

Workshop Kreatifitas Guru Bidang Studi Madrasah Ibtidaiyah Menuju Pembelajaran Berbasis Digital di MI Assa'adah Bungah Gresik

Alimin¹, Happy Kusuma Wardani², Bariqotul Hidayah³, Maslakhatul Ainiyah⁴

^{1,2,3,4}Pendidikan Bahasa Inggris, FKIP, Universitas Qomaruddin Gresik, Indonesia
aliminjaya956@gmail.com¹, happywarda@uqgresik.ac.id², bariqalamien@gmail.com³,
maslakhatulainiyah@gmail.com⁴

Abstract

The role of teachers in the learning process remains indispensable despite the advancements in digital technology. While artificial intelligence has taken over many aspects of human work, the presence of teachers is irreplaceable, especially at the elementary school level, where students need visual and auditory stimulation that only teachers can provide. The rapid changes in learning targets necessitate continuous updates in teachers' digital technology knowledge to maintain their relevance and effectiveness. In the digital era, the educational environment, particularly in madrasah institutions, faces unique challenges as these institutions are often secondary choices for the public. Teachers in madrasahs play a fundamental role in character development during the early educational stages. However, the quality of education is heavily influenced by the teachers' ability to create digital learning media. Conventional teaching methods starkly contrast with modern systems that leverage technology for learning. This article highlights the necessity for teachers to develop digital learning media, such as videos, to enhance student engagement and motivation. Despite students' enthusiasm for digital media, many madrasah teachers struggle with creating such content. Therefore, a special program, "WORKSHOP KREATIFITAS GURU BIDANG STUDI MADRASAH IBTIDAIYAH MENUJU PEMBELAJARAN BERBASIS DIGITAL DI MI ASSA'ADAH BUNGAH GRESIK," was implemented to address these challenges. Through several stages, the outcome of this workshop was successful, with teachers gaining new skills in digital media creation, leading to a more engaging and effective learning environment. The initiative also motivated further development and adoption of digital teaching methods among educators.

Keywords:

Workshop
Kreatifitas guru
Pembelajaran berbasis digital
Madrasah

Abstrak

Peran guru dalam proses pembelajaran tetap sangat diperlukan meskipun ada kemajuan dalam teknologi digital. Sementara kecerdasan buatan telah mengambil alih banyak aspek pekerjaan manusia, kehadiran guru tidak tergantikan, terutama di tingkat sekolah dasar, di mana siswa memerlukan rangsangan visual dan auditif yang hanya bisa diberikan oleh guru. Perubahan cepat dalam target pembelajaran memerlukan pembaruan pengetahuan guru tentang teknologi digital secara terus-menerus agar tetap relevan dan efektif. Di era digital, lingkungan pendidikan, khususnya di lembaga madrasah, menghadapi tantangan unik karena lembaga ini sering menjadi pilihan kedua bagi masyarakat. Guru di madrasah memiliki peran mendasar dalam pengembangan karakter selama tahap pendidikan awal. Namun, kualitas pendidikan sangat dipengaruhi oleh kemampuan guru dalam menciptakan media pembelajaran digital. Metode pengajaran konvensional sangat berbeda dengan sistem modern yang memanfaatkan teknologi untuk belajar. Artikel ini menyoroti kebutuhan guru untuk mengembangkan media pembelajaran digital, seperti video, untuk meningkatkan keterlibatan dan

motivasi siswa. Meskipun siswa antusias dengan media digital, banyak guru madrasah yang kesulitan dalam membuat konten tersebut. Oleh karena itu, sebuah program khusus, "WORKSHOP KREATIFITAS GURU BIDANG STUDI MADRASAH IBTIDAIYAH MENUJU PEMBELAJARAN BERBASIS DIGITAL DI MI ASSA'ADAH BUNGAH GRESIK," dilaksanakan untuk mengatasi tantangan ini. Melalui beberapa tahapan, Workshop ini berhasil membekali guru dengan keterampilan baru dalam pembuatan media digital, yang mengarah pada lingkungan belajar yang lebih menarik dan efektif. Inisiatif ini juga memotivasi pengembangan lebih lanjut dan adopsi metode pengajaran digital di kalangan pendidik.

Corresponding Author:

Alimin
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan (FKIP)
Universitas Qomaruddin Gresik
aliminjaya956@gmail.com

1. PENDAHULUAN

Peran guru dalam proses pembelajaran tidak pernah berubah. Peran guru masih diperlukan dalam proses pembelajaran. Di era digital saat ini, ketika hampir semua pekerjaan manusia lebih dikendalikan oleh teknologi kecerdasan buatan, peran guru tetap tidak dapat tergantikan oleh teknologi apapun (Alimin et al., 2023). Hal ini menunjukkan bahwa, dalam situasi apa pun, peran guru tetaplah penting khususnya bagi siswa-siswi di tingkat dasar (SD/MI) karena mereka masih membutuhkan rangsangan untuk memupuk kepekaan visual dan auditif yang bisa didapat dari guru-guru di tingkat dasar (Yestiani & Zahwa, 2020).

Tidak dapat dipungkiri bahwa tantangan pendidik saat ini, khususnya tantangan bagi guru di tingkat pendidikan dasar, menjadi semakin kompleks. Kompleksitasnya terletak pada fakta bahwa sasaran belajar saat ini berubah dengan cepat sehingga menuntut guru untuk terus memperbarui pengetahuan mereka tentang teknologi digital jika tidak ingin siswa cenderung lebih suka belajar melalui aplikasi kecerdasan buatan daripada belajar dari guru (Yaumi, 2017). Oleh karena itu, guru perlu terus belajar khususnya untuk memperdalam pemahaman tentang pemanfaatan teknologi digital. Hal ini sangat penting untuk dilakukan oleh guru agar dapat memahami gaya belajar generasi masa depan dalam menggunakan teknologi digital.

Perkembangan dunia digital memiliki pengaruh yang sangat besar dalam peradaban dunia. Tak lain juga hal ini berdampak pada lingkungan pendidikan, khususnya lembaga pendidikan yang bernaung dalam kelompok madrasah. Era digital menjadi tantangan tersendiri bagi lembaga pendidikan madrasah, yang masih menjadi pilihan kedua bagi masyarakat (Sulaiman, 2017).

Secara real guru di madrasah memiliki peran yang sangat penting apalagi di lingkungan madrasah ibtidaiyah. Peranan tersebut bersifat fundamentalis dimana pembentukan karakter pembelajar positif berada pada fase ini. Keberagaman usia, kreatifitas dan kemampuan dalam menyampaikan materi pembelajaran tentunya berbeda. Apalagi dengan berkembangnya era digital dalam pembelajaran jelas sangat berpengaruh dalam pencapaian mutu siswa. Poin terpenting yang mampu mempengaruhi hal tersebut adalah kualitas dari tenaga pengajar. Sebagai contoh seorang guru tidak mampu membuat media pembelajaran yang bersifat digital, tentu hal ini akan berpengaruh terhadap kualitas KBM di kelas. Alasan realnya adalah pembelajaran secara konvensional sangat berbeda dengan system modern yang memanfaatkan perkembangan teknologi dalam belajar.

Permasalahan tersebut akan terus berkembang dan selalu menjadi penghambat menuju pembelajaran yang berkualitas. Sehingga merupakan suatu keharusan bagi para guru untuk lebih kreatif dalam menciptakan media pembelajaran berbentuk digital (Alimin, 2021; Novia et al., 2024). Salah satu media pembelajaran yang berbentuk digital adalah video. Video merupakan media pembelajaran audiovisual yang sangat efektif untuk mencapai target pembelajaran yang maksimal (Khofifa et al., 2024; D. Sari et al., 2024). Akan tetapi dalam perkembangannya tidak banyak dari guru madrasah yang mampu membuatnya. Sedangkan para siswa justru sangat senang dan tertarik serta bisa membangkitkan motivasi belajarnya dengan adanya media pembelajaran berbasis digital berbentuk video.

Dengan media pembelajaran berbasis digital, materi pembelajaran tidak hanya bisa di akses oleh siswa saat berada di kelas maupun sekitar lingkungan madrasah saja akan tetapi hal tersebut bisa di akses di mana saja (Wardani, 2020). Mudah nya akses pembelajaran berbasis digital sangat mungkin di lakukan bila media pembelajaran tersebut di unggah pada platform social media yang sedang berkembang dewasa ini. Seiring dengan perkembangan teknologi yang semakin mutakhir, para pendidik juga dituntut untuk memanfaatkan teknologi sebagai media pembelajaran di kelas. Namun, keterampilan guru di Indonesia pada umumnya masih rendah. Mayoritas pendidik cenderung lebih senang menggunakan pendekatan yang berbasis pada

guru dengan menerapkan metode ceramah dari pada menggunakan pendekatan pada peserta didik dengan menerapkan aktivitas pembelajaran khususnya pembelajaran yang memanfaatkan teknologi sebagai media pembelajarannya(Hardiana & Meni, 2023).

Permasalahan ini sangat bertolak belakang dengan kemampuan siswa yang dapat dengan mudahnya mengakses berbagai macam fitur fitur media social. Selain itu, para wali murid juga hampir semuanya dengan mudah memiliki kases terhadap media masa. Dengan adanya kemudahan ini tentunya bisa di manfaatkan dalam kegiatan pembelajaran dengan mengunggah video pembelajaran di media sosial seperti instagram atau TikTok (D. A. P. P. Sari & Kurnia, 2022). Dengan adanya video pembelajaran di media sosial dan dengan kordinasi pihak guru (wali kelas) dengan orang tua, penggunaan smartphone yang kurang bermanfaat dapat di kurangi dengan control orang tua untuk lebih memperhatikan belajarnya.

Akankah siswa tertarik untuk lebih giat belajar dengan media berbentuk video yang di unggah di media masa?. Tentunya hal ini merupakan pertanyaan yang harus di jawab dan diselesaikan oleh guru untuk membuat medi apembelajaran berbasis digital yang menarik dengan tujuan agar minat dan motivasi belajar siswa lebih meningkat.akan tetapi kebanyakan guru belum mampu membuat media berbasis digital yang menarik.

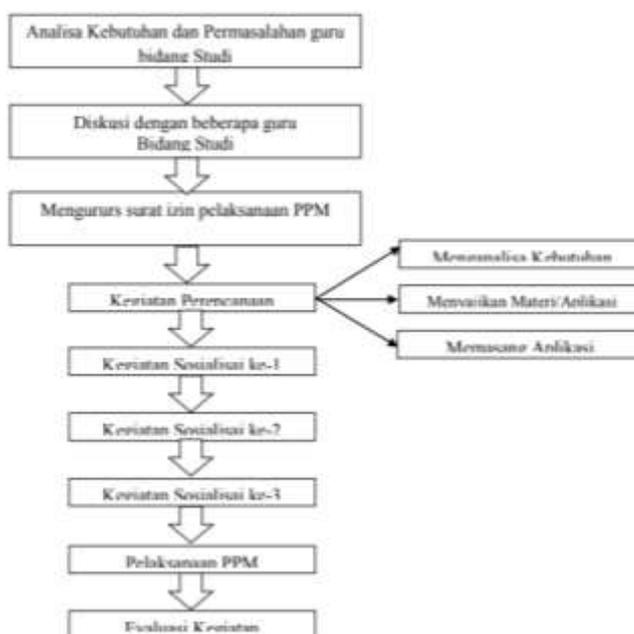
Permasalahan ini juga terjadi pada dean guru yang mengajar di lembaga madrasah Ibtidaiyah NU Assa’adah Sampurnan Bungah Gresik. Kemampuan tenaga pendidik untuk membuat atau brkreasi dalam membuat dan mengembangkan media pembelajaran berbasis digital di rasa masih sangat kurang mendukung. Sehing mereka perlu di motivasi dan difasilitasi untuk mengembangkan dan berkreasi dalam pengembangan media pembelajaran yang berbasis teknologi.

Dari analisa permasalahan di atas maka perlu dia adakannya program khusus untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dengan menyelenggarakan kegiatan “WORKSHOP KREATIFITAS GURU BIDANG STUDI MADRASAH IBTIDAIYAH MENUJU PEMBELAJARAN BERBASIS DIGITAL DI MI ASSA’ADAH BUNGAH GRESIK”

2. METODE PENELITIAN

Pelaksanaan kegiatan pengabdian pada Masyarakat oleh Tim Dosen dan Mahasiswa dari Prodi Pendidikan Bahasa Inggris telah selesai. Beberapa tahapan telah selesai dilakukan sebagai berikut: (1) tahap sosialisasi analisa kebutuhan terkait media pembelajaran berbasis digital. Dalam tahapan ini Tim dosen menganalisa kebutuhan guru dalam pembuatan media pembelajaran dengan memberikan kuesioner dan wawancara. Hasilnya muncul sebuah permasalahan di mana para guru mengalami kesulitan dalam membuat media pembelajaran berbasis digital dan di rasa sangat perlu karena pesatnya perkembangan teknologi saat ini. (2) Tahap Perencanaan yaitu terkait dengan langkah apa yang diambil oleh Tim Dosen dalam mengatasi persoalan tersebut serta menyajikan materi serta aplikasi apa yang akan di pakai dalam pembuatan media pembelajaran digital tersebut. (3) Tahap Pelaksanaan yaitu setelah semuanya persoalan teridentifikasi serta materi dan aplikasi apa yang akan di pakai, selanjutnya pelaksanaan kegiatan PPM di lakukan.

Berikut adalah skema pelaksanaan kegiatan:



Gambar 1: Alur kegiatan PPM

3. PEMBAHASAN

Kegiatan PPM ini telah berhasil dilakukan dengan kerjasama antara MI NU Ma'arif Assa'adah Bungah dengan iniversitas Qomaruddin Gresik. Kegiatan ini dilaksanakan oleh tim PPM dan Guru kelas MI se Kecamatan Bungah Kab. Gresik. Ada beberapa tahapan dalam pelaksanaan kegiatan sebagai berikut:

Tahap Persiapan

Beberapa tahapan kegiatan PPM telah dilakukan. Deskripsi detail terkait pelaksanaan PPM adalah sebagai berikut:

1. Tahap Koordinasi ke-1

Pada tahapan ini dilaksanakan oleh pihak internal kampus. Dalam hal ini adalah prodi Pendidikan Bahasa Inggris. Hal pertama yang dilakukan adalah menyusun Tim PPM melalui rapat khusus yang dilaksanakan di ruang Dosen Pendidikan Bahasa Inggris Universitas Qomaruddin Gresik. Kemudian menentukan tema kegiatan yaitu **“WORKSHOP KREATIFITAS GURU BIDANG STUDI MADRASAH IBTIDAIYAH MENUJU PEMBELAJARAN BERBASIS DIGITAL DI MI ASSA'ADAH BUNGAH GRESIK”**

2. Tahap Koordinasi ke-2

Pada tahap yang kedua ini, tim panitia PPM dari Prodi Pendidikan Bahasa Inggris Universitas Qomaruddin Gresik melaksanakan koordinasi dengan pihak guru kelas MI se-Kecamatan Bungah Gresik. Poin inti dari tahap ini adalah menentukan lokasi pelaksanaan, tema, sasaran dan target peserta, serta waktu pelaksanaan. Kegiatan ini koordinasi ini dilaksanakan pada tanggal 15 Maret 2023. Hasil dari koordinasi ini adalah di tetapkannya lokasi dan waktu pelaksanaan kegiatan, tema kegiatan, sasaran dan target peserta yang diundang untuk mengikuti kegiatan workshop, dan undangan bagi peserta workshop.

3. Tahap koordinasi ke-3

Pada tahap ini, panitia berdiskusi dengan beberapa guru bidang studi se kecamatan Bungah untuk menentukan target materi apa yang ingin dikembangkan oleh guru dalam membuat media pembelajaran berbasis digital. Sehingga panitia dapat mengetahui gambaran umum terkait kondisi guru dalam menguasai bidang teknologi yang akan menjadi inti materi dalam pengembangan media pembelajaran. Adapun tujuan diskusi dalam tahap ke-3 ini adalah untuk mengetahui kebutuhan guru bidang studi dalam membuat media pembelajaran berbasis digital.

4. Tahap Koordinasi ke-4

Setelah mengetahui kebutuhan dasar terkait pembuatan media pembelajaran dari hasil diskusi dengan para guru, kemudian panitia PPM mengadakan rehearsal dengan memberikan briefing kepada Mahasiswa yang tergabung dalam Tim PPM. Dalam hal ini mahasiswa di bekali dengan teknis saat pelaksanaan workshop. Teknik tersebut adalah penguasaan materi editing video dengan aplikasi wondershare filmora.

5. Tahap Koordinasi ke-5

Instalasi aplikasi wondershare filmora pada perangkat milik para peserta kegiatan dilakukan di lokasi pelaksanaan sebelum kegiatan workshop ini dilakukan. Kegiatan ini melibatkan Ketua Tim panitia dan 6 mahasiswa yang terlibat. Tujuan dari tahap adalah mempersiapkan perangkat hardware para peserta agar saat pelaksanaan workshop berjalan lancar dengan tidak adanya instalasi lagi saat pelaksanaan workshop berlangsung.

6. Tahap Koordinasi ke-6

Tahap ke enam merupakan tahap terakhir sebelum pelaksanaan kegiatan PPM. Dalam tahapan ini, narasumber mempersiapkan materi yang dibutuhkan oleh guru bidang studi seperti panduan dalam membuat media pembelajaran digital.

Tahap Pelaksanaan

Tahap pelaksanaan merupakan tahapan inti dari kegiatan PPM. Kegiatan ini mencakup berbagai hal yang mencakup materi, sosialisasi, dan pendampingan. Selama kegiatan berlangsung para peserta berkumpul di MI Ma'arif NU Assa'adah Bungah Gresik. Rincian detail pelaksanaan kegiatan PPM ini dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 1: Tahapan Pelaksanaan

No	Nama Kegiatan	Sub Kegiatan	Waktu Pelaksanaan
1	Sosialisasi tentang Media pembelajaran berbentuk digital	Penyampaian materi Tentang pentingnya Media pembelajaran Berbasis digital	7 Mei 2023 Pukul 08:00-12:00
2	Sosialisasi tentang Panduan Pelaksanaan Pembuatan Media Pembelajaran digital	Penyampaian materi Tentang panduan teknis dalam Pembuatan Media Pembelajaran berbais digital	14 Mei 2023 Pukul 08:00-12:00
3	Sosialisasi tentang teknis menganalisa kebutuhan guru dan siswa dalam pembuatan Media Pembelajaran Berbasis digital	Penyampaian secara Teoritis akan analisa kebutuhan dasar guru dan siswa tentang media Pembelajaran Berbasis digital yang menarik dalam kegiatan belajar mengajar	21 Mei 2023 Pukul 08:00-12:00
4	Pelaksanaan dan Pendampingan Pembuatan Media Pembelajaran berbasis Digital	Menyampaikan secara teknis dasar dan materi membuat media pembelajaran berbasis digital, menyajikan materi pembuat dan praktek membuat media pembelajaran berbasis digital	28 Mei 2023 Pukul 07:00-12:00

4. KESIMPULAN DAN SARAN/REKOMENDASI

4.1 Kesimpulan

Kegiatan PPM yang telah di laksanakan adalah berupa kegiatan “**WORKSHOP KREATIFITAS GURU BIDANG STUDI MADRASAH IBTIDAIYAH MENUJU PEMBELAJARAN BERBASIS DIGITAL DI MI ASSA’ADAH BUNGAH GRESIK**”. Kegiatan ini telah berhasil memberikan pengetahuan berupa sesuatu yang baru bagi para bapak/ibu guru dalam membuat media pembelajaran berbasis digital. Dengan adanya inovasi dalam pembuatan media pembelajaran ini, diharapkan kegiatan belajar mengajar siswa dapat lebih menyenangkan dengan mampu menarik minat siswa untuk lebih aktif dalam belajar di kelas.

Dalam kegiatan ini, para peserta juga berharap akan adanya workshop kedua dengan tema yang sama dengan materi lanjutan yang berbeda. Dengan adanya kegiatan PPM ini mampu memberikan motivasi bagi peserta workhop untuk lebih giat dalam kegiatan belajar mengajar. Sehingga semua target pembelajaran dapat tercapai dengan meningkatnya kreatifitas peserta dalam membuat media bahan ajar yang berbasis digital

4.2 Saran/Rekomendasi

Kegiatan ini masih jauh dari sempurna karena keterbatasan waktu untuk itu kami sarankan kepada pengabdian selanjutnya untuk menyiapkan waktu yang lebih panjang supaya pembuatan media pembelajaran benar-benar terlaksana dengan baik yang pada akhirnya menghasilkan kreatifitas yang tinggi bagi guru untuk menciptakan media pembelajaran berbasis digital yang diharapkan mampu memotivasi siswa dalam belajar dan membuat guru lebih kreatif dan mandiri.

5. UCAPAN TERIMA KASIH (JIKA ADA)

Penulis menyampaikan ucapan terima kasih kami kepada Kepala MI Maarif NU Assa’adah Bungah yang telah mengizinkan kami untuk menjadi pemateri dalam “**WORKSHOP KREATIFITAS GURU BIDANG STUDI MADRASAH IBTIDAIYAH MENUJU PEMBELAJARAN BERBASIS DIGITAL DI MI ASSA’ADAH BUNGAH GRESIK**”. Kami juga ingin menyampaikan terima kasih kepada Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan (FKIP) Universitas Qomaruddin (UQ) Gresik dan Ketua Program Studi (Kaprodi) Pendidikan Bahasa Inggris yang telah memberikan restu sehingga program pengabdian kepada masyarakat ini dapat terlaksana dengan lancar.

REFERENSI

- Alimin, A. (2021). Developing a Mobile Apps as Media for Learning Vocabulary. *Proceeding of the 6th National Conference of Language and Language Teaching*, 61–77.
- Alimin, Wardani, H. K., Hidayah, B., & Ainiyah, M. (2023). PELATIHAN PEMBUATAN MEDIA

- PEMBELAJARAN BERBASIS APLIKASI WONDERSHARE FILMORA DI MTs AL HIDAYAH DESA KEMANGI, KECAMATAN BUNGAH , KABUPATEN GRESIK. *Pancasona*, 2(1), 31–36. <https://doi.org/10.36456/pancasona.v2i1.6773>
- Hardiana, & Meni, A. (2023). *PEMBELAJARAN BERBASIS STSE DALAM MENINGKATKAN MINAT BELAJAR IPA DI MTS PONDOK PESANTREN NURUL HAQ BENTENG LEWO*. 62–74.
- Khofifa, D., Alimin, A., & Wardani, H. K. (2024). *DEVELOPING INSTRUCTIONAL VIDEO IN TEACHING WRITING OF RECOUNT TEXT*. 7(3), 709–722.
- Novia, L., Wardani, H. K., Alimin, A., & Nasim, S. M. (2024). Developing Web-Based Media for Teaching Writing Through Wordwall. *Journal on Education*, 06(03), 16344–16358. <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/joe.v6i3.5329>
- Sari, D. A. P. P., & Kurnia, I. (2022). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Keragaman Budaya Indonesia Melalui Tiktok pada Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(5), 8285–8295. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i5.3686>
- Sari, D., Wardani, H., & Alimin. (2024). DEVELOPING INSTRUCTIONAL VIDEO IN TEACHING WRITING FOR THE TENTH GRADERS. *JEELL (Journal of English Education, Linguistics and Literature) English Departement of STKIP PGRI Jombang*, 10(2), 131–149. <https://doi.org/https://doi.org/10.32682/jeell.v10i2.3496>
- Sulaiman. (2017). PENDIDIKAN MADRASAH ERA DIGITAL. *Jurnal Al-Makrifat*, 2(1), 1–16. <https://ejournal.kopertais4.or.id/tapalkuda/index.php/makrifat/article/view/3019>
- Wardani, H. K. (2020). ESP STUDENTS ' PERCEPTION TOWARD THE IMPLEMENTATION OF E-LEARNING DURING THE GLOBAL PANDEMIC OF COVID-19 ESP STUDENTS ' PERCEPTION TOWARD THE IMPLEMENTATION OF E-LEARNING DURING THE GLOBAL PANDEMIC OF COVID-19. In T. Mulyati (Ed.), *ENGLISH FOR SPECIFIC PURPOSES (ESP) Learning in the Midst of COVID-19 Pandemic* (Issue November 2020, pp. 17–30). Penerbit Ediide Infografika.
- Yaumi, M. (2017). MEDIA PEMBELAJARAN: Pengertian, Fungsi, dan Urgensinya bagi Anak Milenial. *Seminar Nasional Tentang Pemanfaatan Media Bagi Anak Milenial Kerjasama Antara Pascasarjana Universitas Muhammadiyah Pare-Pare Dengan Pascasarjana UIN Alauddin Makassar*, 1–21.
- Yestiani, D. K., & Zahwa, N. (2020). Peran Guru dalam Pembelajaran pada Siswa Sekolah Dasar. *Fondatia*, 4(1), 41–47. <https://doi.org/10.36088/fondatia.v4i1.515>