



Optimalisasi Pelatihan Media Pembelajaran Interaktif bagi Guru MGMP IPA Kota Pekanbaru

Naila Fauza^{1*}, Azizahwati¹, Azhar¹, Riza Andriani¹, Sri Agustina Ratnawati², Diah Anugrah Dipuja³, Dodi Dahnuss¹, Alya Zahara¹

¹Program Studi Pendidikan Fisika, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Riau, Kampus Bina Widya kota Pekanbaru, Indonesia, 28293

²Pendidikan Biologi, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Riau, Kampus Bina Widya kota Pekanbaru, Indonesia, 28293

³Pendidikan Ekonomi, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Riau, Kampus Bina Widya kota Pekanbaru, Indonesia, 28293

*Email korespondensi: nailafauza@lecturer.unri.ac.id

ARTICLE INFO

Article history

Received: 29 Sep 2025

Accepted: 19 Oct 2025

Published: 30 Nov 2025

Kata kunci:

Interaktif;
Media;
MGMP;
Optimalisasi;
Pembelajaran.

A B S T R A K

Background: Pendidikan berperan penting dalam pembaruan dan perkembangan masyarakat, terutama dalam menghadapi kemajuan zaman dan teknologi yang menuntut sumber daya manusia yang cerdas dan berkualitas. Namun, guru masih mengalami kendala dalam pemanfaatan komputer sebagai media pembelajaran interaktif, khususnya dalam keterampilan pengoperasian. kegiatan pengabdian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan dan keterampilan guru MGMP IPA dalam pemanfaatan media pembelajaran interaktif melalui pelatihan, pendampingan, dan evaluasi. **Metode:** Kegiatan pengabdian dilakukan melalui pelatihan dengan melibatkan 80 guru MGMP IPA Kota Pekanbaru yang dilaksanakan di ruang pertemuan MGMP IPA SMPN 17 Pekanbaru, Provinsi Riau. **Hasil:** Pelatihan ini menunjukkan adanya peningkatan kemampuan guru dalam merencanakan, melaksanakan, dan menilai pembelajaran dengan memanfaatkan media interaktif sehingga guru lebih terampil dalam mengoperasikan teknologi pembelajaran. **Kesimpulan:** Pelatihan media pembelajaran interaktif terbukti efektif untuk meningkatkan kompetensi guru MGMP IPA dalam memanfaatkan teknologi pembelajaran di kelas.

A B S T R A C T

Background: Education plays an important role in the renewal and development of society, especially in facing the advancement of the times and technology that demands intelligent and quality human resources. However, teachers still experience obstacles in utilizing computers as interactive learning media, especially in operating skills. This community service activity aims to improve the abilities and skills of MGMP IPA teachers in utilizing interactive learning media through training, mentoring, and evaluation. **Method:** The community service activity was carried out through training involving 80 MGMP IPA teachers in Pekanbaru City which was held in the MGMP IPA meeting room of SMPN 17 Pekanbaru, Riau Province. **Result:** This training showed an increase in teachers' abilities in planning, implementing, and assessing learning by utilizing interactive media so that teachers were more skilled in operating learning technology. **Conclusion:** Interactive learning media training has proven effective in improving the competence of MGMP IPA teachers in utilizing learning technology in the classroom.

Keyword:

Interactive;
Learning;
Media;
MGMP;
Optimization.



PENDAHULUAN

Pendidikan memiliki peranan penting dalam kemajuan bangsa, karena menjadi pilar utama dalam mencetak Sumber Daya Manusia (SDM) yang cerdas, berkualitas, serta mampu beradaptasi dengan perkembangan zaman dan teknologi ([Minardi dan Akbar, 2020](#); [Taufiqurokhman dkk, 2023](#)). Upaya peningkatan mutu pendidikan tidak hanya ditujukan kepada peserta didik, tetapi juga harus berfokus pada peningkatan kompetensi guru. Sebagai ujung tombak dalam proses pembelajaran, guru dituntut untuk terus mengembangkan keterampilannya, salah satunya melalui pemanfaatan media pembelajaran inovatif yang dapat menunjang kegiatan belajar mengajar ([Sulistyowati dkk, 2023](#)). Dengan demikian, pendidikan memiliki peranan strategis dalam mencetak SDM yang unggul dan adaptif terhadap perkembangan teknologi, sementara peningkatan mutu pendidikan perlu diimbangi dengan penguatan kompetensi guru melalui penguasaan media pembelajaran inovatif agar proses belajar mengajar menjadi lebih efektif dan bermakna.

Namun, kondisi faktual di lapangan menunjukkan bahwa pembelajaran masih didominasi metode konvensional, seperti menulis di papan tulis dan menjelaskan materi secara verbal. Hal ini menimbulkan berbagai kendala, antara lain kebosanan siswa, rendahnya pemahaman terhadap materi, hingga menurunnya motivasi guru dalam mengajar ([Nugroho Wibowo dkk, 2020](#)). Hasil wawancara dengan guru IPA di Kota Pekanbaru memperlihatkan bahwa guru mengalami keterbatasan dalam memanfaatkan teknologi informasi, khususnya dalam penggunaan media pembelajaran interaktif. Padahal, Kurikulum Merdeka menuntut adanya variasi media pembelajaran berbasis IT yang efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

Mitra dalam kegiatan ini adalah MGMP IPA Kota Pekanbaru yang menaungi 80 guru IPA dari 30 sekolah tingkat SMP. Berdasarkan keterangan ketua MGMP IPA, meskipun seluruh anggota telah mengimplementasikan Kurikulum Merdeka sejak 2021 dan menerapkannya secara penuh sejak 2023, pembelajaran di kelas masih belum optimal. Tantangan utama adalah keterbatasan guru dalam merancang media pembelajaran yang bermakna, interaktif, dan menarik sesuai tuntutan kurikulum. Situasi ini sangat signifikan karena berpengaruh langsung pada kualitas pembelajaran IPA di Kota Pekanbaru, sekaligus menentukan keberhasilan penerapan Kurikulum Merdeka.

Prioritas permasalahan yang teridentifikasi, yaitu rendahnya kemampuan guru dalam memanfaatkan media interaktif, serta kurangnya keterampilan guru dalam menggunakan media pembelajaran berbasis teknologi. Permasalahan ini penting untuk segera ditangani agar kualitas pembelajaran meningkat dan tujuan kurikulum tercapai. MGMP sendiri sejatinya telah menjadi wadah bagi guru untuk berdiskusi, berbagi informasi, dan meningkatkan profesionalisme ([Arnita Niroha Halawa & Dety Mulyanti, 2023](#); [Najri, 2020](#)). Namun, upaya yang dilakukan masih sebatas pertemuan rutin dan diskusi tanpa adanya program penguatan keterampilan praktis berbasis teknologi digital.

Berbagai penelitian mendukung pentingnya penggunaan media pembelajaran interaktif. Misalnya, riset menunjukkan bahwa penggunaan desain interaktif dalam pembelajaran dapat

meningkatkan hasil belajar siswa ([Rahim dkk, 2022](#)), media berbasis gerak melingkar (simulasi virtual) mampu mengasah keterampilan berpikir tingkat tinggi ([Zulhelmi dkk, 2023](#)), dan Power Point interaktif efektif dalam memperdalam pemahaman konsep siswa ([Syahadah dkk, 2022](#)). Penelitian lain mengenai pemanfaatan laboratorium virtual juga membuktikan adanya peningkatan keterampilan guru dalam proses pembelajaran ([Fauza dkk, 2025](#)). Temuan-temuan ini menjadi kerangka pemikiran bahwa pelatihan media interaktif sangat relevan diterapkan untuk menjawab permasalahan guru IPA di Pekanbaru.

Berbeda dengan penelitian terdahulu yang berfokus pada penerapan media interaktif dalam pembelajaran siswa, kegiatan pengabdian ini menitikberatkan pada peningkatan kompetensi guru melalui pelatihan dan pendampingan pembuatan media pembelajaran interaktif berbasis *Kahoot* dan *Wayground AI*. Kegiatan ini dirancang untuk memberdayakan guru MGMP IPA agar mampu merancang dan mengimplementasikan media digital sesuai tuntutan Kurikulum Merdeka, serta memastikan keberlanjutan penerapan melalui monitoring dan evaluasi setelah pelatihan.

Berdasarkan uraian tersebut, kegiatan pengabdian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan dan keterampilan guru MGMP IPA dalam pemanfaatan media pembelajaran interaktif melalui pelatihan, pendampingan, dan evaluasi. Dengan adanya kegiatan ini, diharapkan guru mampu menciptakan pembelajaran yang lebih inovatif, menarik, dan sesuai dengan tuntutan Kurikulum Merdeka, sehingga berdampak positif pada kualitas pendidikan IPA di Kota Pekanbaru. Kegiatan ini juga mendukung kegiatan IKU 2 yaitu mahasiswa mendapat pengalaman di luar kampus dan IKU 5 hasil kerja dosen digunakan oleh masyarakat. IKU 6 Persentase prodi S1 dan Diploma yang melaksanakan kerjasama dengan mitra ([Herianto dkk, 2024](#)).

MASALAH

Guru sebagai ujung tombak pembelajaran dituntut untuk terus mengembangkan kompetensinya, terutama dalam pemanfaatan media pembelajaran inovatif yang sesuai dengan tuntutan kurikulum merdeka ([sulistyowati dkk, 2023](#)). Namun, kondisi faktual di Kota Pekanbaru menunjukkan bahwa guru IPA masih menghadapi keterbatasan dalam penggunaan media pembelajaran interaktif. Proses pembelajaran cenderung masih konvensional, sehingga siswa kurang termotivasi dan pemahaman konsep menjadi rendah ([Nugroho Wibowo dkk, 2020](#)). Hal ini diperparah dengan minimnya keterampilan guru dalam merancang dan mengoperasikan media berbasis teknologi, meskipun kurikulum merdeka telah diterapkan penuh sejak 2023. Hasil wawancara dengan guru IPA juga memperlihatkan adanya keterbatasan dalam memanfaatkan teknologi informasi, khususnya media pembelajaran interaktif, padahal Kurikulum Merdeka menuntut variasi media berbasis IT untuk mendukung capaian belajar siswa.

Mitra kegiatan ini adalah MGMP IPA kota pekanbaru yang menaungi 80 guru dari 30 sekolah tingkat SMP. Upaya yang dilakukan mgmp selama ini masih terbatas pada pertemuan rutin dan diskusi, tanpa adanya program penguatan keterampilan praktis berbasis teknologi digital. Oleh karena itu, masalah utama yang dihadapi mitra adalah rendahnya kemampuan dan keterampilan guru dalam memanfaatkan media interaktif. Kebutuhan mendesak mitra adalah pelatihan dan pendampingan agar guru mampu menciptakan pembelajaran ipa yang inovatif, interaktif, dan menarik, sekaligus mendukung keberhasilan implementasi kurikulum merdeka.

METODE PELAKSANAAN

Program Optimalisasi Pelatihan Media Pembelajaran Interaktif bagi Guru MGMP IPA Kota Pekanbaru diikuti oleh 80 guru IPA SMP anggota MGMP Kota Pekanbaru. Kegiatan ini merupakan program kemitraan masyarakat Fakultas Ilmu Pengetahuan dan Keguruan Universitas Riau yang dilaksanakan di ruang pertemuan MGMP IPA SMPN 17 Kota Pekanbaru pada tanggal 11 dan 26 September 2025. Kegiatan ini melibatkan 1 orang dosen sebagai koordinator, 2 orang dosen sebagai narasumber, 1 orang dosen membantu dalam pembuatan instrumen, 1 orang dosen pengkoordinasi mitra, 2 orang dosen membantu dalam pembuatan luaran, dan 4 orang mahasiswa sebagai pendamping. Kegiatan dilaksanakan selama 4 hari di ruang pertemuan MGMP IPA Kota Pekanbaru.



Gambar 1. Tahapan Kegiatan Pengabdian

Kegiatan ini terdiri dari 4 tahapan, yaitu tahapan persiapan, pelatihan, pendampingan, dan evaluasi.

1. Kegiatan dalam tahapan persiapan, yaitu:
 - a. FGD (Focus Group Discussion) dengan guru IPA untuk mengidentifikasi kesulitan mengajar materi kompleks pada pembelajaran IPA
 - b. Menampilkan contoh media berbasis *Kahoot* dan *Waygound AI* yang relevan dengan kurikulum IPA SMP.
 - c. Praktik singkat pembuatan media sederhana menggunakan *Kahoot* dan *Waygound AI*.
2. Kegiatan dalam tahapan pelatihan, yaitu:
 - a. Pelatihan penggunaan *Kahoot* dan *Waygound AI* untuk penilaian interaktif.
 - b. Integrasi konten IPA kedalam media interaktif (misal: membuat diagram interaktif siklus air).
 - c. Guru mulai merancang media dengan pendampingan tim dan mahasiswa.
3. Kegiatan dalam tahapan pendampingan, yaitu:
 - a. Guru melakukan simulasi pengajaran menggunakan media yang mereka buat dengan skenario kelas nyata.
 - b. Membahas kendala teknis (e.g., keterbatasan gawai, akses internet) dan solusi alternatif (media offline) penggunaan media interaktif

4. Kegiatan dalam tahapan evaluasi, yaitu:

- a. Guru mempresentasikan media yang telah dibuat dan menerima umpan balik dari tim pengabdian.
- b. Pengisian kuesioner mengenai ketercapaian program pengabdian
- c. Post-test keterampilan teknis dalam bentuk angket refleksi
- d. Membentuk grup WhatsApp/Telegram untuk monitoring dan konsultasi lanjutan.

Guru yang telah menyelesaikan seluruh rangkaian kegiatan dari awal hingga akhir mendapatkan sertifikat.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Tahapan yang dilakukan pada kegiatan ini, meliputi persiapan, pelatihan, pendampingan, dan evaluasi. Pada tahapan persiapan, FGD (Focus Group Discussion) dengan guru IPA untuk mengidentifikasi kesulitan mengajar, kemudian guru diberikan contoh penggunaan media interaktif berbasis *Kahoot* dan waygrund yang sesuai dengan materi IPA Kurikulum Merdeka. Selanjutnya guru dipandu untuk melaksanakan praktik singkat dalam penggunaan media interaktif berbasis *Kahoot* dan *Wayground AI*. Praktik ini dilakukan berdasarkan buku panduan yang telah disediakan. Selain buku panduan, narasumber dibantu mahasiswa untuk mengenalkan dan mendemonstrasikan penggunaan fitur-fitur dan cara kerja media interaktif berbasis *Kahoot* dan *Wayground AI*. Kegiatan ini sejalan dengan temuan [Huang dkk \(2024\)](#) yang menyatakan bahwa pelatihan berbasis teknologi interaktif dapat meningkatkan kepercayaan diri guru dalam merancang media pembelajaran digital yang relevan dengan Kurikulum Merdeka. Berikut buku panduan yang telah disusun oleh tim pengabdian.



Gambar 2. Tampilan Cover dan Isi Panduan Kegiatan

Kegiatan pelatihan bertujuan untuk mengenalkan guru dalam penggunaan media interaktif berbasis *Kahoot* dan *Wayground AI* dan dapat mengintegrasikannya dengan mata pelajaran IPA SMP. Pada tahap pelatihan, guru diperkenalkan dengan penggunaan *Kahoot* dan *Wayground AI* untuk membuat penilaian interaktif, kemudian dilatih mengintegrasikan konten IPA ke dalam media tersebut, misalnya membuat diagram interaktif tentang siklus air. Selanjutnya, guru mulai merancang media pembelajaran secara mandiri dengan pendampingan dari tim pengabdi dan

mahasiswa. Hasil kegiatan ini sejalan dengan penelitian Haarala-Muhonen dkk (2023) yang menunjukkan bahwa pelatihan berbasis platform digital mampu meningkatkan literasi teknologi guru serta efektivitas penilaian pembelajaran. Kegiatan pelatihan dapat dilihat pada Gambar berikut:



Gambar 3. Kegiatan Pelatihan *Kahoot* dan *Wayground AI*

Pada tahap pendampingan, guru melakukan simulasi pengajaran dengan menggunakan media interaktif yang telah mereka buat sesuai dengan skenario kelas nyata. Dalam kegiatan ini juga dibahas berbagai kendala teknis, seperti keterbatasan gawai dan akses internet, serta diberikan solusi alternatif berupa pemanfaatan media offline. Hambatan tersebut serupa dengan hasil penelitian Purnayanti (2022) yang menemukan bahwa keterbatasan infrastruktur dan literasi digital merupakan tantangan utama implementasi media interaktif, namun dapat diatasi melalui pendampingan berkelanjutan dan dukungan teknis dari sekolah.

Kegiatan dilanjutkan dengan tahap evaluasi, guru mempresentasikan media yang telah dikembangkan dan memperoleh umpan balik dari tim pengabdian. Evaluasi juga mencakup pengisian kuesioner ketercapaian program, post-test keterampilan teknis melalui angket refleksi, serta pembentukan grup WhatsApp/Telegram sebagai sarana monitoring dan konsultasi lanjutan. Guru yang berhasil menyelesaikan seluruh rangkaian kegiatan mulai dari pelatihan, pendampingan, hingga evaluasi berhak memperoleh sertifikat sebagai bentuk penghargaan.

Gambaran bahwa kegiatan ini telah terlaksana dengan baik tercermin dari meningkatnya kemampuan dan keterampilan guru dalam memanfaatkan media interaktif, yang diperoleh melalui hasil evaluasi selama pelaksanaan kegiatan. Evaluasi tersebut memperlihatkan bahwa:

1. Keikutsertaan peserta dalam setiap rangkaian kegiatan ditunjukkan dengan antusiasme, semangat, serta perhatian penuh. Hal ini dibuktikan dengan keterlibatan sebagian besar peserta yang aktif mengikuti kegiatan dari awal hingga akhir.
2. Sebagian besar peserta mampu menerapkan media *Kahoot* dan *Wayground AI* di sekolah masing-masing. Dari 80 peserta, di antaranya juga telah mengunggah video pembelajaran ke platform YouTube.
3. Setelah kegiatan berakhir, seluruh peserta melaporkan kompetensi yang berhasil mereka kuasai melalui pengisian instrumen post-test yang telah disiapkan oleh tim pengabdian.

Tabel 1. Hasil Post Instrumen Penggunaan Media Interaktif *Kahoot* dan *Wayground AI*

Pernyataan	Rentang nilai (Jumlah Peserta)				
	1	2	3	4	5
Wayground/Kahoot membantu saya	0	1	3	25	51

mencapai tujuan pembelajaran IPA					
Wayground/Kahoot membuat siswa lebih aktif	0	2	4	22	52
Wayground/Kahoot memudahkan saya melakukan penilaian	0	1	5	26	48
Wayground/Kahoot menghemat waktu koreksi	0	1	6	28	45
Aplikasinya mudah dipelajari sendiri	0	0	4	23	53
Menunya jelas dan gampang dipahami	0	0	5	24	51
Cocok dengan Pembelajaran IPA SMP	0	2	3	25	50
Fasilitas sekolah memadai untuk menggunakan Kahoot/ Wayground	1	4	8	27	40
Materinya sesuai dengan kebutuhan saya	0	1	3	22	54
Latihan/praktiknya cukup membantu dalam memahami penggunaan Kahoot/ Wayground	0	0	4	23	53
Saya siap mencoba menggunakan Kahoot/Wayground di kelas	0	1	3	21	55

* Ket:

- 1: Sangat Tidak Setuju
- 2: Tidak Setuju
- 3: Ragu-ragu
- 4: Setuju
- 5: Sangat Setuju

Pada hasil post instrumen yang telah diisi oleh peserta, hasil kegiatan menunjukkan bahwa para guru peserta pelatihan telah menguasai berbagai keterampilan dalam pemanfaatan media interaktif berbasis *Kahoot* dan *Wayground AI*. Guru mampu membuat kelas atau room, menyusun kuis baru dari awal, serta memanfaatkan bank soal atau templat yang tersedia. Selain itu, mereka juga dapat menambahkan gambar maupun rumus IPA ke dalam soal, mengatur waktu, poin, dan fitur permainan sesuai kebutuhan pembelajaran. Hal ini sesuai dengan hasil penelitian [Saputra dan Ramadani \(2025\)](#) yang menunjukkan bahwa penerapan *Kahoot* mampu meningkatkan motivasi, keaktifan, serta hasil belajar siswa secara signifikan.

Kemampuan lain yang dikuasai meliputi menjalankan kuis secara langsung (live) maupun sebagai pekerjaan rumah (homework), membagikan kode atau tautan kuis kepada siswa, serta memantau perkembangan melalui papan skor (leaderboard). Guru juga telah terbiasa mengunduh dan membaca laporan hasil kuis, sekaligus melakukan perbaikan soal berdasarkan hasil yang diperoleh. Hal ini menunjukkan bahwa kompetensi guru dalam memanfaatkan *Kahoot* dan *Wayground AI* untuk pembelajaran IPA SMP sudah berada pada kategori baik.

Hasil pengisian post instrumen juga menunjukkan bahwa guru merasakan manfaat nyata dari penggunaan *Kahoot* dan *Wayground AI* dalam pembelajaran IPA. Aplikasi ini dinilai membantu guru mencapai tujuan pembelajaran sekaligus meningkatkan keaktifan siswa di kelas. Guru juga merasa terbantu dalam melakukan penilaian, karena fitur laporan dapat mempercepat proses koreksi dan menghemat waktu. Temuan ini diperkuat oleh penelitian [Hadijah dkk \(2025\)](#)

yang mengungkapkan bahwa penggunaan *Kahoot* menciptakan suasana belajar yang lebih aktif, menyenangkan, serta efisien bagi guru dalam proses penilaian.

Dari sisi kemudahan, *Kahoot* dan *Wayground AI* dianggap mudah dipelajari secara mandiri, dengan menu yang jelas serta sederhana untuk dipahami. Selain itu, aplikasi ini dipandang sesuai dengan karakteristik pembelajaran IPA SMP, sehingga penggunaannya lebih relevan dengan kebutuhan guru. Faktor pendukung lain yang mendukung keberhasilan implementasi adalah ketersediaan fasilitas sekolah yang memadai untuk menjalankan *Kahoot* ataupun *Wayground AI*.

Hambatan yang masih dirasakan guru dalam penggunaan *Kahoot* dan *Wayground AI*, yaitu internet yang sering tidak stabil atau terputus, sehingga mengganggu jalannya kegiatan. Selain itu, keterbatasan perangkat yang dimiliki siswa juga menjadi tantangan karena tidak semua siswa memiliki gawai yang memadai. Guru juga mengungkapkan bahwa waktu untuk menyiapkan soal sering terbatas, sementara dukungan sekolah, baik berupa fasilitas maupun kebijakan, belum sepenuhnya memadai. Hambatan lain yang muncul adalah masih minimnya kolaborasi antar guru dalam berbagi bank soal, sehingga pembuatan kuis sering dilakukan secara individu tanpa dukungan bersama.

Berdasarkan tanggapan peserta dari hasil post instrumen, kegiatan ini dinilai sangat bermanfaat karena materi yang diberikan sesuai dengan kebutuhan guru dalam pembelajaran. Latihan dan praktik yang dilakukan selama pelatihan juga membantu peserta lebih mudah memahami cara penggunaan *Kahoot* dan *Wayground AI*. Selain itu, peserta menyatakan kesiapan mereka untuk mencoba menerapkan kedua aplikasi tersebut di kelas sebagai upaya menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif dan menyenangkan. Temuan ini sejalan dengan penelitian [Sembiring dan Listiani \(2023\)](#) dan [Sitompul dkk \(2024\)](#) yang menunjukkan bahwa penerapan game-based learning berbantuan *Kahoot* dan Quiziz (*Wayground*) mampu mendorong siswa yang awalnya kurang aktif menjadi lebih terlibat dalam proses pembelajaran.

Secara keseluruhan, kegiatan pengabdian ini dapat dikatakan berhasil karena mampu meningkatkan keterampilan guru dalam memanfaatkan media pembelajaran interaktif berbasis *Kahoot* dan *Wayground AI*. Antusiasme peserta dalam mengikuti setiap sesi, ditambah dengan kesiapan mereka untuk menerapkan aplikasi tersebut di kelas, menunjukkan bahwa program ini relevan dengan kebutuhan guru di era digital. Dengan adanya pelatihan ini, guru memiliki alternatif strategi pembelajaran yang lebih inovatif, menyenangkan, dan efektif untuk meningkatkan motivasi serta hasil belajar siswa. Hal ini sejalan dengan [Zahra dkk \(2025\)](#) yang menyatakan bahwa pembelajaran berbantuan *Kahoot* secara signifikan meningkatkan keaktifan belajar dan kolaborasi siswa.

KESIMPULAN

Pelatihan media pembelajaran interaktif bagi guru MGMP IPA Kota Pekanbaru berhasil mencapai target dengan meningkatnya keterampilan guru dalam menggunakan *Kahoot* dan *Wayground AI* untuk perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi pembelajaran IPA. Metode yang melibatkan FGD, praktik, pendampingan, dan evaluasi terbukti efektif menjawab kebutuhan guru dalam menghadapi tantangan keterbatasan media digital dan meningkatkan kesiapan mereka untuk menerapkan pembelajaran interaktif di kelas. Dampak positif kegiatan ini terlihat pada meningkatnya motivasi dan keaktifan siswa, serta efisiensi guru dalam proses penilaian. Program

ini dapat dijadikan model pelatihan berkelanjutan bagi guru IPA dalam mengoptimalkan teknologi pendidikan di era digital.

UCAPAN TERIMA KASIH

Terima kasih kepada LPPM Universitas Riau mendanai dari DIPA LPPM UNRI dengan skema desa binaan dengan no kontrak 29314/UN19.5.1.3/AL.04/2025.

DAFTAR PUSTAKA

- Arnita, N.H, & Dety, M. (2023). Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Peningkatan Kualitas Mutu Instansi Pendidikan Dan Pembelajaran. *Inspirasi Dunia: Jurnal Riset Pendidikan dan Bahasa*,
- Fauza, N., Yennita, M. Rahmad, Syaflita, D., & M Nor. (2025). Optimalisasi Pemanfaatan Virtual Laboratory dalam Pembelajaran IPA Fisika. *Aksiologi: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 9(1), 14–24. <https://doi.org/10.30651/aks.v9i1.15981>
- Haarala-Muhonen, A., Myyry, L., Pyörälä, E., Kallunki, V., Anttila, H., Katajavuori, N., Kinnunen, P., & Tuononen, T. (2023). The impact of pedagogical and ICT training in teachers' approaches to online teaching and use of digital tools. *Frontiers in Education*, 8. <https://doi.org/10.3389/feduc.2023.1223665>
- Hadijah, S., Azis, A., & Afifah, N. (2025). Pemanfaatan Aplikasi Kahoot Sebagai Media Pembelajaran Pada Mata Pelajaran SKI di MA Darul Ulum Palangka Raya. *Jurnal Sosial Humaniora Dan Pendidikan*, 4(2), 555–567.
- Herianto, E., Rispaewati, R., Istiningsih, S., & Asrin, A. (2024). Upaya Meningkatkan Capaian Iku Perguruan Tinggi Melalui Kegiatan SK-MBKM Mandiri. *Jurnal Interaktif: Warta Pengabdian Pendidikan*, 4(1), 60–70. <https://doi.org/10.29303/interaktif.v4i1.152>
- Huang, L., Liang, M., Xiong, Y., Wu, X., & Lim, C. P. (2024). A systematic review of technology-enabled teacher professional development during COVID-19 pandemic. *Computers & Education*, 223, Article 105168. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2024.105168>
- Minardi, J., & Akbar, A. S. (2020). Pelatihan Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif dengan Power Point untuk Peningkatan Kompetensi Guru SD. *E-Dimas: Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat*, 11(1), 96. <https://doi.org/10.26877/e-dimas.v11i1.2747>
- Najri, P. (2020). MGMP dalam Meningkatkan Keprofesionalan Guru Mata Pelajaran. *Aktualita: Jurnal Penelitian Sosial Keagamaan*, 10(1), 130–144. www.ejournal.annadwahkualatungkal.ac.id
- Nugroho, W. A., Agus, S, Andri, A., & Sigit, W. (2020). Pemanfaatan Pembelajaran ICT Dalam Optimalisasi Proses Belajar Mengajar Guru SMP. *Jurnal Pengabdian UntukMu NegeRI*, 4(2), 228–230. <https://doi.org/10.37859/jpumri.v4i2.2148>
- Purmayanti, D. (2022). The Challenges of Implementing Digital Literacy in Teaching and Learning Activities for EFL Learners in Indonesia. *BATARA DIDI: English Language Journal*, 1(2), 101–110. <https://doi.org/10.56209/badi.v1i2.38>
- Rahim, F. R., Sari, S. Y., Sundari, P. D., Aulia, F., & Fauza, N. (2022). Interactive design of physics learning media: The role of teachers and students in a teaching innovation. *Journal of Physics: Conference Series*, 2309(1), 012075. <https://doi.org/10.1088/1742-6596/2309/1/012075>
- Saputra, L. A., & Ramadani, A. H. (2025). Penerapan Media Pembelajaran Kahoot Berbasis Game Based Learning untuk Meningkatkan Motivasi, Keaktifan, dan Hasil Belajar Siswa Kelas X Teknik Pemesinan Smkn 2 Surabaya. *Jurnal JPTM: Jurnal Pendidikan Teknik Mesin*, 13(3), 1–8.
- Sembiring, E. H. B., & Listiani, T. (2023). Game Based Learning Berbantuan Kahoot! Dalam Mendorong Keaktifan Siswa pada Pembelajaran Matematika. *GAUSS: Jurnal Pendidikan Matematika*, 6(1), 26–40.

- Sitompul, H., Sayekti, R., Saragih, S. R. D., & Salminawati. (2024). Exploring Students' Perception of Quizizz as a Learning Media in Higher Education. *Canadian Journal of Learning and Technology*, 49(3), 1–24. <https://doi.org/10.21432/cjlt28449>
- Sulistyowati, R. W., Suteki, M., & Hermawati, D. (2023). *Optimalisasi Pembuatan Media Interaktif Melalui Pelatihan dan Pendampingan*.
- Syahadah, I., Zulirfan, Z., & Fauza, N. (2022). The Effectiveness of Interactive Powerpoint in Improving Students' Conceptual Understanding of Optics. *Unnes Science Education Journal*, 11(3), 123–129. <https://doi.org/10.15294/usej.v11i2.59495>
- Taufiqurokhman, t., satispi, e., murod, m., izzatusholekha, i., andriansyah, a., & samudera, a. A. (2023). Kebijakan pemerintah memajukan kualitas sumber daya manusia unggul. *Swatantra*, 21(2), 189.
- Zahra, K., Haliza, N., Sari, S., & Tambunan, K. E. (2025). Tinjauan Literatur: Peran Kahoot dan Pembelajaran Kolaboratif dalam Meningkatkan Keaktifan Siswa SMA. *Jurnal Akuntansi Hukum Dan Edukasi*, 2(1), 321–329. <https://doi.org/10.57235/jahe.v2i1.5974>
- Zulhelmi, Z., Fauza, N., Syaflita, D., Pratiwi, J., Wijaya, T. T., & Hermita, N. (2023). Development of Learning Media to Improve Students' Higher Order Thinking Skills in Circular Motion Material. *Jurnal Penelitian Pendidikan IPA*, 9(4), 1734–1740. <https://doi.org/10.29303/jppipa.v9i4.3536>