

Implementasi Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Berbasis Digital di Madrasah Aliyah Annida Al-Islamy Bekasi

INFO PENULIS

Wathroh Mursyidi
STIT Al-Marhalah Al-'Ulya Bekasi
wawahsholeh@gmail.com
+6281290153096

Muhammad Aiz
STIT Al-Marhalah Al-'Ulya Bekasi
muha@gmail.com

INFO ARTIKEL

ISSN: 2807-6834
Vol. 5, No. 1, Juni 2025
<http://almufi.com/index.php/AJPKM>

© 2025 Almufi All rights reserved

Saran Penulisan Referensi:

Mursyidi, W., & Aiz, M. (2025). Implementasi Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Berbasis Digital di Madrasah Aliyah Annida Al-Islamy Bekasi. *Almufi Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 5 (2), 1-5.

Abstrak

Penelitian ini dilatar belakangi oleh perkembangan media digital merupakan aspek penting untuk meningkatkan mutu proses dan hasil pembelajaran di madrasah. Madrasah Aliyah Annida Al-Islamy Bekasi menghadapi tantangan terkait keterampilan dan pengetahuan guru mengenai penerapan deep learning dan penggunaan media digital yang kreatif dan interaktif. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif. Kegiatan pelatihan dilaksanakan melalui workshop, sesi praktik, diskusi kelompok, dan pendampingan oleh fasilitator. Partisipan penelitian merupakan guru Madrasah Aliyah Annida Al-Islamy Bekasi yang terlibat aktif sepanjang proses pelatihan. Pengumpulan data dilakukan melalui observasi, dokumentasi, dan instrumen umpan balik dari para peserta pelatihan. Penelitian menunjukkan bahwa pelatihan yang diselenggarakan mampu meningkatkan pengetahuan dan keterampilan para guru mengenai penerapan deep learning dan penggunaan media digital. Dalam proses tersebut, para guru mampu merancang instrumen evaluasi berbasis digital, menyusun konten multimedia, dan mengembangkan soal-soal interaktif. Selain itu, kegiatan pelatihan juga turut meningkatkan kesadaran mengenai urgensi transformasi digital dan peran teknologi untuk mendukung proses pembelajaran di madrasah. Dalam kegiatan tersebut, media pembelajaran yang dibangun bersama meliputi pembuatan media audio-visual, penggunaan Web Gamma, dan Web Wordwall sebagai media ajar kreatif dan interaktif. Pelatihan penerapan deep learning dan media digital memberikan dampak positif dan signifikan terhadap kualitas proses pembelajaran di Madrasah Aliyah Annida Al-Islamy Bekasi. Kegiatan tersebut juga memberikan stimulus penting bagi para guru untuk terus melakukan inovasi dan penguatan penerapan teknologi, sehingga mutu proses dan hasil belajar siswa dapat lebih maksimal.

Kata Kunci: Media Pembelajaran Digital, Madrasah, Pelatihan Guru, Wordwall, Gamma.

Abstract

This research aims to the growth digital media is a crucial aspect in improving the quality of instructional processes and outcomes in madrasahs. Madrasah Aliyah Annida Al-Islamy Bekasi faces challenges related to teacher knowledge and skills in applying deep learning and utilizing creative and interactive digital media in their classrooms. This study used a descriptive qualitative approach. The training was carried out through workshops, practice sessions, group discussions, and mentoring by facilitators. The participants were the teachers of Madrasah Aliyah Annida Al-Islamy Bekasi who were directly involved in the training process. Data were collected through observation, documentation, and feedback instruments from the training participants. The results show that the training successfully enhanced the knowledge and skills of the participating teachers in applying deep learning and employing digital media in their instructional practices. During the training, the teachers were able to design digital evaluation instruments, create multimedia content, and develop interactive quizzes. Furthermore, the training raised awareness about the urgency of digital transformation and the role of technology in strengthening the learning process in madrasah. The media collaboratively developed by the teacher participants included audio-visual media, Web Gamma, and Web Wordwall as creative and interactive instructional media. The training on digital media had a significant and positive impact on the quality of instructional processes at Madrasah Aliyah Annida Al-Islamy Bekasi. This activity also provided a stimulus for further innovation and the strengthening of technology-assisted pedagogy, thereby optimizing both the process and outcomes of student learning.

Key Words: Digital Media, Madrasah, Teacher Training, Wordwall, Gamma.

A. Introduction

Pendidikan di Era revolusi industri 4.0 ditandai oleh pesatnya perkembangan teknologi digital yang turut memberikan dampak signifikan terhadap proses pembelajaran (Puspitarini, 2022). Kecepatan transformasi teknologi, perkembangan internet, dan penggunaan media digital juga turut mengubah paradigma dan pendekatan instruksional yang diterapkan di satuan pendidikan, tak terkecuali madrasah (Ma, 2021). Dalam konteks tersebut, proses pembelajaran tidak lagi terbatas pada kegiatan satu arah, melainkan lebih interaktif, kreatif, dan kolaboratif, sehingga siswa lebih aktif dan mandiri (Pratama & Zilhakim, 2022).

Penggunaan media pembelajaran digital, seperti media audio-visual, gamifikasi, dan platform belajar interaktif, juga terbukti mampu meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan hasil belajar siswa (Masruri, 2023). Hal tersebut sejalan dengan visi revolusi industri 4.0 yang menitikberatkan pada keterampilan berpikir tingkat tinggi (*higher order thinking skills*), kreatif, mampu memecahkan masalah, dan adaptif (Ichsan et al., 2023).

Namun demikian, penerapan media pembelajaran digital juga menghadapi tantangan dan hambatan, diantaranya keterbatasan infrastruktur teknologi, rendahnya literasi digital pendidik dan siswa, biaya, dan proses perancangan instruksional yang sesuai (Nurhayati, 2022). Dalam kondisi tersebut, peran pendidik penting untuk mampu memilih media yang sesuai, merancang proses pembelajaran yang bermakna, dan melakukan evaluasi yang mampu mengukur ketercapaian tujuan belajar siswa (Nuravipah et al., 2023).

Berdasarkan latar belakang tersebut, artikel ini bertujuan untuk menganalisa proses pembelajaran di era revolusi industri 4.0 dan peranan media pembelajaran digital di madrasah, sehingga dapat memberikan gambaran mengenai peluang, tantangan, dan solusi yang dapat diterapkan demi mewujudkan proses pembelajaran yang lebih kreatif, mandiri, dan bermakna.

Merupakan salah satu hal yang harus di kedepankan bagi setiap warga negara yang menginginkan kemajuan bangsanya, karena dengan pendidikan ilmu pengetahuan dapat dikembangkan. selain itu, pendidikan diarahkan terciptanya sumber daya manusia berkualitas. Hal ini menunjukkan bahwa sumber daya manusia menjadi hal yang sangat dominan dalam proses pembelajaran, hal ini juga berarti bahwa mengelola sumber daya manusia merupakan bidang yang sangat penting dalam melaksanakan proses pembelajaran di sekolah.

B. Metodologi

Pelatihan yang dilaksanakan sebagai bentuk dari Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat ini dilaksanakan dengan alur sebagai berikut;

1. Desain Penelitian

Pengabdian masyarakat dilaksanakan dengan pendekatan workshop dan praktik langsung. Kegiatan diawali dengan sesi paparan mengenai deep learning, media pembelajaran digital, Wordwall, Gamma, Canva, dan Capcut. Setelah itu, para guru diberi kesempatan untuk belajar dan mempraktikkannya di bawah bimbingan instruktur. Metode yang diterapkan juga melibatkan diskusi dan tanya jawab mengenai permasalahan dan solusi yang terjadi di lapangan. Peserta juga diberi tugas untuk membuat soal evaluasi, media audio-visual, dan menyusun kuis interaktif sesuai materi yang diajarkan.

2. Participants (Population and Sample)

Peserta pelatihan adalah para guru dari Madrasah Aliyah Annida yang berjumlah 25 orang, terdiri dari guru mata pelajaran umum dan agama.

3. Tujuan dan Manfaat Kegiatan

- Meningkatkan pengetahuan dan keterampilan guru dalam menggunakan media pembelajaran digital.
- Memberikan pemahaman tentang pentingnya transformasi digital dalam dunia pendidikan.
- Melatih guru dalam membuat dan memanfaatkan media pembelajaran digital seperti Wordwall dan Gamma.

C. Hasil dan Pembahasan

1. Findings

a. Gamma, Capcut dan Wordwall sebagai alat bantu dalam membuat media pembelajaran digital yang interaktif

Gamma : merupakan platform web presentasi berbasis AI yang dapat otomatis membuat slide lengkap dengan teks dan gambar relevan, mempercepat proses pembuatan presentasi bagi pengguna awam hingga professional. juga mengemukakan bahwa Gamma dapat efektif digunakan bersama PowerPoint dan Canva dalam sesi workshop desain presentasi. Kelebihannya desain langsung siap pakai dengan keterbatasan variasi template, integrasi dengan platform lain tetap berkembang.

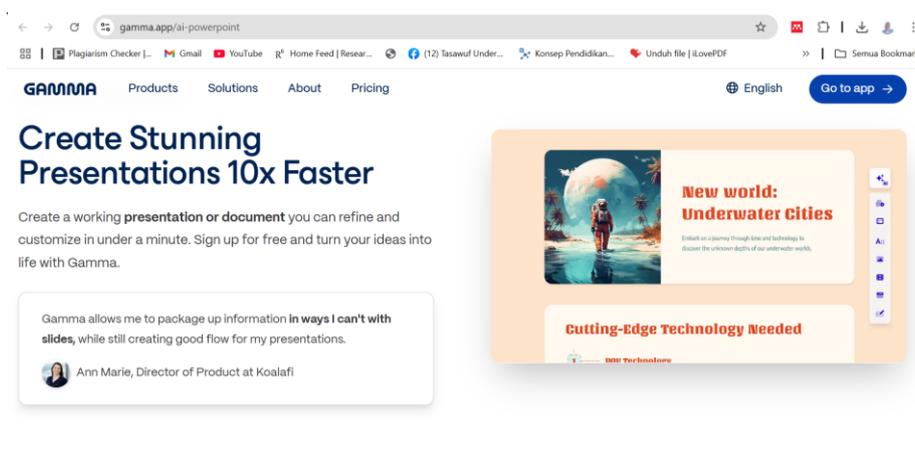


Figure 1. Gamma

CapCut : adalah aplikasi pengeditan video yang dikembangkan ByteDance sejak 2019, tersedia di berbagai platform (iOS, Android, web, Windows, macOS) dan telah mencapai >200 juta pengguna aktif. Studi menunjukkan fitur-fitur seperti pemotongan video, transisi, stabilisasi, dan audio sangat efektif meningkatkan kualitas serta kreativitas video pembelajaran dan sosial. Khususnya, penggunaan CapCut dalam pembelajaran sosial memiliki dampak signifikan terhadap peningkatan kreativitas siswa hingga 95 %.

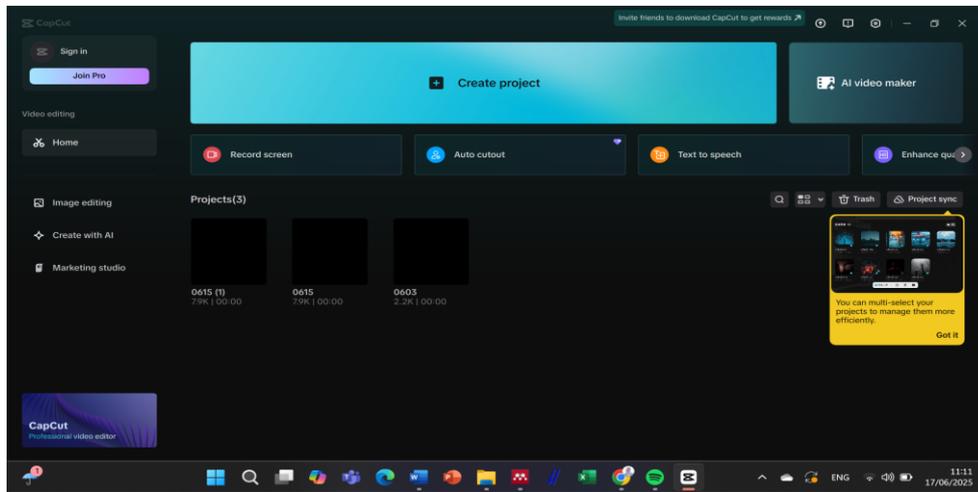


Figure 2. Capcut

Wordwall: adalah platform berbasis web untuk membuat kuis interaktif, game edukasi (crossword, match, spin wheel, dll.). Berbagai studi menunjukkan Wordwall efektif dalam meningkatkan hasil belajar dan motivasi siswa: Peningkatan penguasaan kosakata bahasa Inggris kelas 8 (skor awal 56,4 → pasca 74,7), signifikan secara statistic. Pada pelajaran IPA/Sosial, minat belajar siswa meningkat saat menggunakan Wordwall. Platform ini juga memberikan efek positif dalam keberhasilan akademik dan motivasi matematika kelas 6. Wordwall dianggap efektif oleh pelajar untuk pembelajaran kosakata.



Figure 3. Wordwall

b. Pelaksanaan Pelatihan Penggunaan Media Gamma, Capcut dan Wordwall



Figure 4. Pemaparan Pembuatan Media Pembelajaran

Berdasarkan kegiatan yang dilaksanakan, terjadi peningkatan keterampilan dan motivasi para guru di Madrasah Aliyah Annida Al-Islamy. Selain aspek keterampilan, kegiatan juga memberikan kesadaran mengenai pentingnya transformasi digital dan peran teknologi untuk mendukung proses belajar-mengajar yang lebih relevan dan sesuai kebutuhan siswa. Hal tersebut tampak dari respon dan antusiasme para guru saat sesi pelatihan. Mengembangkan soal evaluasi digital dengan Wordwall, mengoptimalkan penggunaan media audio-visual menggunakan Canva dan Capcut, mengintegrasikan teknologi media digital, seperti Gamma, ke dalam proses pembelajaran PAI, dan mengikuti paradigma deep learning yang lebih kreatif, luas, dan bermakna serta memadukannya dengan kemampuan membuat media pembelajaran digital yang interaktif.

Melihat hasil kegiatan dan umpan balik dari para guru, terdapat beberapa masalah yang diidentifikasi, yaitu keterbatasan kompetensi, infrastruktur, pelatihan yang masih terbatas, paradigma pembelajaran yang lebih tradisional, dan kebutuhan konteks yang lebih sesuai kondisi madrasah. Dalam upaya untuk menindaklanjuti kegiatan tersebut, tim merancang beberapa kegiatan lanjutan, yaitu dengan mengirim modul pelatihan dan video tutorial, membentuk komunitas belajar digital di madrasah, mengadakan pendampingan dan monitoring penggunaan media digital.

Selain aspek keterampilan dan teknologi, proses pelatihan juga terkait erat dengan kompetensi pedagogik guru. Dalam Standar Kompetensi Pedagogik, guru dituntut mampu: Mengelola proses belajar-mengajar yang kreatif dan bermakna, mengoptimalkan teknologi sesuai karakteristik siswa, menghubungkan materi ajar dengan konteks nyata.

Ini sesuai dengan temuan Susanto (2020) dan Munir (2012) yang menyatakan bahwa penerapan media dan pendekatan deep learning mampu meningkatkan motivasi, kreativitas, dan hasil belajar siswa apabila diberangi oleh keterampilan pedagogik yang matang.

D. Kesimpulan

Pengabdian masyarakat berupa pelatihan penggunaan media pembelajaran berbasis digital melalui platform *Gamma*, *Capcut* dan *Wordwall* di Madrasah Aliyah Annida berjalan dengan sukses. Kegiatan tersebut mampu meningkatkan keterampilan dan motivasi para guru untuk lebih kreatif dan mampu memanfaatkan teknologi sesuai visi revolusi industri 4.0. Ke depannya, diharapkan proses pembelajaran lebih relevan, kreatif, dan mampu memenuhi kebutuhan siswa, sehingga kualitas pendidikan madrasah juga turut naik.

E. References

- Ichsan, I. Z., Susanto, L. H., Kusmawati, A., & Kumalasari, E. D. (2023). Elementary students' HOTS and attitude in environmental education: Sub topic of biology about disaster. *Jurnal Biolokus*, 6(1). <https://doi.org/10.30821/biolokus.v6i1.2528>
- Ma, H. (2021). An Innovative Method for Digital Media Education Based on Mobile Internet Technology. *International Journal of Emerging Technologies in Learning*, 16(13), 68–81. <https://doi.org/10.3991/ijet.v16i13.24037>
- Masruri, M. (2023). Meningkatkan Prestasi Belajar Informatika Menggunakan Model Blended Learning di Kelas X IPS 1 MAN 1 Cilacap. *PTK: Jurnal Tindakan Kelas*, 3(2), 139–154. <https://doi.org/10.53624/ptk.v3i2.148>
- Nuravipah, E., Assabana, M. S., Nugroho, W., & Seipah, S. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran PAI berbasis ICT. *Jiip - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 6(1). <https://doi.org/10.54371/jiip.v6i1.1330>
- Nurhayati, E. (2022). PENGUATAN LITERASI GURU MELALUI PENGEMBANGAN MODEL BLENDED LEARNING BERBANTUAN MOODLE. *Semantik*, 11(2), 271–285. <https://doi.org/10.22460/semantik.v11i2.p271-285>
- Pratama, M. A., & Zilhakim, R. (2022). Pengaruh Model Pembelajaran Problem Based Learning Berbasis Blended Learning Terhadap Literasi Sains Siswa di MTsN 1 Bengkulu Selatan. *JURNAL JENDELA PENDIDIKAN*, 2(1), 54–60. <https://doi.org/10.57008/jjp.v2i01.128>
- Puspitarini, D. (2022). Blended Learning sebagai Model Pembelajaran Abad 21. *Ideguru: Jurnal Karya Ilmiah Guru*, 7(1). <https://doi.org/10.51169/ideguru.v7i1.307>