

Optimalisasi Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Berbasis Game Interaktif untuk Meningkatkan Kreativitas dan Efektivitas Belajar

Yulia Agustina Dalimunthe^{1,*}, Afrisawati¹, Fristi Riandari¹, Ramadhanu Ginting¹, Rizky Maulidya Afifa¹

Program Studi Manajemen Informatika, Politeknik Negeri Medan, Medan, Indonesia

Email: ^{1,*}yulia.polmed@ac.id, ²afrisawati@polmed.ac.id ³fristiriandari@polmed.ac.id, ⁴ramadhanuginting@polmed.ac.id, ⁵rizkymaulidya@polmed.ac.id

(*: coresponding author)

Abstrak–Kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM) ini dilaksanakan di SD IT Swasta An-Naas Binjai, Sumatera Utara, sebagai upaya meningkatkan kompetensi guru dalam pemanfaatan teknologi pendidikan. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara, ditemukan bahwa proses pembelajaran di sekolah masih didominasi oleh metode ceramah dan penggunaan buku teks konvensional, sementara media pembelajaran berbasis digital seperti game interaktif belum dimanfaatkan secara optimal. Kondisi tersebut berdampak pada rendahnya motivasi dan partisipasi siswa dalam kegiatan belajar. Kegiatan PKM ini bertujuan untuk memberikan pelatihan kepada guru dalam membuat media pembelajaran berbasis game interaktif dengan menggunakan platform Wordwall dan Canva Education. Mitra dalam kegiatan ini adalah 20 orang guru dan tenaga pendidik SD IT An-Naas Binjai. Metode pelaksanaan meliputi tahap observasi, penyusunan modul pelatihan, pelaksanaan pelatihan, praktik langsung, evaluasi, dan penyusunan laporan akhir. Hasil kegiatan menunjukkan adanya peningkatan signifikan dalam kemampuan guru membuat dan mengintegrasikan game interaktif ke dalam proses pembelajaran. Sebelum pelatihan, hanya sebagian kecil guru yang memahami teknologi pembelajaran digital, namun setelah pelatihan seluruh peserta mampu merancang game interaktif sederhana yang sesuai dengan kurikulum sekolah dasar. Selain meningkatkan kompetensi guru, kegiatan ini juga berdampak positif terhadap semangat belajar siswa dan kualitas pembelajaran di sekolah. Program ini diharapkan dapat berkelanjutan dan dapat memberikan dampak positif terhadap sekolah SD IT An-Naas Binjai melalui pembentukan tim pengembang media digital sekolah.

Kata Kunci: Pelatihan Guru; Media Pembelajaran; Game Interaktif; Teknologi Pendidikan; SD IT An-Naas Binjai

Abstract–This Community Service (PKM) activity was carried out at An-Naas Binjai Private IT Elementary School, North Sumatra, as an effort to improve teacher competency in utilizing educational technology. Based on the results of observations and interviews, it was found that the learning process at the school is still dominated by lecture methods and the use of conventional textbooks, while digital-based learning media such as interactive games have not been optimally utilized. These conditions have resulted in low student motivation and participation in learning activities. This PKM activity aims to provide training to teachers in creating interactive game-based learning media using the Wordwall and Canva Education platforms. The partners in this activity were 20 teachers and educational staff from SD IT An-Naas Binjai. The implementation method included observation, development of training modules, training implementation, hands-on practice, evaluation, and preparation of a final report. The results of the activity showed a significant increase in teachers' ability to create and integrate interactive games into the learning process. Before the training, only a small number of teachers understood digital learning technology, but after the training, all participants were able to design simple interactive games that align with the school's basic curriculum. In addition to improving teacher competency, this activity also had a positive impact on student learning enthusiasm and the quality of learning at the school. This program is expected to be sustainable and can have a positive impact on SD IT An-Naas Binjai through the formation of a school digital media development team.

Keywords: Teacher Training; Learning Media; Interactive Games; Educational Technology; SD IT An-Naas Binjai

1. PENDAHULUAN

SDIT Swasta An-Naas Binjai merupakan sekolah dasar Islam terpadu yang berada di bawah naungan Yayasan Pendidikan An-Naas. Sekolah ini beralamat di Jl. Sisingamangaraja No. 99, Kelurahan Tanah Tinggi, Kecamatan Binjai Timur, Kota Binjai, Sumatera Utara. Berdiri sejak 17 November 2008 dan mulai beroperasi secara resmi berdasarkan SK Operasional No. 421.1-5590 tanggal 27 Desember 2013, SDIT An-Naas telah memperoleh akreditasi B dari BAN-SM (SK No. 490/BAN-SM/SK/2019). Sebagai lembaga pendidikan yang berkomitmen menyelenggarakan pendidikan berbasis nilai-nilai Islam dan terintegrasi dengan Kurikulum 2013, SDIT An-Naas memiliki 24 ruang kelas dan 25 rombongan belajar dengan jumlah siswa lebih dari 670 orang yang dibimbing oleh 38 guru. Proses pembelajaran di SDIT An-Naas dilaksanakan pada pagi hari selama enam hari dalam seminggu dengan dukungan fasilitas yang memadai, seperti perpustakaan, sarana sanitasi, akses internet Telkomsel Flash, dan listrik dari PLN.

Di bawah kepemimpinan Kepala Sekolah Nicky Echa Taqwaya, S.Pd, SDIT Swasta An-Naas berupaya menjadi lembaga pendidikan dasar yang unggul secara akademik dan spiritual di Kota Binjai. Keberhasilan pencapaian tujuan pembelajaran di sekolah sangat dipengaruhi oleh media pembelajaran yang digunakan (Sukmawati et al. 2022). Tanpa dukungan media yang memadai, penyampaian informasi dari guru kepada siswa tidak akan optimal. Menurut (Andari 2020), agar siswa memperoleh pemahaman yang mendalam, mereka harus dilatih untuk berpikir kreatif, mengembangkan ide, menganalisis, serta menerapkan pengetahuan dalam konteks nyata. Salah satu pendekatan yang dapat digunakan untuk mencapai hal tersebut adalah dengan menerapkan media pembelajaran interaktif berbasis game (game-based learning). Media pembelajaran berbasis

game dirancang untuk menciptakan pengalaman belajar yang interaktif dan menyenangkan, di mana anak-anak dapat belajar sambil bermain (Tasril et al. 2024).

Penggunaan game dalam pembelajaran terbukti dapat meningkatkan partisipasi aktif siswa, motivasi belajar, serta keterampilan berpikir kritis dan pemecahan masalah (Nurhayati and , Langlang Handayani 2020). Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan pihak sekolah, proses pembelajaran di SDIT An-Naas Binjai saat ini masih didominasi oleh metode ceramah dan penggunaan buku teks sebagai media utama. Media pembelajaran berbasis teknologi, khususnya yang bersifat interaktif seperti game edukatif, masih sangat terbatas atau bahkan belum tersedia. Kondisi ini menyebabkan siswa kurang termotivasi, mudah bosan, dan pasif dalam mengikuti pelajaran. Media pembelajaran yang digunakan pun belum sepenuhnya disesuaikan dengan karakteristik siswa sekolah dasar yang umumnya lebih menyukai pembelajaran visual, interaktif, dan berbasis aktivitas.

Selain itu, masih banyak guru yang belum memiliki kemampuan dalam mengembangkan atau mengintegrasikan media pembelajaran berbasis teknologi ke dalam proses mengajar. Keterbatasan pelatihan serta kurangnya pendampingan teknis menjadi kendala utama dalam memanfaatkan teknologi sebagai alat bantu pembelajaran yang efektif. Hal ini berdampak pada rendahnya variasi metode pengajaran dan kurangnya pengalaman belajar yang menarik bagi siswa. Kegiatan pengembangan media pembelajaran berbasis game interaktif sebelumnya telah dilakukan oleh berbagai pihak. Misalnya, (Tasril et al. 2024) mengembangkan game edukatif berbasis Android untuk meningkatkan pemahaman konsep matematika siswa SD. (Nurhayati and, Langlang Handayani 2020) juga mengembangkan media game interaktif untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah siswa.

Kegiatan pengembangan media pembelajaran berbasis game interaktif sebelumnya telah dilakukan oleh berbagai pihak. Misalnya, (Ayunia Lestari et al. 2022) dalam “Pelatihan Media Pembelajaran Digital Berbasis Canva bagi Guru di SDN 9 Nagrikaler Purwakarta” menunjukkan hasil bahwa 85% guru memberikan persepsi positif dan tertarik menggunakan media digital untuk pembelajaran. Selain itu, (Evandri 2024) dalam “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Game Wordwall untuk Meningkatkan Motivasi dan Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar” menemukan bahwa media berbasis game interaktif mampu meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa. Namun demikian, sebagian besar kegiatan tersebut berfokus pada satu bidang studi tertentu dan belum melibatkan pelatihan langsung kepada guru untuk mengembangkan media pembelajaran mereka sendiri. Di sisi lain, penerapan media pembelajaran berbasis teknologi di sekolah Islam terpadu seperti SDIT An-Naas Binjai juga belum banyak dikaji, khususnya yang mengintegrasikan nilai-nilai keislaman ke dalam desain game. Berdasarkan hal tersebut, terdapat kesenjangan (gap) antara kebutuhan nyata di sekolah dengan ketersediaan media pembelajaran interaktif yang sesuai dengan karakteristik siswa dan kurikulum di SDIT An-Naas Binjai. Oleh karena itu, kegiatan pengabdian ini difokuskan pada pengembangan dan penerapan media pembelajaran berbasis game interaktif yang dirancang sesuai dengan kebutuhan siswa, serta pelatihan bagi guru dalam pembuatan dan pemanfaatan media berbasis teknologi.

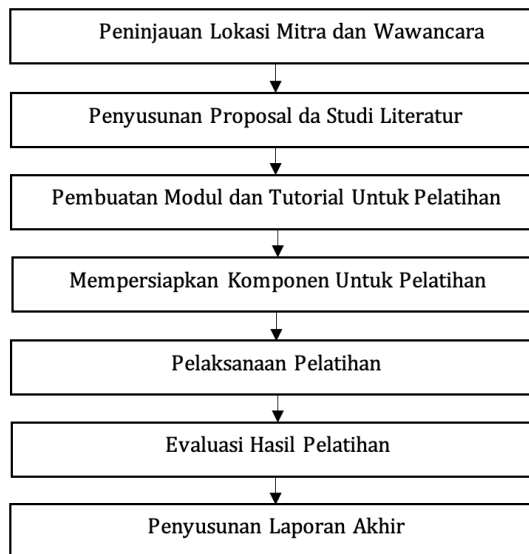
Kegiatan ini diharapkan dapat memberikan berbagai manfaat, baik bagi siswa, guru, maupun sekolah. Bagi siswa, media pembelajaran berbasis game akan menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik, menyenangkan, dan mudah dipahami. Bagi guru, kegiatan ini akan meningkatkan kompetensi dalam menggunakan dan mengembangkan media berbasis teknologi. Sedangkan bagi sekolah, kegiatan ini diharapkan mampu meningkatkan kualitas proses pembelajaran serta memperkuat citra SDIT An-Naas Binjai sebagai lembaga pendidikan Islam yang adaptif terhadap perkembangan teknologi. Dengan demikian, pengembangan media pembelajaran berbasis game interaktif di SDIT Swasta An-Naas Binjai diharapkan menjadi solusi inovatif untuk meningkatkan motivasi, partisipasi, dan hasil belajar siswa, sekaligus memperkuat kapasitas guru dalam menerapkan teknologi pendidikan di era digital.

2. METODE PELAKSANAAN

Program Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM) ini dilaksanakan di Sekolah Dasar Islam Terpadu An-Naas yang berlokasi di Jl. Sisingamangaraja No. 99, Kelurahan Tanah Tinggi, Kecamatan Binjai Timur, Kota Binjai, Sumatera Utara. Kegiatan ini direncanakan berlangsung selama tiga bulan, yaitu pada bulan Agustus hingga Oktober 2025. Waktu tersebut dipilih karena bertepatan dengan periode aktif pembelajaran semester ganjil, sehingga guru dapat langsung menerapkan hasil pelatihan dalam proses mengajar di kelas. Pelaksanaan kegiatan dilakukan dalam beberapa tahapan sistematis. Tahap pertama adalah persiapan dan koordinasi, meliputi survei kebutuhan, penyusunan modul pelatihan, serta penyiapan sarana teknologi seperti komputer dan perangkat lunak pendukung. Tahap kedua yaitu pelaksanaan pelatihan yang dilakukan dalam bentuk workshop interaktif selama tiga hari. Pada tahap ini, peserta (guru sekolah dasar) diberikan materi tentang konsep media pembelajaran berbasis game interaktif, penggunaan aplikasi pembuat game interaktif menggunakan aplikasi wordwall, serta praktik langsung pembuatan media. Tahap ketiga yaitu pendampingan dan evaluasi, di mana tim pelaksana membantu guru dalam mengimplementasikan media yang telah dibuat ke dalam pembelajaran nyata di kelas.

Evaluasi dilakukan melalui observasi dan angket untuk menilai peningkatan kemampuan guru dan efektivitas media pembelajaran yang dihasilkan.

Kegiatan pelatihan ini menggunakan pendekatan partisipatif, di mana peserta dilibatkan secara aktif dalam setiap sesi pembelajaran dan praktik. Menurut penelitian (Mufidah and Habib 2025). Pendekatan partisipatif terbukti efektif dalam meningkatkan keterampilan guru dalam pemanfaatan teknologi pendidikan. Selain itu, metode pelatihan berbasis proyek (project-based learning) diterapkan agar guru dapat menghasilkan produk media pembelajaran yang relevan dan kontekstual dengan kebutuhan peserta didik (Dani et al. 2025). Hasil akhir kegiatan ini diharapkan berupa peningkatan kompetensi guru sekolah dasar dalam merancang dan memanfaatkan media pembelajaran berbasis game interaktif yang menarik, edukatif, dan sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar. Metode Pelaksanaan PKM Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran berbasis game interaktif Pada SD IT-Anaas dapat dilihat pada tahapan atau langkah-langkah sebagai berikut:



Tabel 1. Metode dan Tahapan Kegiatan PKM

Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PKM) “Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Berbasis Game Interaktif” bagi Guru SD IT An-Naas Binjai” dilaksanakan melalui beberapa tahapan yang tersusun secara sistematis sebagaimana ditunjukkan pada Gambar 1. Setiap tahap memiliki peran penting dalam memastikan kegiatan berjalan efektif dan menghasilkan luaran yang sesuai dengan tujuan program.

a. Peninjauan Lokasi Mitra dan Wawancara

Sebelum penyusunan proposal pengabdian tim melakukan kunjungan ke lokasi mitra untuk mengetahui mengenai permasalahan yang nantinya akan tim penyusun angkat dalam proposal pengabdian, untuk mengetahui permasalahan apa saja tim penyusun proposal melakukan wawancara dengan pihak yayasan, sekaligus tim penyusun proposal meminta persetujuan kepada mitra untuk melakukan kerjasama dalam pengabdian.

b. Penyusunan Proposal dan Studi Literatur

Setelah mengetahui permasalahan yang dihadapi mitra, tim penyusun proposal mengusulkan proposal pengabdian Masyarakat ke P3M Polmed terkait dengan topik permasalahan yang diangkat.

c. Pembuatan Modul dan Tutorial untuk Pelatihan

Setelah proposal pengabdian di setuju oleh P3M untuk ditindak lanjuti, maka proses selanjutnya adalah pembuatan modul dan tutorial untuk dilakukan pelatihan di tempat Mitra nantinya.

d. Mempersiapkan Komponen untuk Pelatihan

Sebelum pelatihan dilakukan oleh tim PKM perlu persiapan perangkat keras (laptop, handfocus, printer) dan materi yang akan disampaikan pada pelatihan yaitu modul pelatihan dengan menggunakan Wordwall dan Canva.

e. Pelaksanaan Pelatihan

Pelaksanaan pelatihan akan melibatkan guru dan tenaga pendidik pada SD IT An-Naas Binjai Pelatihan dilakukan selama 1 (satu) hari di lokasi mitra.

f. Evaluasi Hasil Pelatihan

Setelah pelatihan selesai dilakukan langkah selanjutnya adalah melakukan evaluasi dari pelatihan tersebut. Dalam hal ini evaluasi dilakukan dengan cara simulasi langsung pembuatan media pembelajaran oleh peserta pelatihan. Tujuan dilakukan evaluasi adalah untuk mengetahui apakah pelatihan yang diberikan kepada mitra sudah sesuai dapat berjalan dengan baik.

g. Penyusunan Laporan Akhir

Langkah terakhir yang dilakukan dalam pelaksanaan pengabdian ini adalah menyusun Laporan Akhir Pengabdian yang nantinya diserahkan kepada P3M sebagai bukti dari pelaksanaan pengabdian yang sudah dilakukan oleh tim PKM.

2.1 Pelatihan

Pelatihan merupakan suatu proses yang dirancang secara sistematis untuk meningkatkan kompetensi, pengetahuan, keterampilan, serta sikap peserta agar mampu melaksanakan tugas dengan lebih efektif. Menurut (Yudho Purnomo, Dirgo Wahyono, and Innaki Latifah 2025) pelatihan adalah proses terencana dalam mengubah perilaku, pengetahuan, maupun keahlian individu melalui pengalaman belajar untuk mencapai kinerja optimal. Dalam konteks kegiatan ini, pelatihan difokuskan pada peningkatan kemampuan guru dalam membuat media pembelajaran interaktif berbasis game-based learning dengan memanfaatkan platform digital seperti Wordwall dan Canva Education. Pelatihan ini dilaksanakan menggunakan metode ceramah interaktif, demonstrasi, dan praktik langsung. Melalui pendekatan tersebut, peserta tidak hanya memahami teori, tetapi juga mampu mengimplementasikan keterampilan yang diperoleh. Oleh karena itu, kegiatan ini juga dirancang untuk menumbuhkan motivasi guru agar lebih kreatif dan inovatif dalam mengembangkan media pembelajaran digital.

Indikator pelatihan yang digunakan meliputi:

- Tujuan pelatihan yang jelas dan terukur, yaitu peningkatan kemampuan guru dalam membuat media interaktif.
- Kesesuaian peserta, yaitu guru yang aktif mengajar dan memiliki komitmen untuk mengembangkan pembelajaran berbasis teknologi.
- Kesesuaian materi, yang mencakup pengenalan teori game-based learning, pembuatan media, dan penerapan di kelas.
- Metode pelatihan, yang berbasis praktik dan partisipasi aktif peserta.

2.2 Media Pembelajaran Interaktif

Media pembelajaran merupakan segala bentuk alat atau sarana yang digunakan untuk menyalurkan pesan pembelajaran agar dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat peserta didik dalam proses belajar (Pamungkas, M.A., Raharjo et al. 2024). Dalam kegiatan PKM ini, media pembelajaran yang dikembangkan adalah media berbasis game interaktif, yaitu media digital yang menggabungkan unsur permainan dan pembelajaran (learning by playing).

Menurut (Tasril et al. 2024), penggunaan game-based learning dapat meningkatkan partisipasi aktif siswa dan membuat proses pembelajaran menjadi lebih menyenangkan. Media interaktif ini memberikan kesempatan bagi siswa untuk belajar melalui pengalaman langsung, bukan sekadar mendengarkan penjelasan guru. Guru sebagai peserta pelatihan diperkenalkan pada dua media utama:

- Wordwall-platform pembuat kuis, teka-teki silang, dan permainan edukatif yang mudah disesuaikan dengan kurikulum.
- Canva Education-platform desain yang memungkinkan guru membuat materi visual interaktif, kartu pembelajaran, dan infografis digital. Melalui pelatihan ini, guru diharapkan mampu mengintegrasikan media interaktif ke dalam kegiatan belajar-mengajar di kelas, sehingga dapat meningkatkan minat dan motivasi siswa dalam belajar.



Gambar 2. Penyampaian Materi Pelatihan

Pada Gambar 2 terlihat suasana saat penyampaian materi pelatihan kepada guru peserta, di mana pemateri menjelaskan konsep dasar media pembelajaran berbasis game interaktif

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat dengan judul “Optimalisasi Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Berbasis Game Interaktif untuk Meningkatkan Kreativitas dan Efektivitas Belajar” dilaksanakan di SD IT An-Naas Binjai sebagai mitra utama kegiatan. Kegiatan ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan para guru dalam memanfaatkan teknologi digital dalam proses pembelajaran, khususnya dalam merancang dan mengembangkan media pembelajaran yang menarik, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik di tingkat sekolah dasar. Pelaksanaan kegiatan diawali dengan sesi pendahuluan yang dilaksanakan pada pagi hari di salah satu ruang kelas SD IT An-Naas Binjai yang telah disiapkan sebagai tempat pelatihan. Acara dibuka dengan sambutan dari Ketua Yayasan SD IT An-Naas Binjai, yang menyampaikan apresiasi dan dukungan terhadap kegiatan ini.

Dalam sambutannya, beliau menegaskan pentingnya peningkatan kompetensi guru dalam bidang teknologi pembelajaran agar mampu menghadirkan proses belajar yang lebih menyenangkan dan relevan dengan dunia digital saat ini. Selanjutnya, Kepala Sekolah SD IT An-Naas Binjai juga memberikan sambutan yang menekankan bahwa kegiatan ini sangat sejalan dengan visi sekolah yang ingin membentuk peserta didik yang kreatif, inovatif, dan melek teknologi. Kepala Sekolah berharap agar para guru dapat mengikuti kegiatan ini dengan sungguh-sungguh sehingga hasil pelatihan dapat diterapkan secara langsung dalam kegiatan belajar mengajar di kelas.

Usai sesi sambutan, kegiatan dilanjutkan dengan pemaparan materi pelatihan oleh tim pelaksana. Pada tahap ini, peserta diperkenalkan dengan konsep dasar media pembelajaran berbasis game interaktif, yang mencakup pemahaman tentang karakteristik media digital yang baik, unsur interaktivitas dalam pembelajaran, serta manfaat penggunaan game edukatif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. Materi awal juga membahas pergeseran paradigma pembelajaran abad ke-21, di mana teknologi berperan penting dalam membentuk pengalaman belajar yang kolaboratif dan berbasis eksplorasi.

Selain itu, pemateri menjelaskan berbagai platform dan perangkat lunak yang dapat digunakan untuk membuat game edukatif sederhana, seperti Scratch, Construct 2, Genially, dan Wordwall. Peserta diperlihatkan contoh-contoh media pembelajaran interaktif yang telah dikembangkan oleh guru di berbagai sekolah, sebagai inspirasi untuk menciptakan produk serupa sesuai dengan konteks materi ajar di SD IT An-Naas Binjai. Penjelasan ini menjadi dasar penting sebelum peserta memulai sesi praktik langsung.

Setelah sesi pengantar teori, kegiatan berlanjut ke tahap inti, yaitu praktik langsung pembuatan media pembelajaran berbasis game interaktif. Sesi ini berlangsung selama kurang lebih dua jam dan menjadi bagian paling menarik dari kegiatan pelatihan. Para peserta, yang sebagian besar merupakan guru mata pelajaran umum seperti Bahasa Indonesia, Matematika, dan IPA, diberikan kesempatan untuk langsung menerapkan konsep yang telah dipelajari.

Dalam sesi praktik ini, peserta dibimbing langkah demi langkah untuk merancang struktur permainan, menentukan alur interaktif, serta menambahkan elemen multimedia seperti teks, gambar, animasi, dan suara yang relevan dengan materi pembelajaran. Pendekatan praktik ini bertujuan agar peserta tidak hanya memahami teori, tetapi juga mampu menghasilkan produk nyata berupa game edukatif sederhana yang dapat digunakan langsung dalam proses pembelajaran di kelas.

Antusiasme peserta terlihat jelas selama sesi praktik berlangsung. Beberapa peserta berinisiatif untuk memodifikasi template game yang disediakan, sementara yang lain berkolaborasi dengan rekan sejawat untuk membuat konten pembelajaran yang lebih kontekstual. Tim pelaksana memberikan pendampingan intensif kepada setiap kelompok, memastikan bahwa seluruh peserta dapat menyelesaikan media pembelajaran interaktif sesuai rencana.

Setelah sesi praktik selesai, kegiatan dilanjutkan dengan evaluasi singkat dan diskusi terbuka. Pada sesi ini, peserta diberikan kesempatan untuk mempresentasikan hasil karya mereka di depan peserta lain. Masing-masing peserta menjelaskan konsep permainan yang dibuat, tujuan pembelajaran yang ingin dicapai, serta cara game tersebut diintegrasikan ke dalam kegiatan belajar mengajar. Tim pelaksana memberikan umpan balik terhadap aspek teknis maupun pedagogis dari setiap produk yang dihasilkan.

Diskusi yang berlangsung sangat interaktif. Peserta berbagi pengalaman terkait kendala yang mereka hadapi, seperti keterbatasan waktu, keterampilan menggunakan perangkat lunak, dan ketersediaan perangkat komputer di sekolah. Namun, di sisi lain, mereka juga menyampaikan antusiasme dan ide-ide kreatif untuk mengembangkan media yang lebih menarik pada masa mendatang. Beberapa guru bahkan mengusulkan agar kegiatan serupa dilaksanakan secara berkala agar mereka dapat terus meningkatkan keterampilan digitalnya.

Sebagai bentuk apresiasi dan keberlanjutan kegiatan, tim pelaksana menyerahkan produk hasil pelatihan kepada pihak sekolah. Produk-produk tersebut berupa contoh media pembelajaran berbasis game interaktif yang telah disesuaikan dengan kurikulum sekolah dasar. Penyerahan ini merupakan simbol dukungan nyata terhadap pengembangan pembelajaran interaktif dan inovatif di SD IT An-Naas Binjai. Pihak sekolah menyambut baik hasil tersebut dan berencana untuk memanfaatkannya dalam kegiatan belajar mengajar, serta menjadikannya sebagai bahan referensi bagi guru lain yang ingin mengembangkan media serupa.

Kegiatan ditutup dengan sesi foto bersama, penyerahan sertifikat kepada peserta, dan ucapan terima kasih dari pihak sekolah kepada tim pengabdian. Dalam refleksi penutupan, baik tim pelaksana maupun pihak mitra sepakat bahwa kegiatan ini memberikan dampak positif terhadap peningkatan kompetensi guru dan kualitas pembelajaran di sekolah. Guru merasa lebih percaya diri dalam menggunakan teknologi pembelajaran, sementara siswa diharapkan akan lebih termotivasi dalam belajar melalui pendekatan yang lebih kreatif dan menyenangkan.

Sebagai tindak lanjut, tim pelaksana berkomitmen untuk melanjutkan kerja sama dengan SD IT An-Naas Binjai melalui program pendampingan lanjutan dan pengembangan komunitas guru digital kreatif. Diharapkan kegiatan ini menjadi langkah awal menuju transformasi pembelajaran berbasis teknologi di sekolah-sekolah mitra, serta menjadi contoh nyata bagaimana pengabdian masyarakat dapat berkontribusi langsung dalam peningkatan mutu pendidikan dasar di era digital.



Gambar 3. Serah terima sumbangan barang kepada pihak Sekolah

Pada Gambar 3 terlihat proses penyerahan bantuan berupa perangkat kipas angin dan media pembelajaran kepada pihak sekolah SD IT An-Naas Binjai. Kegiatan ini menjadi bentuk nyata kontribusi tim pelaksana dalam menciptakan suasana belajar yang lebih nyaman dan mendukung pelaksanaan media pembelajaran berbasis teknologi.

3.1 Partisipasi Mitra

Dalam kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini, mitra berperan aktif sebagai subjek sekaligus objek penerima manfaat dari pelatihan yang dilaksanakan. Mitra terdiri dari guru-guru sekolah mitra dan tenaga pendidik yang memiliki peran penting dalam proses pembelajaran di kelas. Keterlibatan mitra dirancang sejak tahap perencanaan hingga tahap evaluasi kegiatan agar hasil pengabdian benar-benar sesuai dengan kebutuhan lapangan.

a. Tahap Perencanaan:

Pada tahap awal, mitra berpartisipasi dalam proses identifikasi kebutuhan pelatihan terkait media pembelajaran interaktif. Mitra memberikan informasi tentang kondisi pembelajaran di sekolah, kesulitan dalam membuat media digital, serta harapan terhadap hasil kegiatan pelatihan. Partisipasi ini membantu tim pelaksana menentukan materi, perangkat lunak, dan pendekatan pelatihan yang relevan dengan kemampuan dan kebutuhan peserta.

b. Tahap Pelaksanaan:

Mitra berperan sebagai peserta aktif dalam pelatihan pembuatan media pembelajaran berbasis game interaktif. Guru-guru mengikuti seluruh sesi pelatihan mulai dari pengenalan konsep media interaktif, penggunaan perangkat lunak pembuat game edukatif, hingga praktik langsung membuat dan menguji media pembelajaran yang mereka rancang sendiri. Mitra juga turut berdiskusi dan memberikan umpan balik selama kegiatan berlangsung untuk meningkatkan efektivitas proses pelatihan.

c. Tahap Implementasi dan Pendampingan:

Setelah pelatihan, mitra menerapkan hasil pelatihan dalam kegiatan pembelajaran di sekolah masing-masing. Tim pengabdian melakukan pendampingan dan pemantauan terhadap penggunaan media yang telah dibuat untuk memastikan media tersebut benar-benar dapat meningkatkan kreativitas dan efektivitas belajar siswa. Mitra diharapkan menjadi agen perubahan dalam penerapan teknologi pembelajaran di lingkungan sekolah.

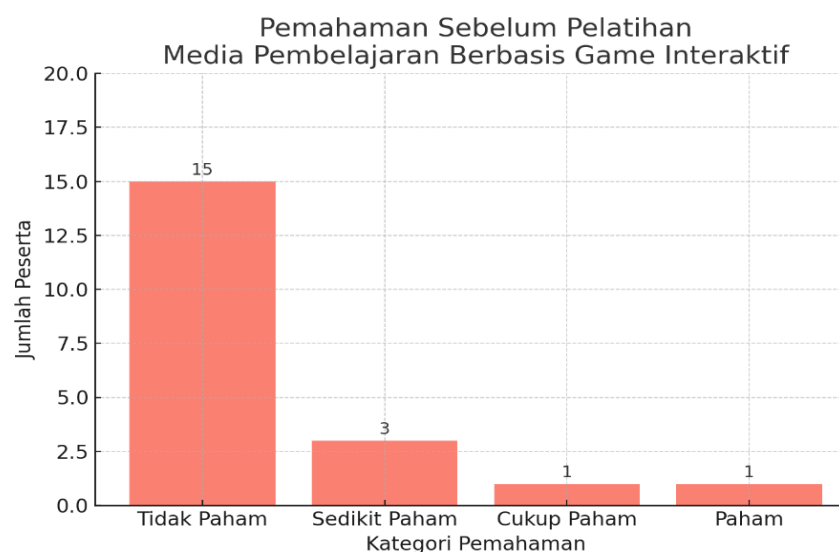
d. Tahap Evaluasi dan Keberlanjutan:

Mitra terlibat dalam proses evaluasi kegiatan dengan memberikan umpan balik terhadap manfaat, kendala, dan hasil yang dicapai selama pelatihan serta penerapan media pembelajaran di kelas. Selain itu, mitra berkomitmen untuk melanjutkan kegiatan serupa secara mandiri melalui forum guru atau kegiatan kolaboratif lain, sehingga keberlanjutan program pengabdian ini dapat terus berjalan.

Peran dan partisipasi mitra dalam kegiatan ini tidak hanya sebatas penerima manfaat, tetapi juga sebagai mitra kolaboratif yang berkontribusi terhadap keberhasilan pelaksanaan pengabdian. Melalui keterlibatan aktif tersebut, diharapkan mitra mampu mengembangkan kemampuan dalam merancang media pembelajaran inovatif, meningkatkan kualitas pembelajaran, serta membangun budaya kreatif dan adaptif terhadap perkembangan teknologi pendidikan.

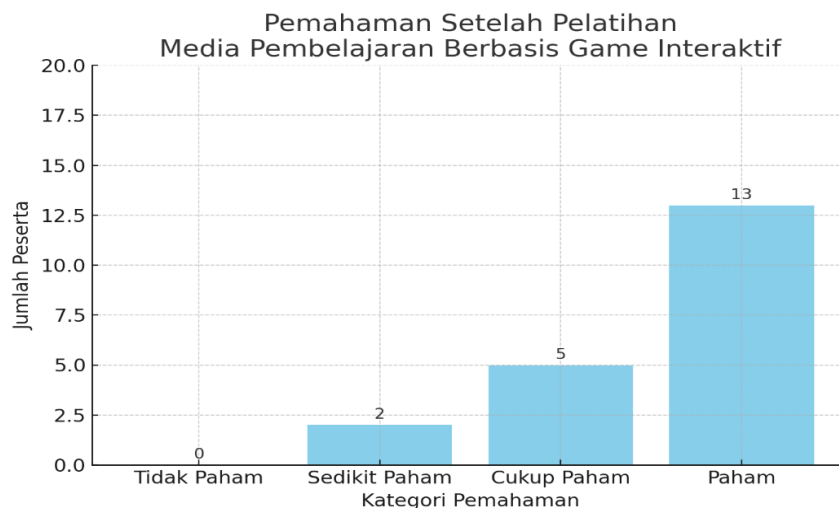
3.2 Tingkat Pemahaman Tentang Kegiatan Yang Berlangsung

Pelatihan pembuatan media pembelajaran berbasis game interaktif ini bertujuan agar guru dan tenaga pendidik mampu menghasilkan media ajar yang lebih menarik, interaktif, dan sesuai dengan kebutuhan siswa. Dengan adanya keterampilan baru ini, guru dapat mengurangi metode pembelajaran yang monoton dan lebih memotivasi siswa dalam memahami materi melalui pengalaman belajar berbasis permainan. Selain itu, keterampilan yang diperoleh dapat diterapkan untuk berbagai mata pelajaran, sehingga mendukung peningkatan kualitas pembelajaran dan mengurangi ketergantungan pada media pembelajaran konvensional atau pihak ketiga. Berikut ini merupakan diagram tingkat pemahaman terhadap pembuatan media pembelajaran berbasis game interaktif dari peserta yang berjumlah sebanyak 20 orang:



Gambar 4. Pemahaman Sebelum Pelatihan

Gambar 4 menunjukkan tingkat pemahaman peserta sebelum mengikuti pelatihan. Dari diagram tersebut terlihat bahwa sebagian besar peserta (sebanyak 15 orang) belum memahami pembuatan media pembelajaran berbasis game interaktif. Setelah pelatihan dilaksanakan secara langsung dan terbimbing, peserta yang awalnya tidak memahami cara pembuatan media kini mampu membuat dan memanfaatkannya dengan lebih baik. Setelah pelatihan dilaksanakan, dilakukan kembali evaluasi terhadap tingkat pemahaman peserta mengenai pembuatan media pembelajaran berbasis game interaktif. Hasilnya dapat dilihat pada Gambar 5 berikut.



Gambar 5. Pemahaman Setelah Pelatihan

Berdasarkan gambar 5 terkait Pemahaman Setelah Pelatihan Media Pembelajaran Berbasis Game Interaktif, berikut implikasi tindak lanjut dan penjelasannya:

- a. Pendalaman Materi dan Praktik Lanjutan
 1. Meskipun sebagian besar peserta (13 orang) sudah “Paham” dan 5 orang “Cukup Paham”, masih ada 2 peserta yang hanya “Sedikit Paham”.
 2. Diperlukan sesi pelatihan lanjutan yang lebih aplikatif, seperti workshop praktik langsung menggunakan platform pengembangan game (misalnya Construct, Scratch, atau Unity untuk edukasi).
 3. Tujuannya agar seluruh peserta dapat mencapai tingkat pemahaman yang merata dan mampu mengimplementasikan hasil pelatihan secara mandiri.
- b. Pendampingan dan Mentoring Berkelanjutan
 1. Peserta yang sudah “Paham” dapat dijadikan mentor atau fasilitator lokal bagi rekan lainnya.
 2. Dapat dibentuk komunitas belajar atau learning group untuk saling berbagi pengalaman dan hasil karya media pembelajaran berbasis game.
 3. Dengan demikian, transfer pengetahuan berlangsung secara berkesinambungan.
- c. Penerapan Hasil Pelatihan di Kelas Nyata
 1. Peserta perlu diberi tugas penerapan hasil pelatihan di lingkungan pembelajaran masing-masing.
 2. Misalnya, membuat satu produk media pembelajaran berbasis game yang sesuai dengan mata pelajaran yang diajarkan.
 3. Hasil implementasi tersebut dapat menjadi bahan evaluasi untuk menilai efektivitas pelatihan.
- d. Evaluasi dan Pengembangan Modul Pelatihan
 1. Hasil grafik menunjukkan pelatihan efektif, namun modul pelatihan masih bisa dioptimalkan.
 2. Materi bisa disesuaikan agar lebih kontekstual dengan bidang peserta (misalnya, pendidikan dasar, menengah, atau vokasi).
 3. Tambahkan pula sesi problem-solving atau project-based learning untuk meningkatkan kemampuan kreatif dan inovatif peserta.

Pada gambar 5 menunjukkan peningkatan signifikan dalam pemahaman peserta setelah mengikuti pelatihan. Tidak ada peserta yang berada pada kategori “Tidak Paham”, menunjukkan bahwa pelatihan sudah berjalan dengan baik. Namun, keberadaan peserta di kategori “Sedikit Paham” menunjukkan perlunya optimalisasi metode pelatihan, baik dari sisi penyampaian materi maupun praktik langsung. Dengan tindak lanjut yang tepat seperti pendampingan berkelanjutan, praktik penerapan nyata, dan evaluasi modul, hasil pelatihan dapat terus ditingkatkan hingga semua peserta benar-benar mahir membuat media pembelajaran berbasis game interaktif yang menarik, efektif, dan relevan untuk pembelajaran abad dimasa sekarang ini.

3.3 Jenis Hasil Luaran

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini diharapkan menghasilkan berbagai luaran yang bersifat terukur, aplikatif, dan berkelanjutan. Jenis luaran yang dihasilkan mencakup luaran utama, luaran tambahan, dan luaran keberlanjutan, sebagaimana dijelaskan berikut ini:

- a. Produk Media Pembelajaran Berbasis Game Interaktif

Hasil utama kegiatan ini berupa beberapa prototipe media pembelajaran digital berbasis game interaktif yang dikembangkan langsung oleh peserta pelatihan (guru mitra). Media ini menggunakan platform disesuaikan dengan mata pelajaran yang diampu masing-masing guru. Produk ini akan diuji coba di kelas untuk menilai efektivitasnya dalam meningkatkan minat belajar dan partisipasi siswa.
- b. Peningkatan Kompetensi Guru dalam Pengembangan Media Pembelajaran Digital

Guru mitra akan memperoleh peningkatan kemampuan dalam merancang dan mengimplementasikan media pembelajaran interaktif. Kompetensi ini diukur melalui pre-test dan post-test, serta penilaian hasil karya peserta selama pelatihan.
- c. Modul Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Berbasis Game Interaktif

Tim pelaksana menghasilkan modul pelatihan yang berisi panduan langkah-langkah pembuatan media berbasis game edukatif, lengkap dengan contoh, template, dan petunjuk penerapan dalam kegiatan belajar-mengajar. Modul ini akan menjadi bahan ajar berkelanjutan bagi guru-guru lain.

4. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PKM) yang telah dilaksanakan di SD IT An-Naas Binjai, dapat disimpulkan bahwa pelatihan pembuatan media pembelajaran berbasis game interaktif telah berhasil meningkatkan keterampilan guru dalam memanfaatkan teknologi sebagai sarana pendukung proses belajar mengajar. Sebelum pelatihan dilaksanakan, sebagian besar guru belum memahami cara merancang media pembelajaran interaktif; namun setelah mengikuti kegiatan, mayoritas peserta mampu membuat game edukatif sederhana yang relevan dengan mata pelajaran yang diampu. Penggunaan media pembelajaran berbasis game

interaktif juga terbukti meningkatkan motivasi dan kreativitas guru dalam menyusun bahan ajar, serta berpotensi menumbuhkan antusiasme siswa dalam mengikuti proses pembelajaran. Secara keseluruhan, kegiatan PKM ini memberikan dampak positif bagi sekolah, di mana guru kini dapat mengembangkan media pembelajaran secara mandiri tanpa sepenuhnya bergantung pada bahan ajar konvensional. Sebagai tindak lanjut dari hasil kegiatan dan evaluasi bersama mitra, disarankan agar sekolah membentuk tim kecil pengembang media pembelajaran interaktif agar hasil pelatihan dapat terus dikembangkan dan diterapkan secara berkelanjutan. Selain itu, sekolah juga diharapkan dapat mengintegrasikan media pembelajaran berbasis game ke dalam platform digital atau Learning Management System (LMS), sehingga dapat digunakan secara efektif baik dalam pembelajaran tatap muka maupun daring. Kegiatan PKM serupa sebaiknya dilaksanakan secara berkelanjutan, baik di SD IT An-Naas Binjai maupun di sekolah-sekolah lain, sebagai upaya nyata dalam mendukung inovasi pendidikan berbasis teknologi dan peningkatan kualitas pembelajaran di era digital.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan Terima Kasih kepada Politeknik Negeri Medan atas pendanaan yang diberikan melalui kontrak Nomor: B/572/PL5/PM.01.01/2025 yang berasal dari dana DIPA POLMED Tahun 2025 begitu juga ucapan yang sama kepada P3M POLMED yang selalu memberikan informasi terkait dengan Pengabdian ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Andari, Rafika. 2020. "Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi Kahoot! Pada Pembelajaran Fisika." *ORBITA: Jurnal Kajian, Inovasi dan Aplikasi Pendidikan Fisika* 6(1): 135. doi:10.31764/orbita.v6i1.2069.
- Ayunia Lestari, Putri, Evi Nurhikmah, Fauziah Farhani, Hanifah Puziah, Iis Winati, Ovie Ayunda Rahmaputri Isnawan, Anwar Mulyana, et al. 2022. "Pelatihan Media Pembelajaran Digital Berbasis Canva Bagi Guru Di SDN 9 Nagrikaler Purwakarta." *Indonesian Journal of Community Services in Engineering & Education (IJOCSEE)* 2(1): 47–54.
- Dani, Galih, Septiyan Rahayu, Ruli Setiyadi, and Muhammad Rizal Fauzi. 2025. "Pelatihan Penerapan Model Pembelajaran Berbasis Proyek (Project-Based Learning) Untuk Guru Sekolah Dasar Dalam Meningkatkan Keterampilan Abad 21." *Jurnal Pengabdian Profesi (JP-Pro)* 1(2): 31–35.
- Evandri. 2024. "Development of Interactive Learning Media Based on Wordwall Games To Increase Motivation and Elementary School Students' Learning Interests." *Journal of Education and Culture (JEaC)* 04: 84–85.
- Mufidah, Jauharotul, and Muhamad Habib. 2025. "JMIMAS : Jurnal Pengabdian Dan Mitra Masyarakat Peningkatan Kompetensi Guru Madrasah Ibtidaiyah Dalam Pemanfaatan Media Pembelajaran Digital Interaktif Berbasis Literasi Islami Melalui Pelatihan Partisipatif Kata Kunci : L Iterasi Islami , Kompetensi Guru , Media Pembelajaran Digital , Canva Dan Quizizz , Participatory Action Research (PAR), Madrasah Ibtidaiyah Mentoring for Madrasah Ibtidaiyah Teachers in the Implementation of Differentiated Learning for Students with Special Needs Jauharotul Mufidah Dkk Keywords : Islamic Literacy , Teacher Competence , Digital Learning Media , Canva and Quizizz , Participatory Action Research (PAR), Madrasah Ibtidaiyah." 1(2): 24–31.
- Nurhayati, Hermin, and Nuni Widiarti , Langlang Handayani. 2020. "Jurnal Basicedu. Jurnal Basicedu," *Jurnal Basicedu* 5(5): 3(2), 524–32. <https://journal.uui.ac.id/ajie/article/view/971>.
- Pamungkas, M.A., Raharjo, T.J., Muhamad Raihan, Iwan Hermawan, Nur Aini Farida, Kertas Di, S D N Munjul, Ida Laela, et al. 2024. "Media Pembelajaran." *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar* 3(1): 9–17.
- Sukmawati, Fatma, Uswatun Khasanah, Meti Fatimah, and Mujibburohman Mujibburohman. 2022. "Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Berbasis Game Bagi Guru-Guru Madrasah Ibtidaiyah." *IJECS: Indonesian Journal of Empowerment and Community Services* 3(2): 605–12. doi:10.32585/ijecs.v3i2.1654.
- Tasril, Viridya, Indri Sulistianingsih, Sri Novida, and Rizky Vita. 2024. "Sosialisasi Uji Pengguna Aplikasi Multimedia Game Based Learning Untuk Vocabulary Bahasa Inggris Pada Anak." 1(4): 1–5.
- Yudho Purnomo, Dirgo Wahyono, and Innaki Latifah. 2025. "Pengaruh Pelatihan Tenaga Kerja Terhadap Produktifitas Kerja Karyawan Studi Kasus PT Advantage SCM Semarang." *E-logis : Jurnal Ekonomi Logistik* 7(1): 13–34. doi:10.70375/e-logis.v7i1.131.