of the study indicate that the mentoring program significantly increased teachers' confidence and competence in using interactive technology in their teaching. Teachers reported an improvement in student engagement and understanding of the material, as the use of interactive media made learning more engaging and easier to comprehend. However, challenges such as limited infrastructure and teachers' initial lack of technological skills were barriers that need to be addressed. Nevertheless, the mentoring program proved effective in providing practical skills to teachers and encouraging collaboration among peers. This study concludes that continuous mentoring and adequate infrastructure support are crucial for the success of technology integration in education. The research highlights the importance of teacher development programs in adapting to the ever-evolving needs of modern education.

Keywords: Teacher Mentoring, Technology Integration, Interactive Media

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) telah membawa perubahan signifikan dalam berbagai sektor kehidupan, termasuk dalam dunia pendidikan. Teknologi, yang dulunya hanya dianggap sebagai alat bantu, kini telah menjadi bagian integral dalam proses pembelajaran (Jamil, 2022). Sekolah-sekolah di seluruh dunia mulai mengadopsi berbagai alat dan aplikasi digital sebagai sarana untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Salah satu bentuk integrasi teknologi yang tengah berkembang pesat adalah penggunaan media interaktif berbasis teknologi. Media ini menawarkan pengalaman pembelajaran yang lebih menarik, dinamis, dan dapat disesuaikan dengan kebutuhan siswa (Muti et al., 2024);(Ali, 2024). Sebagaimana yang diungkapkan oleh Fadillaha et al., (2024), teknologi memungkinkan penciptaan lingkungan belajar yang lebih menarik, adaptif, dan memungkinkan keterlibatan siswa secara lebih aktif. Namun, meskipun potensi teknologi sangat besar, penerapannya di lapangan seringkali menghadapi berbagai tantangan, terutama terkait dengan kesiapan dan kemampuan guru dalam mengintegrasikan media tersebut ke dalam proses belajar mengajar.



Seiring dengan kebutuhan untuk memanfaatkan teknologi dalam pendidikan, peran guru sebagai fasilitator dan pendidik sangatlah vital. Guru tidak hanya dituntut untuk menguasai materi pelajaran, tetapi juga untuk memiliki keterampilan dalam memanfaatkan teknologi guna menunjang proses pembelajaran (Prananda, 2020). Oleh karena itu, pendampingan guru dalam hal ini menjadi salah satu langkah yang krusial. Pendampingan yang tepat dapat membantu guru untuk mengatasi keterbatasan dan meningkatkan kompetensinya dalam menggunakan teknologi, sehingga dapat menciptakan lingkungan belajar yang lebih inklusif dan menarik (Saputra, 2025);(Pawartani & Suciptaningsih, 2024). Pendampingan yang dimaksud adalah kegiatan pendukung yang dilakukan oleh pihak-pihak terkait, seperti pelatih, mentor, atau instansi pendidikan, untuk membantu guru mengembangkan kompetensinya dalam menggunakan media interaktif berbasis teknologi. Pendampingan ini tidak hanya bertujuan untuk meningkatkan pengetahuan dan keterampilan guru, tetapi juga untuk membangun kepercayaan diri mereka dalam memanfaatkan teknologi di kelas.

Adanya pendampingan guru diharapkan dapat membantu mereka mengatasi berbagai hambatan yang muncul dalam proses integrasi teknologi, seperti keterbatasan akses, kurangnya pelatihan yang memadai, atau bahkan resistensi terhadap perubahan. Melalui pendampingan yang sistematis, guru diharapkan dapat lebih terbuka terhadap penggunaan media interaktif, sekaligus mampu memanfaatkannya untuk menciptakan lingkungan belajar yang lebih efektif. Sebagaimana dikatakan oleh Azri, (2024), peran pendampingan adalah kunci dalam memastikan keberhasilan implementasi teknologi di kelas, karena memberikan guru kesempatan untuk memperoleh keterampilan praktis yang diperlukan. Di sisi lain, pendampingan ini juga diharapkan dapat menciptakan ruang kolaborasi antara guru, siswa, dan lingkungan sekolah, yang pada gilirannya akan memperkaya pengalaman pembelajaran bagi siswa.

Media interaktif berbasis teknologi sendiri menawarkan berbagai jenis aplikasi yang dapat digunakan di kelas, mulai dari aplikasi pembelajaran berbasis video, permainan edukatif, hingga platform pembelajaran berbasis web (Setiawan, 2023). Keberagaman media ini memungkinkan guru untuk memilih alat yang sesuai dengan karakteristik materi pelajaran dan kebutuhan siswa. Penggunaan media interaktif yang tepat juga dapat membantu memotivasi siswa, mempercepat pemahaman konsep, serta meningkatkan keterlibatan mereka dalam proses pembelajaran (Muhammad Barry Mahmudi et al., 2025). Dengan demikian, integrasi teknologi dapat memperkaya proses pembelajaran yang selama ini cenderung berfokus pada metode konvensional. Menurut Khosyiet et al., (2024), Teknologi pendidikan yang terintegrasi dengan baik dapat meningkatkan efektivitas pengajaran dengan menyediakan pengalaman belajar yang lebih individual dan menarik.

Namun, meskipun banyak media interaktif yang dapat digunakan, implementasi teknologi di kelas tidaklah selalu berjalan mulus. Tantangan yang dihadapi oleh guru tidak hanya terbatas pada aspek teknis penggunaan perangkat, tetapi juga pada perubahan pola pikir dan cara mengajar. Mengintegrasikan teknologi ke dalam pembelajaran membutuhkan pemahaman yang mendalam tentang bagaimana teknologi dapat mendukung pencapaian tujuan pembelajaran. Oleh karena itu, pendampingan yang dilakukan harus memperhatikan aspek ini dan memberikan guru pemahaman yang komprehensif tentang cara menggunakan teknologi dengan efektif. Seperti yang dikatakan oleh Prananda & Hadiyanto, (2019), Guru perlu diberdayakan dengan keterampilan pedagogis yang mendalam agar teknologi dapat digunakan dengan cara yang memperkaya proses pembelajaran.

Pentingnya pendampingan guru dalam integrasi media interaktif berbasis teknologi di sekolah juga dapat dilihat dari segi keberlanjutan. Integrasi teknologi yang dilakukan secara terstruktur dan terencana akan lebih memungkinkan untuk diterapkan dalam jangka panjang. Dalam konteks ini, pendampingan bukan hanya sebatas memberikan pelatihan teknis, tetapi

juga melibatkan pembinaan berkelanjutan yang dapat membantu guru untuk terus berkembang sesuai dengan perkembangan teknologi yang ada. Pendampingan semacam ini akan memberikan landasan yang kuat bagi guru untuk terus berinovasi dalam menciptakan pembelajaran yang lebih berkualitas. Dalam hal ini, menurut Dalilah, (2019), pendampingan guru harus berlangsung secara berkelanjutan, dengan fokus pada pembelajaran berbasis teknologi yang dapat beradaptasi dengan perubahan kebutuhan pendidikan.

Melalui artikel ini, akan dibahas lebih lanjut mengenai pentingnya pendampingan guru dalam proses integrasi media interaktif berbasis teknologi di sekolah. Selain itu, akan diuraikan juga tentang tantangan dan manfaat yang terkait dengan pendampingan tersebut, serta bagaimana implementasi yang efektif dapat membantu mewujudkan tujuan pendidikan yang lebih baik. Dengan adanya penelitian dan kajian ini, diharapkan dapat memberikan wawasan baru bagi pihak-pihak yang terlibat dalam dunia pendidikan mengenai pentingnya pendampingan dalam menghadapi revolusi digital dalam pendidikan.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan studi kasus untuk menganalisis proses pendampingan guru dalam integrasi media interaktif berbasis teknologi di SDN Wangiwisata. Peserta yang hadir dalam kegiatan ini adalah 25 guru yang terlibat dalam program pendampingan yang diselenggarakan oleh sekolah. Peserta dipilih berdasarkan keterlibatannya dalam penggunaan teknologi dalam proses pembelajaran dan program pendampingan yang telah mereka ikuti. Data dikumpulkan melalui wawancara mendalam dengan peserta untuk menggali pengalaman mereka dalam penggunaan teknologi dan pendampingan yang mereka terima, serta melalui observasi langsung di kelas untuk melihat penerapan teknologi dalam pembelajaran.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil pengabdian ini menunjukkan bahwa pendampingan guru dalam integrasi media interaktif berbasis teknologi di SDN Wangiwisata memberikan dampak yang positif terhadap proses pembelajaran. Para guru yang terlibat dalam kegiatan pendampingan menunjukkan peningkatan signifikan dalam pemahaman mereka terhadap penggunaan teknologi dalam kelas. Mereka tidak hanya merasa lebih percaya diri dalam mengoperasikan media interaktif, tetapi juga semakin terbuka terhadap inovasi dalam pengajaran. Sebagaimana diungkapkan oleh salah satu guru, "*Pendampingan ini membantu saya merasa lebih siap menggunakan teknologi, yang sebelumnya saya anggap sulit.*"

Sebagian besar guru mengaku bahwa pendampingan yang dilakukan telah memberikan mereka pengetahuan praktis tentang berbagai alat teknologi yang dapat digunakan untuk mendukung pembelajaran. Media interaktif seperti aplikasi pembelajaran berbasis video, game edukasi, dan platform berbasis web menjadi pilihan utama yang diadopsi oleh guru. Hal ini sesuai dengan temuan sebelumnya yang menyatakan bahwa penggunaan teknologi yang tepat dapat meningkatkan motivasi siswa dan mempercepat pemahaman mereka terhadap materi pelajaran (Ade Kurniawan et al., 2024). Guru juga menyebutkan bahwa mereka merasa lebih mudah mengelola kelas dan meningkatkan keterlibatan siswa setelah mengimplementasikan teknologi.

Namun, meskipun pendampingan memberikan banyak manfaat, tantangan dalam penerapan teknologi di kelas juga masih cukup signifikan. Beberapa guru melaporkan adanya kesulitan dalam menyesuaikan materi pembelajaran dengan media interaktif yang baru mereka pelajari. Hal ini berkaitan dengan kurangnya keterampilan awal mereka dalam merancang pembelajaran berbasis teknologi. Salah satu guru mengatakan, "*Saya merasa kesulitan*

menyusun rencana pembelajaran yang mengintegrasikan teknologi dengan cara yang efektif, meskipun saya sudah diberi pelatihan."

Selain itu, ada juga tantangan terkait dengan keterbatasan infrastruktur dan akses teknologi yang tersedia di sekolah. Beberapa guru menyatakan bahwa fasilitas yang ada, seperti perangkat keras dan koneksi internet, tidak selalu mendukung penggunaan media interaktif secara optimal. Meskipun pendampingan telah memberikan pengetahuan teknis yang berguna, keterbatasan ini tetap menjadi hambatan dalam implementasi yang efektif. Sebagai contoh, beberapa kelas tidak memiliki cukup perangkat komputer untuk setiap siswa, yang mengharuskan guru untuk menggunakan media teknologi secara bergiliran.

Dalam hal ini, pendampingan yang dilakukan oleh pihak sekolah terbukti membantu guru untuk mengatasi beberapa tantangan ini. Selain memberikan pelatihan teknis, pendampingan juga mencakup sesi diskusi kelompok yang memungkinkan guru berbagi pengalaman dan solusi untuk mengatasi masalah yang mereka hadapi. Seperti yang disampaikan oleh seorang guru, *"Melalui diskusi dengan rekan-rekan saya, kami dapat saling memberi ide tentang bagaimana memaksimalkan penggunaan teknologi meskipun terbatas oleh fasilitas."*

Penggunaan media interaktif berbasis teknologi juga memberikan dampak positif terhadap peningkatan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Berdasarkan observasi yang dilakukan, siswa terlihat lebih antusias dan aktif selama pembelajaran yang menggunakan teknologi. Media interaktif yang digunakan memungkinkan siswa untuk belajar dengan cara yang lebih menarik dan menyenangkan, yang pada gilirannya meningkatkan perhatian dan pemahaman mereka terhadap materi pelajaran. Sebagaimana diungkapkan oleh salah satu guru, *"Siswa lebih tertarik dengan pelajaran ketika kami menggunakan media teknologi, dan mereka lebih mudah memahami materi yang sulit."*

Penerapan teknologi juga membantu dalam menciptakan lingkungan pembelajaran yang lebih inklusif. Beberapa guru melaporkan bahwa media interaktif memungkinkan mereka untuk mengadaptasi materi pembelajaran sesuai dengan kebutuhan berbagai tipe belajar siswa. Misalnya, penggunaan video atau animasi membantu siswa yang kesulitan memahami konsep abstrak untuk lebih mudah menangkap materi tersebut. Selain itu, permainan edukatif yang digunakan dalam pembelajaran mendorong siswa untuk belajar dengan cara yang lebih aktif dan kolaboratif.

Meskipun ada tantangan yang perlu dihadapi, terutama dalam hal keterbatasan fasilitas, hasil penelitian menunjukkan bahwa pendampingan yang terstruktur dan berkelanjutan dapat mempercepat adopsi teknologi dalam pembelajaran. Guru-guru yang terlibat dalam pendampingan ini merasa lebih siap untuk mengintegrasikan teknologi dalam kelas mereka dan berkomitmen untuk terus mengembangkan keterampilan mereka. Sebagaimana yang dikemukakan oleh Hennessy et al. (2005), *"Pendampingan yang berkelanjutan memungkinkan guru untuk terus beradaptasi dengan perubahan kebutuhan pendidikan dan teknologi."*

Secara keseluruhan, pendampingan dalam integrasi media interaktif berbasis teknologi di SDN Wangiwisata terbukti memberikan hasil yang positif baik untuk guru maupun siswa. Meskipun terdapat beberapa hambatan terkait infrastruktur dan kesiapan awal guru, manfaat dari penggunaan teknologi dalam pembelajaran sangat jelas, terutama dalam meningkatkan keterlibatan dan pemahaman siswa. Keberlanjutan dalam pendampingan dan pemenuhan infrastruktur menjadi kunci untuk memastikan integrasi teknologi yang efektif dalam pendidikan.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan di SDN Wangiwisata, dapat disimpulkan bahwa pendampingan guru dalam integrasi media interaktif berbasis teknologi memberikan dampak positif yang signifikan terhadap proses pembelajaran. Guru-guru yang terlibat dalam kegiatan pendampingan menunjukkan peningkatan keterampilan dalam penggunaan teknologi, yang mempengaruhi kualitas pengajaran mereka di kelas. Penggunaan media interaktif seperti aplikasi pembelajaran berbasis video dan permainan edukatif meningkatkan keterlibatan siswa dan memudahkan mereka dalam memahami materi pelajaran.

Namun, tantangan terkait dengan keterbatasan infrastruktur dan kesiapan awal guru dalam merancang pembelajaran berbasis teknologi masih menjadi hambatan yang perlu diatasi. Meski demikian, pendampingan yang dilakukan secara terstruktur telah membantu guru untuk mengatasi tantangan tersebut, terutama melalui diskusi kelompok dan sesi berbagi pengalaman. Dalam jangka panjang, keberlanjutan pendampingan dan pemenuhan kebutuhan infrastruktur yang lebih memadai akan memperkuat integrasi teknologi di kelas, sehingga dapat memaksimalkan manfaatnya bagi proses belajar mengajar.

DAFTAR PUSTAKA

- Ade Kurniawan, Y., Rozaq, M., & Diana, A. (2024). Penggunaan Teknologi Digital dalam Pembelajaran Sains dan Olahraga untuk Meningkatkan Literasi dan Pemahaman Siswa. *Jontak| E*, 5(2), 2722–3116.
- Ali. (2024). Media Pembelajaran Interaktif: Teori Komprehensif dan Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif di Sekolah Dasar . In *PT. Sonpedia Publishing Indonesia*.
- Azri. (2024). Pediaqu : Jurnal Pendidikan Sosial dan Humaniora. *Pediaqu : Jurnal Pendidikan Sosial Dan Humaniora*, 3(4), 4859–4884.
- Dalilah, I. (2019). Strategi Pendampingan Berkelanjutan sebagai Alternatif Peningkatan Kompetensi Guru dalam Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis IT. *JPDI (Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia)*, 4(2), 59.
- Fadillaha, Y. Al, Akbarb, A. R., & Gusmanelic. (2024). Strategi Desain Pembelajaran Adaptif Untuk Meningkatkan Pengalaman Belajar di Era Digital. *Jurnal Pendidikan Sains Dan Teknologi Terapan*, 01(04), 354–362.
- Jamil, S. (2022). Teknologi Dan Pendidikan Islam: Peluang Dan Tantangan Dalam Era Digital. *Wistara: Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra*, 3(1), 122–126.
- Khosyiin, M. I., In'am, A., & Khoiiri, M. Y. (2024). Penerapan Teknologi Digital dalam Meningkatkan Efektivitas Pembelajaran pada Pendidikan Islam. *Sasana: Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 3(1), 137–142.
- Muhammad Barry Mahmudi, Asmaiwy Arief, & Rehani. (2025). Strategi Joyful Learning dalam Meningkatkan Motivasi, Keterlibatan dan Pemahaman Konsep Peserta Didik Pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. *Jurnal QOSIM Jurnal Pendidikan Sosial & Humaniora*, 3(1), 96–103.
- Muti, I., Hasyim, D. M., Ms, S. S. U., & Anwar, S. (2024). Pemanfaatan Teknologi Pembelajaran Berbasis Augmented Reality sebagai Media Pembelajaran Iteraktif Era

- Metaverse. *INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research Volume*, 4(1), 5463–5474.
- Pawartani, T., & Suciptaningsih, O. A. (2024). Pengembangan Kompetensi Guru untuk Mendukung Implementasi Kurikulum Merdeka. *JIIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 7(3), 2182–2191.
- Prananda, G. (2020). Pengaruh Model Discovery Learning Terhadap Peningkatan Keterampilan Berpikir Kritis dan Self-Confidence Peserta Didik Terna 3 di Kelas IV Sekolah Dasar. In *Doctoral dissertation, Universitas Negeri Padang*.
- Prananda, G., & Hadiyanto. (2019). Korelasi Antara Motivasi Belajar Dengan Hasil Belajar Siswa Dalam Pembelajaran IPA Di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 3(3), 524–532.
- Saputra, E. (2025). Pendampingan dan Penguatan Kemampuan Kognitif Siswa Berkebutuhan Khusus di SLBN Kebanyakan Aceh Tengah. *PengabdianMu: Jurnal Ilmiah Pengabdian Kepada Masyarakat*, 10(6), 1507–1518.
- Setiawan. (2023). PENDIDIKAN MULTIMEDIA: Konsep dan Aplikasi pada era revolusi industri 4.0 menuju society 5.0. In *PT. Sonpedia Publishing Indonesia*.