

PELATIHAN PEMBELAJARAN BERBASIS TEKNOLOGI DIGITAL BAGI GURU TINGKAT MADRASAH IBTIDAIYAH

Muhamad Zaini¹, Muhamad Nasrulloh^{2*}, Amelia Nur Baiti³, Citra Kurniawati⁴

^{1,2,3,4}, UIN Sayyid Ali Rahmatullah Tulungagung

^{2*}muhamadnasrulloh@uinsatu.ac.id

Article History:

Received: 03-12-2025

Revised: 02-02-2026

Accepted: 04-04-2026

Keywords: *Training, Learning, Digital Technology, Teacher, MI.*

Abstract:

This Community Service (PkM) activity is motivated by the limited utilization of digital technology in developing learning media within the Madrasah Ibtidaiyah (MI) environment, particularly at MI Nurul Jadid Kolomayan, Wonodadi Blitar. This training program is designed to enhance teachers' competence in designing and developing digital technology-based learning media such as Canva, interactive PowerPoint, Quizizz, and other simple applications. The implementation method employs a participatory approach, intensive mentoring, and hands-on practice that actively involves teachers as subjects. This activity aims not only to increase knowledge and technical skills but also to build positive attitudes toward the adoption of digital technology in learning. The training results show a significant improvement in teachers' understanding of digital media design principles and their ability to independently produce learning media. The sustainability of this program will be directed toward strengthening digital-based teacher learning communities and cross-madrasah collaboration.

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah pilar utama dalam membangun generasi yang adaptif terhadap perubahan zaman. Guru sebagai aktor utama dalam proses pendidikan memegang peran sentral dalam menciptakan pembelajaran yang relevan dan bermakna. Dalam konteks era digital, kemampuan guru dalam menggunakan teknologi pembelajaran menjadi sangat krusial untuk mencapai tujuan pendidikan nasional sebagaimana tertuang dalam UU No. 20 Tahun 2003. Seiring dengan tuntutan Kurikulum Merdeka, guru dituntut untuk berinovasi dan memberdayakan peserta didik melalui media yang kontekstual dan menarik (Mulyasa, 2015). Pendidikan abad ke-21 menekankan literasi digital, kemampuan berpikir kritis, serta keterampilan kolaboratif yang hanya dapat dikembangkan melalui pembelajaran yang kreatif dan berbasis teknologi. (Trilling & Fadel, 2009). Oleh karena itu, pelatihan pengembangan media digital menjadi bagian penting dalam transformasi pendidikan, khususnya di madrasah ibtidaiyah.

Teori konstruktivisme menyatakan bahwa pengetahuan dibangun oleh peserta didik melalui interaksi aktif dengan lingkungan, termasuk melalui media pembelajaran yang inovatif (Schunk & DiBenedetto, 2020). Teknologi digital dapat memperkaya pengalaman belajar dengan menghadirkan konten visual, audio, dan interaktif, yang membantu meningkatkan pemahaman siswa (Mayer, 2021). Dalam pendekatan TPACK (*Technological Pedagogical Content Knowledge*), integrasi teknologi dalam pembelajaran bukan sekadar penggunaan perangkat, melainkan mencakup desain instruksional yang berbasis konten dan pedagogi yang sesuai (Mishra & Koehler, 2006). Penggunaan media digital yang tepat di sisi lain, juga terbukti mampu meningkatkan motivasi belajar dan partisipasi siswa (Reiser & Dempsey, 2012) (Bates, 2015). Pelatihan guru dalam mengembangkan media digital bukan hanya berbasis praktik, tetapi juga landasan teori pendidikan yang kuat.

Media pembelajaran berbasis teknologi digital mencakup berbagai bentuk, mulai dari video pembelajaran, aplikasi interaktif, animasi, hingga platform daring (Heinich et al., 1993). Kurikulum Merdeka menekankan fleksibilitas dan diferensiasi pembelajaran sesuai karakteristik peserta didik, yang sangat didukung oleh pemanfaatan media digital. Guru dituntut untuk tidak hanya sebagai fasilitator, tetapi juga sebagai desainer pembelajaran yang mampu menyesuaikan strategi pembelajaran dengan kebutuhan siswa (Anderson & Krathwohl, 2001).

Program pelatihan ini juga sejalan dengan arah kebijakan Kementerian Agama RI yang telah meluncurkan Roadmap Digitalisasi Madrasah 2020–2024, yang menekankan pentingnya penguatan kapasitas guru dalam bidang literasi dan teknologi pembelajaran (Rumra et al., 2025). Salah satu indikator madrasah unggul di era digital adalah kemampuan guru dalam menciptakan media pembelajaran yang kontekstual, adaptif, dan berbasis teknologi (Rangkuti & Sauri, 2024). Pelatihan pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi digital di MI Nurul Jadid Kolomayan Wonodadi Blitar merupakan sebuah bentuk pengabdian yang relevan dan strategis. Dengan harapan terjadi transformasi nyata dalam proses pembelajaran di kelas, yang pada akhirnya akan berdampak pada peningkatan kualitas pendidikan dasar Islam di tingkat madrasah (Judijanto et al., 2025). Program ini juga menjadi kontribusi aktif dalam membangun ekosistem pendidikan digital yang inklusif dan berkelanjutan.

Hasil observasi awal menunjukkan bahwa sebagian besar guru MI di Kecamatan Wonodadi Blitar masih mengandalkan metode ceramah dan media konvensional, serta belum terlatih dalam penggunaan aplikasi digital Pendidikan (Yusa et al., 2023). Tantangan ini diperparah oleh minimnya pelatihan dan pendampingan terkait pengembangan media digital berbasis kebutuhan lokal madrasah (Nur'Aini, n.d.). Padahal siswa saat ini merupakan generasi digital yang membutuhkan pendekatan visual dan interaktif untuk tetap terlibat dalam pembelajaran (Prensky, 2010). Oleh karena itu, intervensi melalui pelatihan praktis sangat dibutuhkan untuk meningkatkan kompetensi guru, serta menjembatani kesenjangan antara kebutuhan peserta didik dan pendekatan guru.

METODE

Metode yang digunakan dalam kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PkM) ini adalah pendekatan partisipatif dan kolaboratif yang menekankan pada pelibatan aktif guru sebagai subjek pelatihan. Kegiatan PkM ini akan dilaksanakan dalam tiga tahapan utama, yaitu: (1) tahap persiapan, (2) tahap pelaksanaan, dan (3) tahap evaluasi dan tindak lanjut (Kusuma et al., 2024). Tim pengabdian pada tahap persiapan melakukan koordinasi dengan pihak madrasah dan Kelompok Kerja Guru MI Nurul Jadid Kolomayan Wonodadi Blitar untuk menyusun jadwal, materi pelatihan, serta menyesuaikan kebutuhan teknis pelatihan berdasarkan kondisi dan kesiapan teknologi yang dimiliki masing-masing madrasah. Selanjutnya dilakukan pula analisis kebutuhan (*needs assessment*) dengan menyebarkan angket dan melakukan wawancara untuk mengetahui tingkat literasi digital guru serta tantangan yang dihadapi dalam mengembangkan media pembelajaran digital.

Tahap pelaksanaan, kegiatan difokuskan pada pemberian pelatihan pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi digital. Materi pelatihan mencakup pengenalan konsep media pembelajaran interaktif, penggunaan platform teknologi edukatif seperti *Canva for Education*, *Liveworksheet*, *Wordwall*, *Google Sites*, dan PowerPoint interaktif. Pelatihan diberikan secara praktik langsung (*hands-on*) dengan pendekatan *learning by doing*, agar guru dapat langsung mengaplikasikan materi yang diterima dalam bentuk produk media yang kontekstual dan sesuai mata pelajaran yang diajarkan (Nurhidayah et al., 2023).

Tahap ini juga disediakan sesi konsultasi intensif dan pendampingan teknis. Guru didorong untuk merancang satu media pembelajaran digital yang nantinya akan dipresentasikan dan dievaluasi oleh tim pelatih. Metode pembelajaran orang dewasa (*andragogi*) menjadi pendekatan utama dalam pelatihan, dengan memperhatikan kebutuhan,

pengalaman, dan kesiapan belajar para guru (Maspupah et al., 2023). Tahap evaluasi dan tindak lanjut, dilakukan penilaian terhadap efektivitas pelatihan melalui evaluasi pretest dan posttest kompetensi guru serta hasil produk media yang dikembangkan. Selain itu, dilakukan evaluasi kepuasan peserta melalui kuesioner terbuka dan diskusi kelompok terfokus. Hasil evaluasi ini akan menjadi dasar untuk tindak lanjut berupa rencana pendampingan jangka panjang, serta potensi pengembangan komunitas digital di kalangan guru MI. Metode pengabdian ini dirancang untuk meningkatkan kompetensi praktis guru, membangun kemandirian dalam pengembangan media digital, serta membentuk budaya inovasi pembelajaran yang berkelanjutan di lingkungan madrasah.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Hasil

Sebelum pelaksanaan kegiatan pengabdian, Pelatihan Pembelajaran Berbasis Teknologi Digital Bagi Guru di MI Nurul Jadid Kolomayan Wonodadi Blitar, guru-guru masih menggunakan pendekatan konvensional yang cenderung bersifat tekstual dan hafalan (seperti ceramah dan *hifdz*), dengan minimnya pengetahuan media pembelajaran. Observasi awal yang dilakukan menunjukkan bahwa guru-guru di MI Nurul Jadid memiliki keterbatasan yang signifikan dalam hal penguasaan dan pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi digital. Sebagian besar guru belum familiar dengan berbagai platform dan aplikasi pembelajaran digital yang dapat mendukung proses belajar mengajar menjadi lebih interaktif dan menarik. Minimnya pengetahuan tentang media pembelajaran digital ini berdampak pada terbatasnya variasi metode mengajar yang dapat diterapkan, sehingga pembelajaran cenderung monoton dan kurang mampu mengakomodasi gaya belajar yang beragam dari peserta didik.

Komunikasi informal dengan pihak madrasah mengungkapkan adanya kesenjangan antara motivasi guru dalam meningkatkan kompetensi dan keterbatasan akses terhadap pelatihan yang relevan. Meskipun para guru menunjukkan antusiasme untuk mengembangkan keterampilan dalam menggunakan teknologi digital, mereka menghadapi kendala berupa kurangnya kesempatan pengembangan profesional yang sistematis dan terstruktur. Kondisi ini diperparah dengan minimnya infrastruktur pendukung dan panduan praktis yang dapat memfasilitasi guru dalam melakukan transformasi pembelajaran dari konvensional menuju pembelajaran berbasis teknologi digital.

Permasalahan lain yang teridentifikasi adalah keterbatasan guru dalam merancang strategi pembelajaran yang komprehensif dan holistik. Desain pembelajaran yang dikembangkan belum sepenuhnya mempertimbangkan keseimbangan antara aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik peserta didik. Guru cenderung fokus pada pencapaian target kurikulum dari sisi kognitif semata, tanpa memberikan perhatian yang memadai terhadap pengembangan karakter, nilai-nilai moral, dan keterampilan sosial-emosional siswa. Hal ini mengindikasikan perlunya penguatan kompetensi pedagogis guru dalam mengintegrasikan berbagai dimensi pembelajaran secara seimbang.

Lebih lanjut, analisis kondisi awal juga mengidentifikasi bahwa guru mengalami kesulitan dalam menyesuaikan strategi pembelajaran dengan karakteristik perkembangan peserta didik. Pemahaman tentang tahapan perkembangan kognitif, psikologis, dan sosial anak usia sekolah dasar belum sepenuhnya terinternalisasi dalam praktik pembelajaran sehari-hari. Akibatnya, materi dan metode pembelajaran yang diterapkan tidak selalu sesuai dengan tingkat pemahaman dan kebutuhan perkembangan siswa. Kondisi-kondisi tersebut secara keseluruhan menjadi dasar urgensi dilaksanakannya kegiatan pengabdian masyarakat berupa pelatihan pembelajaran berbasis teknologi digital untuk meningkatkan kompetensi profesional guru di MI Nurul Jadid Kolomayan Wonodadi Blitar.

Pelaksanaan kegiatan pengabdian diawali pra-pengabdian pada bulan Oktober 2025, kegiatan pengabdian telah mencapai beberapa tahapan penting sesuai dengan

rencana kerja yang ditetapkan berupa koordinasi awal dengan Kepala Madrasah yaitu MI Nurul Jadid Kolomayan Wonodadi Blitar telah dilakukan untuk menyepakati jadwal dan bentuk kerja sama. Tim pengabdian menetapkan guru-guru MI Nurul Jadid sebagai mitra utama dalam pelaksanaan program. Disusun rencana operasional secara kolaboratif, termasuk penyusunan instrumen pengumpulan data.

Tahap persiapan kegiatan pengabdian masyarakat diawali dengan koordinasi awal antara tim pengabdian dan Kepala Madrasah MI Nurul Jadid Kolomayan Wonodadi Blitar. Koordinasi ini merupakan langkah strategis untuk membangun kesepahaman dan komitmen bersama dalam pelaksanaan program pelatihan pembelajaran berbasis teknologi digital. Melalui pertemuan koordinasi tersebut, kedua belah pihak melakukan diskusi mendalam mengenai jadwal pelaksanaan kegiatan, alokasi waktu yang tersedia, serta bentuk kerja sama yang akan dijalin. Kesepakatan yang dicapai mencakup aspek teknis pelaksanaan, komitmen penyediaan sarana dan prasarana pendukung, serta mekanisme evaluasi program untuk memastikan ketercapaian tujuan pengabdian secara optimal.

Setelah tercapai kesepakatan dengan pihak madrasah, tim pengabdian menetapkan guru-guru MI Nurul Jadid sebagai mitra utama dalam pelaksanaan program. Penetapan guru sebagai mitra utama didasarkan pada pertimbangan bahwa guru merupakan aktor kunci dalam transformasi pembelajaran dan penentu keberhasilan implementasi teknologi digital di kelas. Pendekatan kemitraan ini dipilih untuk menciptakan hubungan yang partisipatif dan kolaboratif, di mana guru tidak hanya berposisi sebagai penerima pelatihan, tetapi juga sebagai subjek aktif yang terlibat dalam proses perencanaan dan pelaksanaan program. Keterlibatan aktif guru sejak tahap persiapan diharapkan dapat meningkatkan rasa kepemilikan terhadap program dan keberlanjutan implementasi hasil pelatihan setelah kegiatan pengabdian berakhir.



Gambar pra observasi Bersama subjek dampingan

Dalam rangka memastikan pelaksanaan program yang sistematis dan terukur, tim pengabdian menyusun rencana operasional secara kolaboratif bersama dengan pihak madrasah. Penyusunan rencana operasional mencakup penentuan tujuan spesifik kegiatan, strategi pelaksanaan, materi pelatihan, metode penyampaian, serta indikator keberhasilan program. Sebagai bagian integral dari tahap persiapan, tim juga mengembangkan instrumen pengumpulan data yang meliputi angket pra-pelatihan untuk mengidentifikasi *baseline* kompetensi guru, lembar observasi untuk memantau proses pelaksanaan, serta instrumen evaluasi untuk mengukur peningkatan pengetahuan dan keterampilan guru pasca-pelatihan. Instrumen-instrumen ini disusun dengan mempertimbangkan prinsip validitas dan

reliabilitas untuk menghasilkan data yang akurat sebagai dasar pengambilan keputusan dan perbaikan program berkelanjutan.

Pemetaan masalah dan pengumpulan data awal dilakukan observasi kedua pada akhir Oktober 2025, wawancara dengan guru, serta FGD (*Focus Group Discussion*) untuk mengidentifikasi tantangan guru-guru MI Nurul Jadid Kolomayan Wonodadi Blitar. Tahap pemetaan masalah merupakan fase krusial dalam memastikan relevansi dan ketepatan sasaran program pengabdian masyarakat.

Untuk memperoleh gambaran komprehensif tentang kondisi aktual pembelajaran di MI Nurul Jadid Kolomayan Wonodadi Blitar, tim pengabdian melakukan observasi awal secara langsung terhadap praktik pembelajaran di kelas. Observasi ini dilakukan dengan mengamati proses belajar mengajar pada berbagai mata pelajaran dan tingkatan kelas untuk mendapatkan data empiris mengenai metode pembelajaran yang diterapkan, media yang digunakan, pola interaksi guru-siswa, serta pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran. Hasil observasi menunjukkan dominasi metode konvensional dengan penggunaan teknologi digital yang masih sangat terbatas, baik dari segi kuantitas maupun variasi aplikasi pembelajaran yang dimanfaatkan oleh guru.

Untuk memperdalam analisis dan memperoleh perspektif kolektif dari para guru, tim pengabdian menyelenggarakan *Focus Group Discussion* (FGD) yang melibatkan seluruh guru MI Nurul Jadid. FGD difasilitasi dengan menggunakan pendekatan partisipatif yang mendorong guru untuk berbagi pengalaman, mengidentifikasi masalah bersama, dan merumuskan kebutuhan prioritas dalam pengembangan kompetensi pembelajaran berbasis teknologi digital. Berdasarkan temuan pemetaan, tim mulai melaksanakan pelatihan pada tanggal 4-5 Nopember 2025 dengan peserta berjumlah 13 guru MI Nurul Jadid Kolomayan Wonodadi Blitar dengan menghadirkan Dua narasumber yaitu Abu Zaeni dari INKAFA Kediri dan Muchamad Saiful Muluk dari Akademi Komunitas Negeri Putra Sang Fajar Blitar yang ahli dalam bidang pembuatan Aplikasi Canva, dan Quizizz. Tim pengabdian merancang dan melaksanakan program pelatihan pembelajaran berbasis teknologi digital yang disesuaikan dengan kebutuhan riil guru-guru MI Nurul Jadid Kolomayan Wonodadi Blitar. Pelaksanaan pelatihan dirancang dengan pendekatan yang komprehensif dan aplikatif, mengintegrasikan aspek teoritis dan praktis dalam pemanfaatan teknologi digital untuk pembelajaran.

Untuk memastikan kualitas penyampaian materi dan transfer pengetahuan yang optimal, tim pengabdian menghadirkan dua narasumber kompeten, yaitu Abu Zaeni dan Muchamad Saiful Muluk, yang memiliki keahlian spesifik dalam bidang pengembangan media pembelajaran digital. Kedua narasumber tersebut dipilih berdasarkan track record dan kompetensi mereka dalam mengoperasikan dan memanfaatkan aplikasi Canva dan Quizizz, dua platform yang dinilai sangat relevan dan praktis untuk diterapkan dalam konteks pembelajaran di madrasah ibtidaiyah. Kehadiran narasumber yang berpengalaman ini diharapkan dapat memberikan pengalaman belajar yang bermakna bagi guru serta memberikan contoh konkret implementasi teknologi digital dalam proses pembelajaran.



Gambar Abu Zaeni memberikan materi Aplikasi Canva

Materi pelatihan yang disampaikan oleh narasumber pertama, Abu Zaeni, berfokus pada pemanfaatan aplikasi Canva sebagai media untuk mengembangkan bahan ajar visual yang menarik dan interaktif. Canva dipilih karena kemudahannya penggunaannya (*user-friendly interface*), ketersediaan template yang beragam, serta kemampuannya untuk menghasilkan berbagai jenis konten visual seperti presentasi, infografis, poster pembelajaran, lembar kerja siswa digital, dan media pembelajaran lainnya tanpa memerlukan keterampilan desain grafis yang rumit. Narasumber membimbing peserta secara bertahap mulai dari pembuatan akun, navigasi fitur-fitur dasar, pemilihan template yang sesuai dengan tujuan pembelajaran, kustomisasi desain, hingga ekspor dan implementasi hasil karya dalam pembelajaran. Pendekatan hands-on ini terbukti efektif dalam meningkatkan kepercayaan diri guru dan mengurangi kecemasan teknologi (*technophobia*) yang sebelumnya menjadi salah satu hambatan utama dalam pemanfaatan media digital.

Narasumber kedua, Muchamad Saiful Muluk, mengampu materi pelatihan tentang pemanfaatan *Quizizz* sebagai platform penilaian interaktif dan gamifikasi pembelajaran. *Quizizz* merupakan aplikasi berbasis web yang memungkinkan guru untuk membuat kuis interaktif dengan elemen permainan (*gamification*) yang dapat meningkatkan motivasi dan *engagement* siswa dalam proses pembelajaran. Para guru dilatih untuk merancang instrumen penilaian digital yang tidak hanya mengukur aspek kognitif, tetapi juga dapat memberikan umpan balik instan kepada siswa, memantau progres belajar secara *real-time*, dan menganalisis data hasil belajar untuk perbaikan pembelajaran selanjutnya.



Gambar Peserta Pelatihan Pembelajaran Berbasis Teknologi

Sebagai bagian integral dari program pelatihan, tim pengabdian juga mengembangkan modul pembelajaran berbasis teknologi digital yang dirancang sebagai panduan praktis bagi guru dalam menerapkan hasil pelatihan dalam praktik pembelajaran sehari-hari. Hingga akhir Oktober, penyusunan modul telah mencapai progress 60% dengan struktur yang sistematis dan komprehensif. Modul tersebut mencakup empat komponen utama yang saling terkait. *Pertama*, bagian tujuan pembelajaran berbasis teknologi digital yang menjelaskan rasional integrasi teknologi dalam pembelajaran, kompetensi yang diharapkan dikuasai guru, serta indikator keberhasilan implementasi teknologi dalam meningkatkan kualitas pembelajaran.

Kedua, bagian strategi pembelajaran yang memperhatikan gaya belajar siswa, yang memberikan panduan bagaimana guru dapat mengidentifikasi berbagai gaya belajar siswa (visual, auditori, kinestetik) dan mengadaptasi penggunaan media digital untuk mengakomodasi keberagaman tersebut. *Ketiga*, bagian aktivitas kelas interaktif berbasis *Service Learning* yang mengintegrasikan pembelajaran berbasis teknologi dengan pendekatan pembelajaran layanan masyarakat, di mana siswa tidak hanya belajar menggunakan teknologi tetapi juga menerapkan pengetahuan mereka untuk memberikan kontribusi kepada lingkungan sekitar. *Keempat*, bagian penilaian autentik yang mengukur pemahaman dan motivasi siswa, yang menyediakan berbagai instrumen dan teknik penilaian alternatif yang dapat diimplementasikan menggunakan platform digital seperti Quizizz, Google Forms, dan aplikasi penilaian lainnya.

Penyusunan modul dilakukan secara kolaboratif antara tim pengabdian dengan para narasumber dan melibatkan masukan dari guru-guru MI Nurul Jadid yang menjadi sasaran program. Pendekatan partisipatif ini penting untuk memastikan bahwa konten modul benar-benar relevan dengan konteks pembelajaran di madrasah dan dapat diimplementasikan dengan mempertimbangkan keterbatasan sumber daya yang ada. Modul dirancang dengan bahasa yang sederhana dan mudah dipahami, dilengkapi dengan ilustrasi, tangkapan layar (screenshot) langkah-langkah penggunaan aplikasi, contoh-contoh konkret implementasi, serta lembar kerja yang dapat digunakan guru untuk merencanakan pembelajaran mereka sendiri. Selain versi cetak, modul juga dikembangkan dalam format digital (PDF interaktif) yang dapat diakses melalui perangkat mobile, sehingga guru dapat

menggunakannya sebagai referensi kapan saja dan di mana saja.

Dengan target penyelesaian modul secara menyeluruh pada akhir program pengabdian, tim terus bekerja untuk melengkapi konten yang tersisa, melakukan review dan revisi berdasarkan *feedback* dari peserta pelatihan, serta memastikan bahwa modul tersebut dapat menjadi *legacy* yang berkelanjutan bagi pengembangan profesional guru di MI Nurul Jadid Kolomayan Wonodadi Blitar. Tim telah mendampingi bapak ibu guru MI Nurul Jadid Kolomayan Wonodadi Blitar dalam Menyusun materi pelajaran menggunakan Aplikasi Canva dalam pembuatan video pembelajaran dan permainan game Quizizz belajar pada minggu ke-3 bulan November tahun 2025.

Pendampingan pasca pelatihan merupakan tahapan krusial dalam memastikan keberlanjutan dan efektivitas program pengembangan kompetensi guru dalam pembelajaran berbasis teknologi digital. Kesadaran akan pentingnya fase ini muncul dari pemahaman bahwa perubahan praktik pembelajaran yang sustain tidak dapat dicapai hanya melalui pelatihan formal yang bersifat satu waktu (*one-shot training*), melainkan memerlukan dukungan berkelanjutan yang memfasilitasi guru dalam mengatasi berbagai tantangan implementasi di lapangan. Literatur tentang pengembangan profesional guru secara konsisten menunjukkan bahwa program pelatihan yang dilengkapi dengan pendampingan intensif menghasilkan dampak yang lebih signifikan dan bertahan lama terhadap perubahan praktik mengajar dibandingkan dengan pelatihan yang berdiri sendiri tanpa *follow-up*.

Tim pengabdian merancang program pendampingan pasca pelatihan sebagai komponen integral yang tidak terpisahkan dari keseluruhan ekosistem pengembangan kompetensi guru di MI Nurul Jadid Kolomayan Wonodadi Blitar. Program pendampingan ini dirancang dengan pendekatan yang adaptif dan responsif terhadap kebutuhan individual guru, mengakui bahwa setiap guru memiliki tingkat kesiapan, pengalaman, dan tantangan yang berbeda dalam mengintegrasikan teknologi digital ke dalam praktik pembelajaran mereka.

Pelaksanaan pendampingan dilakukan pada minggu ketiga bulan November tahun 2025, dengan mempertimbangkan jangka waktu yang cukup setelah pelatihan formal agar guru memiliki kesempatan untuk mencoba mengimplementasikan pengetahuan dan keterampilan yang telah mereka peroleh. Rentang waktu sekitar dua hingga tiga minggu pasca pelatihan dipandang ideal karena guru sudah mulai mengidentifikasi tantangan konkret dan kebutuhan spesifik dalam penerapan teknologi, namun tidak terlalu lama sehingga antusiasme dan momentum perubahan masih terjaga. Tim pengabdian hadir secara langsung di MI Nurul Jadid untuk memberikan asistensi tatap muka yang intensif, memungkinkan interaksi personal dan pemberian bantuan yang disesuaikan dengan konteks dan kebutuhan masing-masing guru. Kehadiran fisik tim pendamping di lokasi madrasah juga memfasilitasi observasi langsung terhadap kondisi infrastruktur teknologi, dinamika pembelajaran di kelas, serta kultur organisasi sekolah yang dapat mempengaruhi adopsi inovasi pembelajaran. Pendampingan difokuskan pada dua area prioritas yang telah diidentifikasi sebagai kebutuhan utama guru, yaitu pembuatan video pembelajaran menggunakan aplikasi Canva dan pengembangan permainan edukatif melalui platform Quizizz, dua aplikasi yang telah diperkenalkan dalam sesi pelatihan dan dinilai paling relevan serta applicable dalam konteks pembelajaran di madrasah ibtidaiyah.

Dalam aspek pendampingan pembuatan video pembelajaran menggunakan Canva, tim memberikan bimbingan komprehensif yang mencakup dimensi teknis dan pedagogis. Dari sisi teknis, guru didampingi untuk menguasai berbagai fitur Canva yang mendukung produksi video edukatif, mulai dari pemilihan template video yang sesuai dengan tujuan pembelajaran, kustomisasi elemen visual seperti background, animasi teks, transisi antar scene, hingga integrasi multimedia berupa gambar, ikon, ilustrasi, dan musik latar yang dapat meningkatkan daya tarik video. Tim pendamping juga memfasilitasi guru untuk

mengeksplorasi fitur-fitur advanced seperti penggunaan brand kit untuk konsistensi visual, pemanfaatan elemen interaktif, serta teknik editing dasar seperti *cropping*, *resizing*, dan *color adjustment*. Namun lebih dari sekadar penguasaan teknis, pendampingan juga menekankan aspek pedagogis yang krusial dalam desain video pembelajaran yang efektif.

Guru dibimbing untuk menerapkan prinsip-prinsip multimedia learning seperti yang dikemukakan oleh Richard Mayer, termasuk prinsip segmentasi (membagi konten menjadi segmen-segmen bermakna), prinsip personalisasi (menggunakan bahasa percakapan yang akrab), prinsip koherensi (menghilangkan elemen yang tidak relevan), dan prinsip signaling (memberikan petunjuk visual untuk mengarahkan perhatian). Tim mendampingi guru dalam merancang *storyboard* video yang mencakup struktur konten yang jelas dengan pembukaan yang menarik perhatian, penyampaian isi yang sistematis dan mudah dipahami, serta penutup yang memperkuat poin-poin utama pembelajaran. Beberapa guru berhasil menyelesaikan video pembelajaran untuk berbagai mata pelajaran seperti Ilmu Pengetahuan Alam dengan topik siklus air dan fotosintesis, Matematika dengan penjelasan konsep pecahan dan bangun datar, serta Pendidikan Agama Islam dengan materi sejarah Nabi dan tata cara ibadah, yang semuanya dirancang dengan mempertimbangkan karakteristik perkembangan kognitif siswa madrasah ibtidaiyah.

Pendampingan dalam pengembangan kuis interaktif melalui platform *Quizizz* diarahkan untuk membantu guru merancang instrumen penilaian yang tidak hanya mengukur hasil belajar tetapi juga berfungsi sebagai strategi pembelajaran yang engaging dan memotivasi. Tim membimbing guru dalam menyusun bank soal yang berkualitas dengan menerapkan prinsip-prinsip penyusunan tes yang baik, termasuk kejelasan rumusan soal, validitas konten (kesesuaian dengan indikator pembelajaran), reliabilitas, tingkat kesukaran yang bervariasi, dan daya pembeda yang memadai.

Guru didampingi untuk merumuskan pertanyaan yang tidak hanya menguji aspek kognitif tingkat rendah seperti mengingat dan memahami, tetapi juga mengembangkan soal-soal yang mengukur kemampuan berpikir tingkat tinggi (HOTS) seperti menganalisis, mengevaluasi, dan mencipta sesuai dengan taksonomi Bloom yang telah direvisi. Tim juga memfasilitasi guru untuk memanfaatkan berbagai format soal yang tersedia di *Quizizz*, termasuk pilihan ganda, benar-salah, jawaban singkat, *checkbox* (pilihan ganda dengan lebih dari satu jawaban benar), serta fitur poll untuk mengumpulkan pendapat siswa. Aspek gamifikasi dioptimalkan dengan mengatur elemen-elemen permainan seperti timer yang menantang namun realistis, sistem poin yang memotivasi, *leaderboard* yang mendorong kompetisi sehat, serta penggunaan meme dan musik yang membuat suasana belajar lebih menyenangkan.

Guru juga dilatih untuk memberikan feedback atau penjelasan pada setiap soal sehingga kuis tidak hanya berfungsi sebagai alat penilaian tetapi juga sebagai medium pembelajaran yang memberikan kesempatan bagi siswa untuk belajar dari kesalahan mereka. Selain itu, tim mendampingi guru dalam menginterpretasikan data dan laporan yang dihasilkan oleh *Quizizz*, termasuk analisis persentase jawaban benar per-soal, identifikasi *misconception* yang umum terjadi, serta pemantauan progres individual siswa yang dapat digunakan sebagai dasar untuk memberikan pembelajaran remedial atau pengayaan yang tepat sasaran.

Proses pendampingan dilaksanakan dengan menggunakan berbagai strategi yang disesuaikan dengan kebutuhan dan preferensi guru. Untuk guru yang sudah memiliki pemahaman dasar yang cukup baik, pendampingan dilakukan dalam format *co-creation* di mana tim dan guru bekerja bersama-sama dalam merancang dan mengembangkan konten pembelajaran digital, dengan tim berperan sebagai fasilitator dan konsultan yang memberikan saran dan masukan. Untuk guru yang masih memerlukan bimbingan lebih intensif, pendampingan dilakukan dengan pendekatan *scaffolding* di mana tim memberikan

dukungan yang terstruktur dan bertahap, mulai dari demonstrasi langsung, *guided practice* dengan asistensi penuh, hingga *independent practice* dengan supervisi minimal.

Tim juga menerapkan strategi *peer learning* dengan memfasilitasi guru-guru yang lebih cepat menguasai teknologi untuk berbagi pengetahuan dan pengalaman mereka kepada rekan sejawat yang masih mengalami kesulitan, menciptakan budaya kolaborasi dan pembelajaran kolektif yang organik. Sepanjang proses pendampingan, tim melakukan dokumentasi yang sistematis terhadap progress setiap guru, tantangan yang dihadapi, solusi yang diterapkan, serta hasil-hasil karya yang dihasilkan. Dokumentasi ini tidak hanya berfungsi sebagai rekam jejak pelaksanaan program, tetapi juga sebagai bahan evaluasi dan refleksi untuk perbaikan program pendampingan di masa mendatang serta sebagai sumber inspirasi *best practices* yang dapat disebarluaskan kepada komunitas pendidik yang lebih luas.

Hasil pendampingan pada minggu ketiga November menunjukkan capaian yang sangat menggembirakan, baik dari aspek kuantitatif maupun kualitatif. Secara kuantitatif, program pendampingan berhasil memfasilitasi produksi 15 video pembelajaran berkualitas dengan durasi bervariasi antara 3-8 menit yang mencakup berbagai mata pelajaran dan topik pembelajaran. Video-video ini dirancang dengan standar kualitas yang memadai dari segi visual, audio, dan konten pedagogis, siap untuk diimplementasikan dalam pembelajaran di kelas atau disebarkan kepada siswa untuk pembelajaran mandiri. Selain itu, guru-guru juga berhasil mengembangkan 20 set kuis interaktif melalui *Quizizz* dengan total lebih dari 400 soal yang telah melalui proses review dan revisi untuk memastikan kualitasnya. Bank soal ini mencakup berbagai tingkat kesulitan dan jenis pertanyaan, menyediakan instrumen penilaian yang beragam untuk berbagai tujuan assessment seperti *diagnostic test*, *formative assessment*, dan *summative evaluation*. Secara kualitatif, pendampingan berhasil membawa transformasi yang lebih mendalam pada mindset dan praktik guru.

2. Pembahasan

Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PkM) ini didasarkan pada temuan dan realitas empiris bahwa sebagian besar guru madrasah ibtidaiyah (MI), khususnya di lingkungan MI Nurul Jadid Kolomayan Wonodadi Blitar, menghadapi berbagai tantangan dalam pengembangan dan penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi digital. Di tengah tuntutan implementasi Kurikulum Merdeka dan digitalisasi pendidikan, masih terjadi kesenjangan antara harapan kebijakan dan praktik lapangan.

Masalah pertama yang teridentifikasi adalah rendahnya literasi digital guru. Banyak guru yang belum memiliki keterampilan teknis maupun pedagogis dalam memanfaatkan teknologi untuk mendukung proses pembelajaran. Hal ini terlihat dari dominasi penggunaan media konvensional seperti papan tulis, buku teks, dan ceramah sebagai metode utama. Keterbatasan ini bukan karena ketidakmauan guru untuk berkembang, melainkan karena kurangnya akses terhadap pelatihan teknologi yang relevan, praktis, dan berkesinambungan.

Masalah kedua adalah kurangnya pelatihan yang bersifat aplikatif dan kontekstual. Program pelatihan yang selama ini diikuti oleh guru cenderung bersifat teoritis dan belum menyentuh kebutuhan spesifik madrasah, terutama di wilayah semi-perkotaan seperti Wonodadi. Padahal, guru membutuhkan pelatihan berbasis proyek (*project-based learning*) yang langsung membimbing mereka menyusun media digital sesuai dengan mata pelajaran yang diampu dan karakteristik siswa MI.

Masalah ketiga menyangkut minimnya dukungan infrastruktur dan sumber daya teknologi di lingkungan madrasah. Beberapa madrasah mungkin telah memiliki perangkat komputer, namun tidak dimanfaatkan secara optimal karena tidak ada SDM yang mampu mengelolanya atau kurangnya perangkat lunak (*software*) edukatif yang ramah pengguna. Situasi ini menyebabkan teknologi hanya menjadi simbol, bukan alat bantu pembelajaran yang nyata.

Masalah keempat adalah kurangnya kesadaran akan pentingnya media pembelajaran digital sebagai bagian dari kompetensi profesional guru. Banyak guru belum menyadari bahwa penguasaan teknologi bukan hanya pelengkap, tetapi merupakan bagian dari kompetensi inti sebagaimana dijelaskan dalam standar kompetensi guru. Tanpa pemahaman ini, maka motivasi guru untuk mengembangkan diri juga akan rendah.

Masalah kelima adalah ketidaksesuaian antara karakteristik peserta didik (*digital native*) dengan metode pembelajaran yang digunakan. Siswa saat ini tumbuh dalam lingkungan digital, terbiasa dengan visual, audio, dan interaksi cepat. Ketika guru hanya menggunakan metode konvensional, maka pembelajaran menjadi tidak menarik, tidak kontekstual, dan berdampak pada menurunnya minat belajar siswa.

Secara keseluruhan, masalah-masalah di atas menunjukkan adanya kebutuhan mendesak untuk meningkatkan kapasitas guru melalui pelatihan yang terstruktur, aplikatif, dan sesuai kebutuhan lokal. Kegiatan PkM ini hadir sebagai solusi untuk menjembatani kesenjangan kompetensi guru dan tuntutan pendidikan abad ke-21 melalui pengembangan media pembelajaran digital yang inovatif dan kontekstual.

Pengabdian kepada Masyarakat (PkM) sebagai bagian dari tridharma perguruan tinggi memiliki peran strategis dalam menjembatani pengetahuan akademik dengan kebutuhan nyata di masyarakat. Pelaksanaan pelatihan pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi digital bagi guru-guru MI Nurul Jadid Kolomayan Wonodadi Blitar bertujuan memberikan kontribusi nyata terhadap peningkatan kualitas pendidikan dasar Islam, terutama dalam ranah pedagogi digital dan profesionalisme guru.

Tujuan utama dari kegiatan ini adalah meningkatkan kompetensi guru dalam merancang dan mengembangkan media pembelajaran berbasis teknologi digital yang kontekstual, menarik, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik madrasah ibtidaiyah. Kompetensi ini menjadi sangat penting karena guru berperan sebagai fasilitator pembelajaran yang tidak hanya menyampaikan materi, tetapi juga menciptakan pengalaman belajar yang interaktif dan menyenangkan. Guru dengan peningkatan kompetensi tersebut, diharapkan mampu menghadirkan proses pembelajaran yang adaptif terhadap perkembangan zaman dan kebutuhan peserta didik abad ke-21.

Secara lebih rinci, kegiatan ini bertujuan untuk:

1. Memberikan pemahaman konseptual kepada guru tentang pentingnya penggunaan media digital dalam pembelajaran, termasuk manfaat, prinsip pengembangan, dan relevansinya terhadap capaian pembelajaran dalam Kurikulum Merdeka.
2. Melatih keterampilan teknis guru dalam menggunakan berbagai perangkat lunak dan aplikasi pembuatan media digital sederhana, seperti Canva, PowerPoint interaktif, video editor, dan aplikasi animasi edukatif lainnya yang mudah diakses dan digunakan.
3. Mendorong guru untuk menyusun media pembelajaran yang kontekstual, yaitu disesuaikan dengan lingkungan, budaya, kebutuhan siswa, dan karakteristik madrasah. Tujuan ini penting agar media yang dikembangkan tidak hanya bersifat umum, tetapi memiliki nilai kebermaknaan lokal (*local wisdom*).
4. Menumbuhkan sikap reflektif dan inovatif di kalangan guru madrasah untuk terus mengembangkan diri secara mandiri pasca pelatihan, dengan menjadikan teknologi sebagai mitra dalam menciptakan pembelajaran yang lebih efektif.

Tujuan-tujuan di atas tidak berdiri sendiri, melainkan merupakan bagian dari upaya jangka panjang dalam membangun ekosistem pembelajaran digital yang berkelanjutan di madrasah. Melalui kegiatan ini, diharapkan tercipta kultur belajar yang baru, yaitu guru yang terbiasa menggunakan teknologi dalam pembelajaran, terbuka terhadap inovasi, dan mampu memproduksi media pembelajaran secara mandiri maupun kolaboratif. PKM ini juga bertujuan memberikan *feedback* kepada institusi mitra (MI Nurul Jadid Kolomayan Wonodadi Blitar) dalam bentuk laporan hasil pelatihan, dokumentasi produk media yang

telah dibuat oleh peserta, serta rekomendasi tindak lanjut untuk pengembangan berkelanjutan. Dengan demikian, kegiatan ini bukan hanya bersifat sesaat, tetapi memiliki dampak jangka panjang terhadap peningkatan mutu pendidikan Islam di tingkat dasar.

Secara keseluruhan, analisis terhadap tujuan PkM ini menunjukkan bahwa kegiatan pelatihan tidak hanya menasar pada peningkatan kemampuan teknis guru, tetapi juga pada transformasi mindset, penguatan profesionalitas, dan penciptaan inovasi pembelajaran yang berorientasi pada kebutuhan siswa dan perkembangan teknologi. Inilah kontribusi nyata perguruan tinggi dalam menjawab tantangan pendidikan di era digital.

Program Pengabdian kepada Masyarakat (PkM) yang berfokus pada pelatihan pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi digital untuk guru MI Nurul Jadid Kolomayan Wonodadi Blitar memiliki sejumlah keunggulan strategis yang membedakannya dari program sejenis. Keunggulan-keunggulan ini dapat dianalisis dari sisi kebutuhan mitra, pendekatan kegiatan, dampak berkelanjutan, serta relevansi dengan kebijakan nasional dan perkembangan global.

Keunggulan utama dari program ini adalah responsivitasnya terhadap kebutuhan nyata mitra sasaran. Berdasarkan observasi awal dan diskusi bersama pihak madrasah, diketahui bahwa mayoritas guru masih menghadapi kendala dalam merancang media pembelajaran digital yang sesuai dengan kondisi kelas dan kemampuan siswa. Program ini hadir sebagai solusi konkret untuk menjawab permasalahan tersebut dengan pendekatan berbasis pelatihan praktik langsung (*learning by doing*). Artinya, kegiatan dirancang bukan hanya bersifat teoritis, tetapi sangat aplikatif dan kontekstual, sesuai dengan kondisi lapangan.

Program ini dirancang dengan pendekatan kolaboratif yang melibatkan dosen, mahasiswa, dan guru sebagai mitra belajar. Keunggulan ini menjadikan kegiatan tidak bersifat satu arah (transfer ilmu), melainkan sebagai ruang dialog dan kerja sama antar pihak. Melalui kerja tim dan diskusi kelompok, guru tidak hanya menerima pelatihan, tetapi juga terlibat aktif dalam menyusun produk nyata berupa media pembelajaran digital. Pendekatan ini terbukti mampu meningkatkan rasa memiliki dan keberlanjutan hasil pelatihan.

Program ini memiliki keunggulan dalam hal pemilihan aplikasi dan teknologi yang digunakan. Fokus pelatihan diarahkan pada penggunaan platform dan perangkat lunak yang mudah diakses, tidak berbayar (*open source*), dan relevan dengan kondisi infrastruktur madrasah, seperti *Canva*, *PowerPoint* interaktif, dan aplikasi pembuat video berbasis ponsel. Pendekatan ini memastikan bahwa seluruh guru dapat mengikuti pelatihan tanpa hambatan teknologi. Selain itu, pengembangan media dilakukan dengan mengangkat konten lokal dan konteks keislaman yang sesuai dengan karakteristik madrasah.

Program ini secara langsung mendukung kebijakan nasional dalam implementasi Kurikulum Merdeka, khususnya dalam penyusunan perangkat ajar yang kreatif, personal, dan berbasis teknologi. Kurikulum Merdeka mendorong guru untuk menjadi desainer pembelajaran, dan keunggulan program ini terletak pada kemampuannya memfasilitasi guru untuk mengembangkan media ajar yang sesuai dengan capaian pembelajaran dan profil pelajar Pancasila. Selain itu, program ini juga berkontribusi pada peningkatan literasi digital guru, yang merupakan salah satu kompetensi utama dalam pendidikan abad ke-21.

Program ini tidak hanya untuk memberikan pelatihan sesaat, tetapi juga untuk menciptakan *multiplier effect* di lingkungan madrasah. Hasil pelatihan akan didokumentasikan dalam bentuk produk media, panduan penggunaan, dan modul digital yang dapat digunakan kembali atau dijadikan bahan pelatihan internal madrasah. Dengan demikian, dampak pelatihan bersifat jangka panjang dan memungkinkan untuk direplikasi di madrasah lain di wilayah Blitar atau bahkan skala yang lebih luas.

Program Pengabdian kepada Masyarakat (PkM) ini menjadi titik awal transformasi

digital dalam pembelajaran di lingkungan MI Nurul Jadid Kolomayan Wonodadi Blitar. Harapan utama dari program ini adalah terbentuknya budaya inovatif di kalangan guru madrasah, khususnya dalam pemanfaatan teknologi digital sebagai alat bantu pembelajaran yang efektif dan menyenangkan. Guru tidak hanya menjadi pengguna teknologi, tetapi juga menjadi kreator media pembelajaran digital yang kontekstual, sesuai dengan karakteristik peserta didik dan mata pelajaran yang diampu (Mishra & Koehler, 2006b) ; (Ertmer & Ottenbreit-Leftwich, 2010).

Melalui pelatihan dan pendampingan intensif guru-guru memiliki keterampilan teknis dan pedagogis dalam mengembangkan media digital interaktif seperti video pembelajaran, animasi, kuis daring, maupun penggunaan aplikasi edukatif berbasis Android atau web. Harapan ini tidak hanya berkaitan dengan peningkatan kompetensi individu guru, tetapi juga berdampak pada peningkatan kualitas proses belajar-mengajar secara keseluruhan (Tsetsos & Prentzas, 2020); (Susanti & Ummah, 2021); (Dwiwogo & Radjah, 2020).

Program ini mampu menumbuhkan kolaborasi antar guru dalam komunitas praktisi digital di lingkungan madrasah. Proses inovasi tidak berhenti pada pelatihan dengan terbentuknya komunitas ini, tetapi terus berkembang melalui diskusi, berbagi praktik baik, dan produksi bersama media pembelajaran digital. Kolaborasi ini penting sebagai bentuk penguatan profesionalitas guru secara berkelanjutan (Umah et al., 2023).

Pengembangan program ini dalam jangka panjang, diharapkan menjadi model replikasi yang dapat diterapkan di madrasah lain dengan karakteristik serupa. Kegiatan PkM ini dengan dokumentasi program yang baik dan evaluasi berkelanjutan, memiliki potensi untuk direplikasi sebagai praktik baik nasional dalam peningkatan literasi digital guru madrasah (Yuliana et al., 2022); (Sa'diyah et al., 2024). Oleh karena itu, pengembangan program ini sangat strategis dalam mendukung transformasi pendidikan digital di satuan pendidikan Islam tingkat dasar, menuju madrasah yang adaptif, kreatif, dan berdaya saing. Kegiatan pelatihan dirancang dalam bentuk hands-on training dan workshop, di mana guru-guru langsung mempraktikkan penggunaan alat dan platform digital seperti Canva, PowerPoint interaktif, dan aplikasi kuis berbasis daring. Pendekatan ini sejalan dengan strategi pelatihan berbasis kebutuhan (need-based training) yang mendorong partisipasi aktif guru dalam setiap sesi pelatihan (Akhyar et al., 2025).

Program ini dalam strategi pengembangan jangka menengah, menargetkan terciptanya *community of practice* antar guru MI yang terlibat, agar mereka dapat saling berbagi praktik baik, mendampingi satu sama lain, dan menjadi agen transformasi digital pembelajaran di madrasah masing-masing. Strategi ini diperkuat dengan pemanfaatan platform daring seperti grup *WhatsApp* atau *Google Classroom* untuk mendukung keberlanjutan komunikasi dan diskusi pasca pelatihan. Upaya ini merupakan implementasi dari prinsip sustainable professional development yang menekankan pentingnya dukungan dan interaksi berkelanjutan pascapelatihan (Darling-Hammond, 2017); (Rotherham & Willingham, 2009); (Wahyuni, 2022).

Strategi pengembangan lebih lanjut, untuk menjamin keberlanjutan dan dampak jangka panjang, juga melibatkan komitmen kepala madrasah dan pengawas sebagai pihak pengambil kebijakan di tingkat lokal. Keterlibatan mereka menjadi kunci dalam mengintegrasikan hasil pelatihan ke dalam perencanaan program sekolah serta mendukung pengadaan perangkat pendukung teknologi yang dibutuhkan. Dengan demikian, strategi pengembangan program PKM ini tidak hanya menyentuh aspek peningkatan kapasitas individu guru, tetapi juga memperkuat sistem pendukung institusional untuk mendukung transformasi pembelajaran berbasis digital (Hargreaves & O'Connor, 2018); (Suryana, 2021).

PENUTUP

Pelatihan dan pendampingan pembelajaran berbasis teknologi digital bagi guru di MI Nurul Jadid Kolomayan Wonodadi Blitar menunjukkan bahwa penguatan kompetensi digital merupakan prasyarat penting dalam meningkatkan kualitas proses belajar mengajar di era transformasi pendidikan. Melalui kegiatan pelatihan, guru memperoleh pemahaman yang lebih sistematis mengenai penggunaan aplikasi pembelajaran berupa Canva, Quizizz, dan platform digital lainnya, serta strategi pedagogis yang relevan dengan Kurikulum Merdeka. Secara keseluruhan, program pelatihan dan pendampingan teknologi digital di MI Nurul Jadid Kolomayan Wonodadi Blitar dapat disimpulkan sebagai langkah strategis yang mendukung terciptanya ekosistem pembelajaran yang relevan dengan tuntutan revolusi industri 4.0 dan Kurikulum Merdeka.

Kegiatan ini tidak hanya meningkatkan literasi digital guru, tetapi juga berkontribusi pada terciptanya budaya inovasi di lingkungan madrasah, di mana guru terdorong untuk terus mengeksplorasi media pembelajaran kreatif yang mampu meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa. Kedepan sebagai rekomendasi hasil pengabdian, diperlukan sinergi seluruh pihak untuk mendorong lembaga pendidikan adaptif terhadap perkembangan teknologi agar semua peserta didik terbekali dengan skill penguasaan teknologi yang baik.

UCAPAN TERIMA KASIH

Tim mengucapkan puji dan syukur ke hadirat Tuhan Yang Maha Esa atas rahmat dan karunia-Nya sehingga penelitian ini dapat diselesaikan dengan baik. Penelitian ini dapat terlaksana berkat dukungan pendanaan melalui program Bantuan Operasional Perguruan Tinggi Negeri (BOP-PTN) Tahun 2025. Tim menyampaikan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada Kementerian Agama Republik Indonesia atas dukungan dan kepercayaan yang diberikan dalam pelaksanaan penelitian ini. Ucapan terima kasih juga disampaikan kepada pimpinan universitas Islam Sayyid Ali Rahmatullah Tulungagung, fakultas, serta lembaga penelitian dan pengabdian kepada masyarakat (LP2M) UIN Sayyid Ali Rahmatullah Tulungagung yang telah memfasilitasi dan mendukung seluruh proses penelitian. Penghargaan setinggi-tingginya disampaikan kepada seluruh anggota tim peneliti atas kerja sama, dedikasi, dan kontribusi yang luar biasa selama pelaksanaan penelitian. Terima kasih juga disampaikan kepada para responden, mitra, serta pihak-pihak lain yang telah memberikan bantuan, baik secara langsung maupun tidak langsung, sehingga penelitian ini dapat terselesaikan dengan baik. Deskripsi tentang ucapan terima kasih atau pengakuan kepada pihak-pihak (perorangan atau institusi) yang turut terlibat secara langsung atau tidak langsung dalam mensukseskan kegiatan program pengabdian masyarakat.

DAFTAR PUSTAKA

- Akhyar, Y., Ningsih, W., & Guswanti, N. (2025). Meningkatkan Keterampilan Pedagogik Guru melalui Metode Pembelajaran Inovatif Berbasis Teknologi Digital di Institut Attarkiyah Islamiah, Thailand Selatan. *Jurnal Pengabdian Masyarakat (ABDIRA)*, 5(4), 91–103.
- Anderson, L. W., & Krathwohl, D. R. (2001). *A taxonomy for learning, teaching, and assessing: A revision of Bloom's taxonomy of educational objectives: Complete edition*. Addison Wesley Longman, Inc.
- Azis, A. R., & Rusydiyah, E. F. (2025). LITERASI DIGITAL DALAM PENDIDIKAN ISLAM: MENAVIGASI TANTANGAN DAN PELUANG MEDIA SOSIAL UNTUK PEMBELAJARAN AGAMA. *An-Nahdlah: Jurnal Pendidikan Islam*, 5(1), 100–117.
- Bates, A. W. (2015a). *Teaching in a digital age*.
- Bates, A. W. (2015b). *Teaching in a digital age*.
- Daniels, M. (2021). *Shadow, self, spirit-revised edition: Essays in transpersonal psychology*. Andrews UK Limited.
- Darling-Hammond, L. (2017). Teacher education around the world: What can we learn from international practice? *European Journal of Teacher Education*, 40(3), 291–309.
- Dwiyogo, W. D., & Radjah, C. L. (2020). Effectiveness, efficiency and instruction appeal of blended learning model.
- Ertmer, P. A., & Ottenbreit-Leftwich, A. T. (2010). Teacher technology change: How knowledge, confidence, beliefs, and culture intersect. *Journal of Research on Technology in Education*, 42(3), 255–284.
- Hargreaves, A., & O'Connor, M. T. (2018). *Collaborative professionalism: When teaching together means learning for all*. Corwin Press.
- Hausfather, S. J. (1996). Vygotsky and schooling: Creating a social context for learning. *Action in Teacher Education*, 18(2), 1–10.
- Heinich, R., Molenda, M., & Russell, J. D. (1993). *Instructional media and the new technologies of instruction*. (No Title).
- Jihad, A. (2013). *Menjadi guru profesional: Strategi meningkatkan kualifikasi dan kualitas guru di era global*. Penerbit Erlangga.
- Judijanto, L., Hartati, T., Apriyanto, A., Pamangin, W. W., & Haluti, F. (2025). *Pendidikan Abad 21: Menyambut Transformasi Dunia Pendidikan di Era Society 5.0*. PT. Sonpedia Publishing Indonesia.
- Kimmons, R., Graham, C. R., & West, R. E. (2020). The PICRAT model for technology integration in teacher preparation. *Contemporary Issues in Technology and Teacher Education*, 20(1), 176–198.
- Kusuma, A. C., Wibowo, H. T., Al Azhar, G., Adibah, A., Triswidrananta, O. D., Wahono, W. T., & Nurcahyo, S. (2024). Pendampingan Pembuatan dan Publikasi Karya Ilmiah Penelitian Tindakan Kelas untuk Kenaikan Pangkat Guru. *TAAWUN*, 4(02), 217–228.
- Maspupah, S., Robandi, B., Kamil, M., Sudiapernama, E., Saepudin, A., & Saripah, I. (2023). Implementation of Pedagogy and Andragogy in Training Strategies to Enhance Vocational High School Teachers' Competence. *EDUTECH: Journal of Education And Technology*, 7(1), 13–20.
- Mayer, R. E. (2021). *Multimedia learning (the 3rd edition)*. New York: Cambridge University.[Google Scholar].
- MIN, D. (n.d.). *PERAN KEPALA MADRASAH DALAM MENINGKATKAN KOMPETENSI PROFESIONAL GURU*.
- Mishra, P., & Koehler, M. J. (2006a). Technological pedagogical content knowledge: A framework for teacher knowledge. *Teachers College Record*, 108(6), 1017–1054.
- Mishra, P., & Koehler, M. J. (2006b). Technological pedagogical content knowledge: A framework for teacher knowledge. *Teachers College Record*, 108(6), 1017–1054.

- Mulyasa, E. (2015). Menjadi guru profesional, menciptakan pembelajaran kreatif dan menyenangkan.
- Nur'Aini, E. M. (n.d.). BAB 4 SINERGI DIGITALISASI KURIKULUM MERDEKA DAN REKONSTRUKSI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM UNTUK GENERASI Z. *LITERASI LANGSUNG TERBIT*, 6(3), 69.
- Nurhidayah, N., Arifin, S., Latifa, N. F., & Hikma, H. (2023). Peningkatan kemampuan guru membuat media pembelajaran berbasis aplikasi canva di sekolah penggerak. *Prima Abdika: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 3(4), 360–368.
- Prensky, M. (2010). *Teaching digital natives: Partnering for real learning*. Corwin press.
- Rangkuti, A. N. H., & Sauri, S. (2024). Philosophy as the Foundation for the Development of Modern Pedagogical Science. *Jurnal Pendidikan Dan Kewirausahaan*, 12(3), 1245–1259.
- Reiser, R. A., & Dempsey, J. V. (2012a). *Trends and issues in instructional design and technology*. Pearson Boston.
- Reiser, R. A., & Dempsey, J. V. (2012b). *Trends and issues in instructional design and technology*. Pearson Boston.
- Rotherham, A. J., & Willingham, D. (2009). 21st century. *Educational Leadership*, 67(1), 16–21.
- Rumra, M. J. R., Rusmiaty, R., Usman, S., & Ondeng, S. (2025). MADRASAH DALAM PUSARAN TANTANGAN ZAMAN: UPAYA STRATEGIS MEMPERKUAT INSTITUSI PENDIDIKAN ISLAM. *Al-Irsyad: Journal of Education Science*, 4(2), 447–459.
- Sa'diyah, H., Manshur, U., & Suhermanto, S. (2024). Integration of Talking Stick and Audio Visual: An Innovative Approach in Improving Student Learning Outcomes. *FALASIFA: Jurnal Studi Keislaman*, 15(1), 48–60.
- Schunk, D. H., & DiBenedetto, M. K. (2020). Social cognitive theory, self-efficacy, and students with disabilities: Implications for students with learning disabilities, reading disabilities, and attention-deficit/hyperactivity disorder. In *Handbook of educational psychology and students with special needs* (pp. 243–261). Routledge.
- Suryana, D. (2021). Pendidikan anak usia dini teori dan praktik pembelajaran. Prenada Media.
- Susanti, R. D., & Ummah, S. K. (2021). Pengembangan bahan ajar open-ended melalui polysynchronous learning berbantuan canvas. *JINoP (Jurnal Inovasi Pembelajaran)*, 7(2), 115–128.
- Trilling, B., & Fadel, C. (2009). *21st century skills: Learning for life in our times*. John Wiley & Sons.
- Tsetsos, S., & Prentzas, J. (2020). A survey on recent learning approaches in school education using Edmodo. *Open Educational Resources (OER) Pedagogy and Practices*, 91–111.
- Umah, E. C., Imron, A., Hadi, S., & Praherdhiono, H. (2023). Madrasah principal digital leadership innovation in digital learning transformation. *Revista de Gestao Social e Ambiental*, 17(3), 1–16.
- Wahyuni, I. (2022). Analisis kemampuan literasi numerasi berdasarkan gaya belajar pada anak usia dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(6), 5840–5849.
- Yuliana, Y., Wibowo, M. E., & Mulawarman, M. (2022). The Influence of Self-Control Through Self-Efficacy on Academic Procrastination. *Jurnal Bimbingan Konseling*, 11(4), 301–307.
- Yusa, I. W., Wulandari, A. Y. R., Tamam, B., Rosidi, I., Yasir, M., & Bagus Setiawan, A. Y. (2023). Development of augmented reality (ar) learning media to increase student motivation and learning outcomes in science. *Jurnal Inovasi Pendidikan IPA*, 9(2), 127–145.