

# Optimalisasi Kompetensi Guru Madrasah Tsanawiyah Negeri 3 Kabupaten Lebak melalui Workshop Penyusunan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi

Dentik Karyaningsih<sup>1\*</sup>, Donny Fernando<sup>2</sup>, Ahmad Sugiyarta<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup>Fakultas Teknologi Informasi Universitas Serang Raya

\*surel: karya.tiek@gmail.com (penulis korespondensi)

## ABSTRAK

Kemajuan teknologi informasi menuntut guru untuk mengintegrasikan teknologi dalam proses pembelajaran. Namun, guru di Madrasah Tsanawiyah Negeri 3 Kabupaten Lebak menghadapi kendala dalam memanfaatkan aplikasi digital untuk menyusun media pembelajaran. Kegiatan pengabdian masyarakat ini bertujuan untuk meningkatkan kompetensi guru melalui workshop yang meliputi persiapan, pelatihan, dan evaluasi. Hasil workshop menunjukkan peningkatan signifikan dalam kemampuan guru mengoperasikan aplikasi seperti Mentimeter, Kahoot!, dan Canva untuk menciptakan media pembelajaran interaktif. Selain itu, kreativitas guru dalam mendesain materi pembelajaran meningkat, didukung oleh motivasi yang lebih tinggi untuk mengadopsi teknologi. Dampak positif lainnya adalah peningkatan wawasan guru mengenai pemanfaatan teknologi untuk pendidikan berbasis digital. Dengan pendekatan partisipatif, kegiatan ini berhasil mengoptimalkan kompetensi guru untuk menghadapi tantangan pembelajaran di era digital.

Kata Kunci: Kompetensi guru, media pembelajaran digital, teknologi informasi, workshop, Madrasah Tsanawiyah

## ABSTRACT

*The advancement of information technology demands that teachers integrate technology into the learning process. However, teachers at Madrasah Tsanawiyah Negeri 3 Lebak Regency face challenges in utilizing digital applications to create learning media. This community service activity aims to enhance teachers' competencies through workshops consisting of preparation, training, and evaluation. The workshop results indicate a significant improvement in teachers' ability to operate applications such as Mentimeter, Kahoot!, and Canva to create interactive learning media. Moreover, teachers' creativity in designing learning materials has increased, supported by higher motivation to adopt technology. Another positive impact is the improvement in teachers' understanding of leveraging technology for digital-based education. Through a participatory approach, this activity successfully optimized teachers' competencies to face the challenges of teaching in the digital era.*

*Keywords: Teacher Competency, Digital Learning Media, Information Technology, Workshop, Madrasah Tsanawiyah*

## PENDAHULUAN

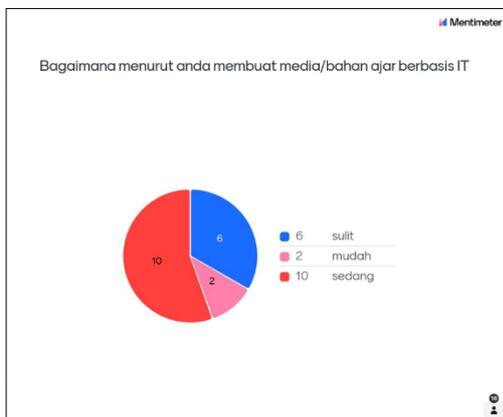
Perkembangan teknologi informasi yang pesat telah membawa perubahan dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk dalam dunia pendidikan. Teknologi informasi tidak hanya menjadi sarana pendukung pembelajaran, tetapi juga mampu menjadi media utama dalam proses penyampaian materi yang lebih efektif, efisien, dan menarik. Dalam konteks pendidikan formal, guru memegang peranan penting sebagai fasilitator dan inovator dalam menciptakan proses pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan siswa di era digital. Oleh karena itu, penguasaan teknologi informasi menjadi salah satu kompetensi yang harus dimiliki oleh guru untuk mendukung keberhasilan proses pembelajaran. Media pembelajaran adalah alat bantu yang dapat menjabarkan pesan atau informasi dari guru ke siswa yang bertujuan mempermudah proses pembelajaran (Sitepu, 2021).

Namun, implementasi teknologi informasi dalam dunia pendidikan masih menghadapi berbagai tantangan, terutama di daerah-daerah tertentu. Guru-guru di Madrasah Tsanawiyah Negeri 3 Kabupaten Lebak, misalnya, masih mengalami kendala dalam menyusun dan memanfaatkan media pembelajaran digital berbasis teknologi informasi. Media pembelajaran berbasis digital diantaranya media digital berbasis audio visual. Media audio visual dapat menayangkan gambar beserta suara dalam bentuk animasi dan sebagainya untuk membantu mempermudah peserta didik dalam memahami materi (Saputra & Gunawan, 2021). Kendala ini antara lain meliputi kurangnya pemahaman terhadap perangkat lunak atau aplikasi pembelajaran digital, keterbatasan kreativitas dalam menyusun media pembelajaran interaktif, serta rendahnya motivasi untuk

mengintegrasikan teknologi ke dalam proses pembelajaran. Kondisi ini berdampak pada kurang optimalnya kualitas pembelajaran yang diberikan kepada siswa. Literasi digital merupakan kebutuhan men-desak untuk segera dipenuhi yang kemudian disiner-gikan dengan pendidikan (Kuntari, 2022). Pelatihan literasi digital menjadi keniscayaan untuk meningkat-kan daya saing digital Indonesia dengan negara-negara lain. Percepatan dalam peningkatan literasi digital, pelibatan guru menjadi sasaran strategis untuk dilatih, sehingga memudahkan segala macam tugas yang diemban (Afifulloh & Sulistiono, 2023).

Untuk mengatasi permasalahan tersebut, diperlukan upaya sistematis untuk meningkatkan kompetensi guru dalam mengintegrasikan teknologi informasi ke dalam media pembelajaran. Salah satu upaya yang dapat dilakukan adalah melalui pelaksanaan workshop yang dirancang khusus untuk memberikan pelatihan kepada guru dalam menyusun media pembelajaran berbasis teknologi informasi digital dengan memanfaatkan flatform diantaranya mentimeter, kahoot, dan canva. Mentimeter merupakan media presentasi online yang dapat digunakan sebagai alat evaluasi berupa kuis (Cahyaningrum, 2024; Resti Nur Lailia Qodriani et al., 2022). *Kahoot!* Adalah website yang disediakan oleh google yang menghadirkan suasana kuis edukatif yang menyenangkan dalam proses pembelajaran (Cahyaningrum, 2024). Canva adalah suatu Aplikasi atau Web situs atau aplikasi yang menyediakan tools untuk membuat desain grafis dan publikasi secara online dan dapat diakses melalui website, aplikasi PC, maupun handphone (Jafar Adrian et al., 2022).





Gambar 2. Hasil survei kemampuan guru

### c. Pengembangan materi workshop:

Menyiapkan materi pelatihan yang mencakup aplikasi apa saja yang akan digunakan sebagai bahan pelatihan media pembelajaran interaktif. Untuk menentukan materi yang akan disampaikan kami melakukan survei melalui aplikasi mentimeter.

## 2. Tahap Pelaksanaan Workshop

Pelaksanaan workshop dilakukan secara langsung di madrasah dengan menerapkan metode partisipatif untuk melibatkan peserta secara aktif. Workshop ini terdiri dari beberapa sesi, yaitu:

### Sesi 1: Pembukaan

Sebelum pelatihan dilaksanakan dilakukan pembukaan terlebih dahulu oleh kepala sekolah dan pengawas sekolah.

### Sesi 2: Pengenalan Teknologi Informasi untuk Pendidikan

Memberikan pemahaman tentang pentingnya teknologi informasi dalam pembelajaran, serta pengenalan aplikasi dan perangkat lunak yang relevan.

### Sesi 3: Pelatihan Penyusunan Media Pembelajaran Digital Mentimeter

Guru dilatih menggunakan aplikasi mentimeter untuk media pembelajaran sebagai brainstorming sebelum pembelajaran dimulai dikelas dengan fitur word cloud untuk melakukan survei atau review pembelajaran sebelumnya. Kegiatan diawali penyampaian materi dan praktik secara langsung dan melakukan simulasi diantara para peserta.



Gambar 3. Praktik aplikasi mentimeter



Gambar 4. Dokumentasi kegiatan workshop

### Sesi 4: Pelatihan Penyusunan Media Pembelajaran Digital Kahoot!

Guru dilatih menggunakan aplikasi Kahoot! untuk media pembelajaran dalam model quiz dengan fitur kuis. Kegiatan diawali penyampaian materi dan praktik secara langsung dan melakukan simulasi diantara para peserta.



Gambar 5. Pelaksanaan praktik aplikasi Kahoot!

### Sesi 5: Pelatihan Penyusunan Media Pembelajaran Digital Canva

Guru dilatih menggunakan aplikasi Canva berbasis website dalam pembuatan media pembelajaran dalam bentuk poster dan video animasi. Kegiatan diawali penyampaian materi dan praktik secara langsung dan menghasilkan produk.

### 3. Tahap Evaluasi dan Tindak Lanjut

Tahap ini bertujuan untuk menilai keberhasilan kegiatan dan memberikan arahan untuk pengembangan lebih lanjut. Langkah-langkahnya meliputi:

- Diskusi kelompok:** Memberikan kesempatan kepada peserta untuk berbagi pengalaman, tantangan, dan ide pengembangan media pembelajaran.
- Tindak lanjut:** Memberikan panduan tambahan atau konsultasi secara daring kepada guru yang membutuhkan pendampingan lanjutan.
- 

Dengan metode pelaksanaan ini, diharapkan para guru dapat memiliki kemampuan yang memadai dalam menyusun media pembelajaran berbasis teknologi informasi serta mampu mengimplementasikannya secara efektif dalam kegiatan belajar mengajar di madrasah.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelaksanaan workshop penyusunan media pembelajaran berbasis teknologi informasi di Madrasah Tsanawiyah Negeri 3 Kabupaten Lebak telah dilaksanakan dengan baik sesuai dengan rencana. Berdasarkan hasil evaluasi, kegiatan ini memberikan dampak positif terhadap peningkatan kompetensi guru. Hasil utama yang diperoleh meliputi:

- Sebagian besar guru memiliki pemahaman terbatas tentang teknologi informasi dalam pembelajaran, terutama terkait penggunaan aplikasi untuk menyusun media pembelajaran. Setelah pelatihan, kemampuan mereka dalam mengoperasikan aplikasi mentimeter, Canva, dan Kahoot meningkat.
- Kreativitas dalam Penyusunan Media Pembelajaran digital yang lebih interaktif dan menarik. Beberapa hasil karya guru berupa media pembelajaran berbasis survei, kuis interaktif dan poster menunjukkan peningkatan kreativitas dalam mendesain pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan siswa.
- Motivasi Guru untuk Mengadopsi Teknologi Melalui diskusi kelompok dan praktik langsung, motivasi guru untuk memanfaatkan teknologi informasi dalam pembelajaran meningkat. Peserta menyatakan kesediaan untuk terus mengembangkan kompetensi mereka dalam teknologi informasi melalui pelatihan lanjutan atau eksplorasi mandiri.
- Peningkatan Pemahaman tentang Platform Digital Canva, mentimeter dan Kahoot memberikan peluang untuk mengimplementasikan pembelajaran berbasis teknologi secara lebih terstruktur di madrasah.

Kegiatan ini menunjukkan bahwa pelatihan berbasis praktik dengan pendekatan partisipatif efektif dalam meningkatkan kompetensi guru. Guru yang sebelumnya kurang familiar dengan teknologi informasi kini lebih percaya diri dalam memanfaatkan perangkat digital untuk menunjang proses pembelajaran.

Peningkatan kompetensi ini relevan dengan tuntutan era digital yang membutuhkan guru sebagai fasilitator yang mampu memadukan teknologi informasi dengan proses pembelajaran. Temuan ini sejalan dengan hasil penelitian terdahulu yang menyatakan bahwa workshop yang melibatkan praktik langsung dapat memberikan pemahaman yang lebih mendalam dan meningkatkan keterampilan guru secara signifikan.

Kreativitas guru dalam menyusun media pembelajaran juga meningkat setelah diperkenalkan dengan berbagai aplikasi yang mudah digunakan dan relevan dengan kebutuhan siswa. Hasil ini menunjukkan bahwa pemanfaatan teknologi informasi dapat memotivasi guru untuk berinovasi, sehingga pembelajaran menjadi lebih menarik dan interaktif.

Namun, terdapat beberapa tantangan yang perlu diperhatikan, seperti keterbatasan infrastruktur teknologi di madrasah dan keberagaman tingkat keterampilan awal peserta. Untuk mengatasi hal ini, perlu dilakukan pendampingan lanjutan dan upaya peningkatan fasilitas teknologi di madrasah.

Secara keseluruhan, kegiatan ini berhasil mengoptimalkan kompetensi guru dalam menghadapi tantangan pendidikan di era digital. Keberlanjutan kegiatan ini dapat diwujudkan melalui pelatihan lanjutan dan penyediaan forum diskusi daring untuk

mendukung pengembangan kompetensi guru secara berkelanjutan.

Evaluasi menunjukkan bahwa 85% guru mengalami peningkatan kompetensi dalam memanfaatkan aplikasi Mentimeter, Canva, dan Kahoot untuk menyusun media pembelajaran digital. Sebanyak 93% peserta berhasil menyusun media pembelajaran yang memenuhi kriteria interaktif, sementara 88% peserta menyatakan percaya diri untuk menggunakan teknologi informasi dalam proses pembelajaran. Evaluasi produk yang dihasilkan menunjukkan bahwa 80% materi pembelajaran telah memenuhi standar interaktif dan relevansi

## **KESIMPULAN**

Pelaksanaan workshop penyusunan media pembelajaran berbasis teknologi informasi di Madrasah Tsanawiyah Negeri 3 Kabupaten Lebak telah berhasil mengoptimalkan kompetensi guru dalam memanfaatkan teknologi untuk mendukung proses pembelajaran. Kegiatan ini menghasilkan peningkatan pada kemampuan guru dalam menggunakan aplikasi digital, menyusun media pembelajaran yang interaktif, dan mengintegrasikan teknologi informasi ke dalam kegiatan belajar mengajar.

Selain itu, workshop ini juga mampu meningkatkan kreativitas guru dalam merancang media pembelajaran yang menarik serta mendorong motivasi mereka untuk terus mengembangkan keterampilan teknologi informasi secara mandiri. Dampak positif lainnya adalah peningkatan pemahaman guru terhadap penggunaan berbagai platform digital yang relevan dengan kebutuhan pembelajaran modern.

Meskipun terdapat tantangan berupa keterbatasan infrastruktur teknologi dan beragam tingkat keterampilan awal guru, kegiatan ini membuktikan bahwa pendekatan partisipatif berbasis praktik dapat menjadi solusi efektif untuk meningkatkan kompetensi guru. Untuk memastikan keberlanjutan hasil yang telah dicapai, diperlukan tindak lanjut berupa pendampingan, pelatihan lanjutan, serta pengembangan fasilitas teknologi di madrasah.

Dengan hasil yang telah dicapai, kegiatan ini diharapkan dapat berkontribusi pada peningkatan kualitas pendidikan di Madrasah Tsanawiyah Negeri 3 Kabupaten Lebak, khususnya dalam menghadapi tantangan pembelajaran di era digital.

## DAFTAR PUSTAKA

- Afifulloh, M., & Sulistiono, M. (2023). Penguatan Literasi Digital melalui Pembuatan Media Pembelajaran Audio Visual. *Wikrama Parahita : Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 7(2), 211–216. <https://doi.org/10.30656/jpmwp.v7i2.5346>
- Arribathi, A. H. ; S. (2019). Perancangan Aplikasi Smart Seminar Dan Workshop Berbasis Website. *Cerita*, 5(2), 156–164.
- Cahyaningrum, E. F. (2024). Implementasi Game Kahoot Untuk Evaluasi Hasil Belajar Siswa. *Tsaqofah*, 4(1), 545–553.
- Jafar Adrian, Q., Putri, N. U., Jayadi, A., Sembiring, J. P., Sudana, I. W., Darmawan, O. A., Nugroho, F. A., & Ardiantoro, N. F. (2022). Pengenalan Aplikasi Canva Kepada Siswa/Siswi Smkn 1 Tanjung Sari, Lampung Selatan. *Journal of Social Sciences and Technology for Community Service (JSSTCS)*, 3(2), 187. <https://doi.org/10.33365/jsstcs.v3i2.2020>
- Resti Nur Lailia Qodriani, Asrori, & Rusman. (2022). Implementasi Metode Pembelajaran Kuis Interaktif Berbasis Mentimeter pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam. *Jurnal Pendidikan Agama Islam Al-Thariqah*, 7(2), 326–339. [https://doi.org/10.25299/al-thariqah.2022.vol7\(2\).9689](https://doi.org/10.25299/al-thariqah.2022.vol7(2).9689)
- Saputra, P. W., & Gunawan, I. G. D. (2021). Pemanfaatan Media Pembelajaran Digital Dalam Upaya Meningkatkan Efektivitas Pembelajaran Di Masa Covid-19. *Prosiding Seminar Nasional IAIN Tampung Penyang Palang Karaya*, 3, 86–95. <https://prosiding.iahntp.ac.id>
- Sitepu, E. N. (2021). Media Pembelajaran Berbasis Digital. *Mahesa*, 1(1), 242–248. <https://doi.org/10.34007/ppd.v1i1.195>