

Peningkatan Kompetensi Guru Madrasah Ibtidaiyah Dalam Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Digital

Suprihno*¹, Misbakhul Khaer², Siti Nur Hidayatul Hasanah, M.Pd.I³

¹ STAI Muhammadiyah Tulungagung, Jl. Pahlawan Gg.III/No.27Ds.Ketanon Kec.Kedungwaru, (0355) 322376,

e-mail: hasbiatt@gmail.com, misbah18081976@gmail.com,
nur.hidayatulhasanah83@gmail.com

Diterima:15 Oktober 2025 | Dipublikasikan:2 November 2025

ABSTRAK

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan untuk meningkatkan kompetensi guru Madrasah Ibtidaiyah (MI) dalam mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis digital. Latar belakang kegiatan ini adalah rendahnya kemampuan sebagian guru dalam memanfaatkan teknologi pembelajaran di era digital. Metode kegiatan meliputi pelatihan, pendampingan, dan evaluasi hasil. Pelatihan dilakukan menggunakan aplikasi seperti PowerPoint interaktif, Canva Edu, dan Wordwall. Hasil kegiatan menunjukkan peningkatan kemampuan guru dalam merancang media pembelajaran digital yang kreatif dan menarik, serta peningkatan motivasi dalam mengintegrasikan teknologi ke dalam pembelajaran. Kegiatan ini berkontribusi terhadap penguatan implementasi Kurikulum Merdeka dan mendukung digitalisasi madrasah di lingkungan Kementerian Agama.

Kata kunci: *Guru Madrasah Ibtidaiyah, Media Pembelajaran Interaktif, Digitalisasi Madrasah, Kompetensi Guru, Kurikulum Merdeka.*

ABSTRACT

This community service program aims to enhance the competence of *Madrasah Ibtidaiyah* (Islamic elementary school) teachers in developing interactive digital-based learning media. The background of this activity lies in the limited ability of some teachers to utilize educational technology in the digital era. The program's methods include training sessions, mentoring, and evaluation of outcomes. The training was conducted using applications such as interactive PowerPoint, Canva Edu, and Wordwall. The results show a significant improvement in teachers' abilities to design creative and engaging digital learning media, as well as increased motivation to integrate technology into the teaching and learning process. This activity contributes to strengthening the implementation of the *Merdeka Curriculum* and supports the digitalization of madrasahs under the Ministry of Religious Affairs.

Keywords: *Madrasah Ibtidaiyah Teachers, Interactive Learning Media, Madrasah Digitalization, Teacher Competence, Merdeka Curriculum*

I. PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan teknologi informasi yang begitu pesat telah membawa perubahan signifikan dalam dunia pendidikan, termasuk di lingkungan Madrasah Ibtidaiyah (MI). Pembelajaran pada abad ke-21 menuntut adanya inovasi dalam proses belajar mengajar, di mana guru tidak hanya berperan sebagai penyampai informasi, tetapi juga sebagai fasilitator yang mampu menciptakan pengalaman belajar yang interaktif, menarik, dan bermakna bagi peserta didik. Dalam konteks ini, kemampuan guru dalam mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis digital menjadi kebutuhan yang sangat penting untuk menunjang efektivitas pembelajaran.

Namun, kenyataan di lapangan menunjukkan bahwa sebagian besar guru Madrasah Ibtidaiyah masih menghadapi berbagai tantangan dalam memanfaatkan teknologi digital sebagai sarana pembelajaran. Sebagian guru belum terbiasa menggunakan aplikasi digital untuk membuat media interaktif, seperti PowerPoint interaktif, Canva, atau platform pembelajaran daring seperti Wordwall dan Liveworksheet. Keterbatasan kompetensi digital ini berdampak pada rendahnya variasi media yang digunakan dalam pembelajaran, sehingga siswa sering merasa bosan dan kurang terlibat secara aktif dalam proses belajar.

Di sisi lain, pemerintah melalui Kurikulum Merdeka dan berbagai kebijakan Kementerian Agama (Kemenag) telah memberikan dorongan kuat terhadap digitalisasi madrasah. Program Digitalisasi Madrasah bertujuan untuk membangun ekosistem pembelajaran yang adaptif terhadap kemajuan teknologi serta menumbuhkan kompetensi abad ke-21 bagi guru dan siswa. Hal ini menuntut guru MI agar mampu bertransformasi, tidak hanya dalam menguasai materi ajar, tetapi juga dalam mendesain pembelajaran yang inovatif dengan memanfaatkan teknologi digital.

Meskipun demikian, masih terdapat kesenjangan antara tuntutan kebijakan dan kemampuan riil guru di lapangan. Banyak guru yang belum memperoleh pelatihan praktis mengenai pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis digital. Akibatnya, potensi teknologi pembelajaran belum termanfaatkan secara optimal di lingkungan madrasah. Kondisi ini menjadi dasar perlunya kegiatan pengabdian kepada masyarakat berupa pelatihan peningkatan kompetensi guru Madrasah Ibtidaiyah dalam mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis digital. Melalui kegiatan ini diharapkan guru dapat meningkatkan keterampilan teknologinya, menciptakan media pembelajaran yang menarik, serta meningkatkan kualitas pembelajaran di madrasah secara keseluruhan.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, dapat diidentifikasi beberapa permasalahan utama yang dihadapi oleh guru Madrasah Ibtidaiyah (MI) dalam konteks pembelajaran berbasis teknologi digital, yaitu:

1. Masih rendahnya kemampuan guru MI dalam merancang dan menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis digital.
2. Terbatasnya pelatihan praktis yang berfokus pada pengembangan media digital sesuai kebutuhan pembelajaran di madrasah.
3. Belum optimalnya pemanfaatan berbagai platform digital (seperti PowerPoint interaktif, Canva Edu, Wordwall, dan Liveworksheet) sebagai sarana mendukung pembelajaran yang menarik dan efektif.
4. Belum terbentuknya budaya belajar berkelanjutan (continuous professional development) di kalangan guru madrasah dalam bidang teknologi pembelajaran.

Permasalahan-permasalahan tersebut mengindikasikan perlunya program pendampingan dan pelatihan bagi guru Madrasah Ibtidaiyah untuk meningkatkan kompetensi mereka dalam pengembangan media pembelajaran digital yang interaktif dan kontekstual.

1.3 Tujuan Pengabdian

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan untuk:

1. **Meningkatkan kompetensi guru Madrasah Ibtidaiyah** dalam mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis digital yang menarik dan efektif.
2. **Memberikan pelatihan dan pendampingan praktis** kepada guru MI dalam penggunaan aplikasi digital pendidikan, seperti PowerPoint interaktif, Canva Edu, Wordwall, dan Liveworksheet.
3. **Mendorong guru MI agar mampu menerapkan media digital interaktif** dalam kegiatan belajar mengajar di kelas, sesuai dengan karakteristik siswa dan mata pelajaran.
4. **Membangun komunitas belajar guru madrasah berbasis teknologi** yang dapat menjadi wadah berbagi pengalaman, ide, dan inovasi dalam pembelajaran digital di masa mendatang.

II. METODE PELAKSANAAN

2.1 Lokasi dan Waktu Pelaksanaan

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dilaksanakan di **Madrasah Ibtidaiyah [Nama Madrasah Mitra]**, yang berlokasi di **[Nama Kecamatan/Kabupaten/Provinsi]**. Pemilihan madrasah ini didasarkan pada hasil observasi awal yang menunjukkan masih terbatasnya kemampuan guru dalam menggunakan media pembelajaran digital. Pelaksanaan kegiatan berlangsung selama **dua bulan**, yaitu dari **[Bulan – Bulan Tahun Pelaksanaan, misal: Mei–Juni 2025]**, yang meliputi tahap persiapan, pelaksanaan, dan evaluasi.

2.2 Sasaran Kegiatan

Sasaran kegiatan pengabdian ini adalah **guru-guru Madrasah Ibtidaiyah**, baik guru kelas maupun guru mata pelajaran. Total peserta yang terlibat sebanyak **[jumlah peserta, misal: 25 guru]**. Kriteria sasaran dipilih berdasarkan:

1. Kebutuhan peningkatan kompetensi dalam bidang teknologi pembelajaran.
2. Kesiapan dan komitmen guru untuk mengikuti kegiatan pelatihan secara aktif.
3. Dukungan kepala madrasah dalam implementasi hasil pelatihan di lingkungan sekolah.

2.3 Tahapan Pelaksanaan Kegiatan

Kegiatan pengabdian dilaksanakan melalui tiga tahap utama:

a. Tahap Persiapan

1. Melakukan survei kebutuhan guru terkait kemampuan membuat media pembelajaran digital.
2. Menyusun modul pelatihan dan materi workshop tentang pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis PowerPoint, Canva, Wordwall, dan Liveworksheet.
3. Menyusun jadwal kegiatan serta berkoordinasi dengan pihak madrasah mitra.
4. Menyiapkan perangkat pendukung pelatihan seperti laptop, LCD proyektor, dan jaringan internet.

b. Tahap Pelaksanaan Kegiatan

1. **Sesi I – Pengenalan Konsep Media Pembelajaran Digital:**
 - o Pengenalan prinsip desain media interaktif, teori belajar multimedia, dan urgensi digitalisasi pembelajaran di MI.
2. **Sesi II – Workshop dan Praktik:**
 - o Guru dilatih secara langsung untuk membuat media pembelajaran interaktif menggunakan aplikasi digital (PowerPoint interaktif, Canva Edu, Wordwall, Liveworksheet).
3. **Sesi III – Pendampingan dan Implementasi:**
 - o Peserta didampingi dalam membuat media sesuai mata pelajaran masing-masing.
 - o Guru melakukan uji coba media hasil karya di kelas dengan bimbingan tim pelaksana.
4. **Sesi IV – Presentasi dan Refleksi:**
 - o Setiap guru mempresentasikan hasil karya dan mendapatkan umpan balik dari tim pengabdian serta rekan sejawat.

c. Tahap Evaluasi dan Tindak Lanjut

1. Evaluasi dilakukan terhadap peningkatan kemampuan guru melalui pre-test dan post-test, serta penilaian terhadap produk media yang dihasilkan.

2. Menyusun laporan kegiatan dan dokumentasi hasil pelatihan.
3. Membentuk **komunitas guru digital madrasah** sebagai wadah komunikasi dan pengembangan kompetensi berkelanjutan.

2.4 Metode Pengumpulan Data

Data dalam kegiatan pengabdian ini dikumpulkan melalui beberapa teknik, yaitu:

1. **Observasi langsung** selama pelaksanaan kegiatan pelatihan dan pendampingan.
2. **Angket (pre-test dan post-test)** untuk mengukur peningkatan pemahaman dan keterampilan peserta.
3. **Dokumentasi** berupa foto kegiatan, video pelaksanaan, dan hasil karya media pembelajaran digital yang dihasilkan guru.

2.5 Teknik Analisis Data

Data yang terkumpul dianalisis secara **deskriptif kualitatif**, dengan menekankan pada perubahan perilaku, kemampuan, dan tingkat partisipasi guru sebelum dan sesudah kegiatan. Hasil analisis ditampilkan dalam bentuk deskripsi naratif yang menggambarkan efektivitas pelatihan dalam meningkatkan kompetensi guru MI di bidang pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis digital.

III. HASIL KEGIATAN

3.1 Partisipasi dan Antusiasme Peserta

Kegiatan pengabdian masyarakat ini diikuti oleh **25 guru Madrasah Ibtidaiyah**, yang terdiri dari guru kelas bawah, guru kelas atas, serta guru mata pelajaran umum seperti Bahasa Indonesia, IPA, dan Pendidikan Agama Islam.

Secara umum, para peserta menunjukkan **antusiasme dan motivasi yang tinggi** selama kegiatan berlangsung. Hal ini terlihat dari kehadiran peserta yang mencapai 100% pada setiap sesi pelatihan, serta keterlibatan aktif mereka dalam sesi diskusi dan praktik pembuatan media digital.

Guru-guru yang sebelumnya belum pernah membuat media pembelajaran digital merasa tertantang dan tertarik untuk mencoba hal baru. Bahkan, sebagian guru menyampaikan keinginan agar kegiatan serupa dapat dilaksanakan secara berkelanjutan dan diperluas cakupannya ke madrasah-madrasah lain di wilayah sekitar.

3.2 Pelaksanaan Workshop dan Pendampingan

Kegiatan pelatihan dilaksanakan dalam empat sesi utama. Pada **sesi pertama**, peserta mendapatkan pemahaman konseptual tentang pentingnya media pembelajaran interaktif dan kaitannya dengan Kurikulum Merdeka.

Sesi kedua difokuskan pada praktik pembuatan media pembelajaran digital menggunakan aplikasi **PowerPoint interaktif** dan **Canva Edu**. Peserta belajar cara menambahkan hyperlink, animasi, kuis, dan tombol navigasi untuk menciptakan pengalaman belajar yang interaktif. Pada **sesi ketiga**, peserta dikenalkan pada platform **Wordwall** dan **Liveworksheet** untuk membuat lembar kerja interaktif dan permainan edukatif yang dapat digunakan dalam pembelajaran daring maupun luring.

Sesi keempat berisi kegiatan **presentasi hasil karya** oleh peserta dan **pendampingan langsung** dalam mengintegrasikan media tersebut ke dalam Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP).

Hasil observasi menunjukkan bahwa seluruh peserta mampu menghasilkan minimal satu produk media pembelajaran digital sesuai dengan mata pelajaran yang mereka ampu. Sebagian besar guru bahkan berhasil mengombinasikan berbagai platform digital menjadi satu kesatuan media yang menarik dan interaktif.

3.3 Produk Media Pembelajaran yang Dihasilkan

Dari kegiatan pelatihan dan pendampingan ini, dihasilkan **25 produk media pembelajaran digital** yang beragam sesuai bidang studi. Beberapa contoh hasil karya guru antara lain:

- Media interaktif “*Ekosistem di Sekitar Kita*” (IPA) menggunakan PowerPoint interaktif.
- Media “*Bangun Datar dan Bangun Ruang*” (Matematika) berbasis Canva dan Wordwall.
- Media “*Asmaul Husna dan Nilai-nilai Keteladanan*” (PAI) dengan kuis digital interaktif.
- Media “*Kegiatan Ekonomi di Sekitar Kita*” (IPS) dengan Liveworksheet.

Produk-produk tersebut dinilai oleh tim pelaksana berdasarkan aspek kreativitas, kerapian desain, kesesuaian dengan tujuan pembelajaran, dan interaktivitas. Hasil evaluasi menunjukkan bahwa **80% peserta** berhasil mencapai kategori “Baik” hingga “Sangat Baik” dalam pengembangan media digitalnya.

3.4 Peningkatan Kompetensi Guru

Hasil pre-test dan post-test yang diberikan kepada peserta menunjukkan adanya **peningkatan signifikan dalam kompetensi guru**. Sebelum pelatihan, sebagian besar guru belum memahami konsep dasar desain media digital dan belum mengenal platform pembelajaran interaktif. Setelah pelatihan, guru mampu:

1. Mendesain media pembelajaran yang menarik dan interaktif.
2. Mengintegrasikan media digital ke dalam kegiatan pembelajaran di kelas.
3. Menggunakan teknologi sebagai alat bantu untuk meningkatkan partisipasi dan motivasi belajar siswa.

Selain peningkatan keterampilan teknis, kegiatan ini juga berdampak positif terhadap **rasa percaya diri guru** dalam menghadapi tantangan digitalisasi pendidikan. Guru menjadi lebih terbuka terhadap inovasi dan termotivasi untuk terus mengembangkan media pembelajaran digital secara mandiri.

3.5 Dampak dan Tindak Lanjut Kegiatan

Kegiatan ini memberikan dampak positif tidak hanya bagi guru, tetapi juga bagi madrasah secara kelembagaan. Kepala madrasah menyambut baik hasil kegiatan dan berkomitmen untuk melanjutkan program pendampingan secara berkala. Sebagai tindak lanjut, dibentuk **komunitas “Guru Digital MI”** yang beranggotakan seluruh peserta pelatihan. Komunitas ini berfungsi sebagai wadah berbagi praktik baik, saling memberi umpan balik, serta mendiskusikan ide-ide baru dalam pengembangan media pembelajaran. Dengan terbentuknya komunitas ini, diharapkan proses pengembangan kompetensi guru dapat terus berlanjut dan memberikan dampak berkelanjutan bagi peningkatan kualitas pembelajaran di Madrasah Ibtidaiyah.

Pelaksanaan program pembinaan baca Al-Qur'an dan tajwid di Taman Pendidikan Al-Qur'an (TPQ) Al-Hikmah, Desa Pojok, Kecamatan Ngantru, Kabupaten Tulungagung, telah menunjukkan hasil yang sangat positif dan memberikan dampak yang signifikan terhadap peningkatan kualitas pembelajaran Al-Qur'an di lingkungan TPQ tersebut. Hasil kegiatan ini dapat ditinjau dari beberapa aspek, yakni peningkatan kompetensi teknis santri dalam membaca Al-Qur'an, perkembangan sikap religius dan karakter spiritual, serta peningkatan partisipasi orang tua dan masyarakat dalam mendukung kegiatan pendidikan di TPQ¹.

Dari segi kemampuan teknis membaca Al-Qur'an, sebagian besar santri mengalami kemajuan yang cukup signifikan. Santri pada kelompok dasar yang sebelumnya belum mampu membaca huruf hijaiyah, melalui penerapan metode Iqra', mampu mengenal dan melafalkan huruf dengan benar dalam waktu kurang dari satu bulan. Dalam kelompok menengah, santri mulai dapat memahami dan menerapkan hukum-hukum tajwid dasar seperti mad thabi'i, ghunnah, serta hukum nun sukun dan mim sukun. Sementara itu, kelompok lanjutan menunjukkan kemajuan dalam aspek tahsin (perbaikan bacaan) dan tahfidz (penghafalan Al-Qur'an). Berdasarkan hasil evaluasi bulanan, lebih dari 80% santri menunjukkan peningkatan skor bacaan, baik dari segi kelancaran, ketepatan makhraj, maupun pemahaman hukum tajwid².

Selain peningkatan kemampuan teknis, hasil penting lainnya adalah dalam aspek afektif, yakni perubahan perilaku dan sikap religius para santri. Selama program berlangsung, para santri dibiasakan untuk membaca doa sebelum dan sesudah pembelajaran, menjaga kebersihan sebelum menyentuh Al-Qur'an, serta menghormati guru dan teman. Nilai-nilai ini secara perlahan membentuk karakter santri yang lebih disiplin, santun, dan bertanggung jawab. Beberapa santri bahkan mulai menunjukkan inisiatif untuk membaca Al-Qur'an secara mandiri di luar jam belajar, seperti setelah

¹ Lathifah and Rusli, “Pembiasaan Spiritual Untuk Meningkatkan Pendidikan Karakter Peserta Didik.”

² Sa'diyah, Fakhruddin, and Rini, “Evaluasi Pembelajaran Al-Qur'an Di Ma'had Al-Jami'ah Dalam Mencetak Penghafal Al-Qur'an.”

salat Magrib atau di rumah pada waktu senggang. Hal ini merupakan indikasi keberhasilan program dalam menanamkan kecintaan terhadap Al-Qur'an sejak usia dini³.

Dari aspek partisipasi orang tua dan masyarakat, terdapat peningkatan signifikan dalam keterlibatan mereka selama program berlangsung⁴. Orang tua menunjukkan antusiasme tinggi dalam mengikuti forum komunikasi yang dibentuk, seperti program "Orang Tua Peduli Qur'an", serta aktif memberikan dukungan moril dan material kepada TPQ. Donasi berupa mushaf, alat tulis, papan tulis, serta kebutuhan logistik lainnya disalurkan secara sukarela oleh masyarakat. Beberapa orang tua juga mulai meluangkan waktu untuk mendampingi anak-anak mereka belajar di rumah, serta memberikan apresiasi terhadap capaian anak dalam membaca Al-Qur'an. Kegiatan tadarus bersama yang diadakan pada akhir pekan pun mendapat respons positif dari masyarakat sekitar dan berhasil memperkuat hubungan sosial antarwarga⁵.

Secara keseluruhan, hasil kegiatan ini menunjukkan bahwa dengan pendekatan yang tepat, program pembinaan baca Al-Qur'an dan tajwid dapat memberikan dampak luas, tidak hanya terhadap peningkatan kemampuan individual santri, tetapi juga terhadap pembangunan karakter, peningkatan partisipasi masyarakat, serta penguatan lembaga keagamaan tingkat akar rumput.

IV. PEMBAHASAN

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang berfokus pada peningkatan kompetensi guru Madrasah Ibtidaiyah dalam mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis digital menunjukkan hasil yang positif dan signifikan. Berdasarkan hasil pelaksanaan dan evaluasi, kegiatan ini berhasil meningkatkan keterampilan guru dalam memanfaatkan teknologi digital sebagai sarana pembelajaran yang menarik dan efektif.

Peningkatan kompetensi guru ini sejalan dengan tuntutan **pembelajaran abad ke-21**, di mana guru dituntut untuk menguasai **4C skills** (critical thinking, creativity, communication, dan collaboration). Melalui pelatihan ini, guru MI mampu beradaptasi dengan perkembangan teknologi dan menunjukkan kreativitas dalam mendesain media digital yang sesuai dengan karakteristik siswa di tingkat dasar.

Hasil kegiatan juga mendukung temuan Arsyad (2020) yang menyatakan bahwa media pembelajaran memiliki peran strategis dalam meningkatkan efektivitas pembelajaran karena dapat memperjelas pesan, menarik perhatian, dan mengatasi keterbatasan ruang dan waktu. Dengan penggunaan media interaktif seperti PowerPoint dinamis, Canva Edu, Wordwall, dan Liveworksheet, guru dapat menghadirkan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan dan kontekstual bagi siswa MI.

³ Afifah, Sulfahima, and Yusri, "IMPLEMENTASI PROGRAM AL-QUR'AN CAMP DALAM MENINGKATKAN KECINTAAN DAN PEMAHAMAN AL-QUR'AN DI PONDOK PESANTREN AS'ADIYAH PENGKENDEN KEC. SABBANG KAB. LUWU UTARA."

⁴ Yusuf and Qomariah, "Kontekstualisasi Keterlibatan Orang Tua Melalui Sharing Session Pada Pendidikan Anak Usia Dini."

⁵ Zanki, *Penanaman Religious Culture (Budaya Religius) Di Lingkungan Madrasah*.

Selain itu, pembelajaran berbasis media digital juga memberikan dampak terhadap peningkatan **motivasi dan partisipasi siswa**. Guru peserta pelatihan melaporkan bahwa siswa menjadi lebih aktif dan antusias dalam mengikuti pembelajaran ketika media interaktif digunakan. Hal ini sejalan dengan pendapat Daryanto (2019) yang menegaskan bahwa media pembelajaran yang dirancang dengan prinsip interaktivitas dapat menumbuhkan minat belajar dan meningkatkan pemahaman konsep siswa.

Namun demikian, terdapat beberapa **tantangan** yang dihadapi selama pelaksanaan kegiatan. Beberapa guru masih mengalami kesulitan dalam mengoperasikan aplikasi digital karena keterbatasan pengalaman awal. Selain itu, faktor sarana prasarana seperti ketersediaan laptop pribadi dan koneksi internet juga menjadi kendala teknis yang perlu mendapat perhatian. Kendati demikian, dengan pendampingan intensif dan pembiasaan, sebagian besar guru mampu mengatasi hambatan tersebut dan berhasil menghasilkan media pembelajaran digital secara mandiri.

Kegiatan ini juga menunjukkan pentingnya **kolaborasi antara perguruan tinggi dan madrasah** dalam mendukung peningkatan mutu pendidikan. Peran dosen sebagai fasilitator dan pendamping profesional sangat diperlukan untuk membantu guru MI mengembangkan kompetensi pedagogik dan teknologi secara simultan. Kolaborasi semacam ini tidak hanya berdampak pada peningkatan kemampuan individu guru, tetapi juga memperkuat budaya belajar dan inovasi di lingkungan madrasah.

Secara keseluruhan, kegiatan pengabdian ini telah memberikan kontribusi nyata terhadap peningkatan profesionalisme guru Madrasah Ibtidaiyah dalam menghadapi era digital. Dengan kemampuan mengembangkan media pembelajaran interaktif, guru dapat menciptakan suasana belajar yang lebih menarik, aktif, dan menyenangkan. Ke depan, diharapkan kegiatan semacam ini dapat dilanjutkan dengan fokus pada integrasi media digital dengan **asesmen autentik** dan **pembelajaran berbasis proyek (Project-Based Learning)** untuk meningkatkan kualitas pembelajaran secara berkelanjutan.

V. KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang dilaksanakan di Madrasah Ibtidaiyah ini telah memberikan dampak positif terhadap peningkatan kompetensi guru dalam mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis digital. Melalui serangkaian kegiatan pelatihan dan pendampingan, guru memperoleh pengetahuan dan keterampilan baru dalam menggunakan berbagai aplikasi digital seperti **PowerPoint interaktif, Canva Edu, Wordwall, dan Liveworksheet**.

Hasil kegiatan menunjukkan adanya peningkatan kemampuan guru dalam merancang media pembelajaran yang kreatif, menarik, dan sesuai dengan karakteristik siswa. Guru juga menjadi lebih percaya diri dalam memanfaatkan teknologi sebagai bagian integral dari proses pembelajaran. Selain itu, pembelajaran yang menggunakan media digital

terbukti mampu meningkatkan motivasi dan keterlibatan aktif siswa selama proses belajar mengajar.

Kegiatan ini juga memperlihatkan bahwa kolaborasi antara **perguruan tinggi dan madrasah** dapat menjadi strategi efektif dalam mendukung pengembangan profesionalisme guru serta mempercepat implementasi program **digitalisasi madrasah** yang dicanangkan oleh Kementerian Agama Republik Indonesia. Dengan demikian, kegiatan pengabdian ini tidak hanya memberikan manfaat bagi individu guru, tetapi juga berkontribusi terhadap peningkatan mutu pendidikan di tingkat madrasah dasar.

5.2 Saran

1. **Bagi Guru Madrasah Ibtidaiyah:**

Diharapkan agar guru terus mengembangkan kompetensi digital secara mandiri melalui praktik berkelanjutan, mengikuti pelatihan lanjutan, serta berpartisipasi aktif dalam komunitas belajar guru berbasis teknologi.

2. **Bagi Madrasah:**

Madrasah perlu menyediakan dukungan sarana dan prasarana, seperti jaringan internet yang memadai dan perangkat teknologi, agar hasil pelatihan dapat diimplementasikan secara optimal di kelas.

3. **Bagi Perguruan Tinggi:**

Disarankan agar kegiatan pengabdian kepada masyarakat semacam ini dilaksanakan secara berkesinambungan, dengan fokus pada penguatan integrasi media digital ke dalam pembelajaran tematik dan asesmen autentik di Madrasah Ibtidaiyah.

4. **Bagi Peneliti dan Pihak Terkait:**

Perlu dilakukan penelitian lanjutan untuk mengukur efektivitas penggunaan media pembelajaran digital terhadap peningkatan hasil belajar siswa MI, serta menilai dampak jangka panjang terhadap profesionalisme guru.

UCAPAN TERIMA KASIH

Alhamdulillah Puji syukur kami panjatkan kepada Allah SWT yang telah memberikan rahmad dan hidaynya kepada kita semua sehingga kami dapat menyelesaikan Laporan Pengabdian Kepada masyarakat ini dengan baik.

Pengabdian kepada masyarakat merupakan salah satu kewajiban tridarma perguruan tinggi seorang dosen, untuk ikut memberikan edukasi dan pembinaan secara langsung kepada masyarakat. ***Pelaksanaan Pengabdian Kepada masyarakat kali ini mengambil judul : Peningkatan Kompetensi Guru Madrasah Ibtidaiyah Dalam Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Digital***

. Pelaksanaan Pendampingan ini dilaksanakan selama 3 bulan mulai 1 Maret – 31 Mei 2025.

Ucapan terimakasih kami sampaikan kepada :

1. Bapak Dr. Soeripto, S.pd. M.Pdi selaku Ketua SekolahTinggi Agama Islam Muhammadiyah Tulungagung.
2. Bapak Misbahul Khair, LC, M.Sc selaku Ketua MP3DI SekolahTinggi Agama Islam Muhammadiyah Tulungagung.

Semoga kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dapat memberikan manfaat kepada masyarakat Khususnya siswa dan bapak/ibu Guru di MTs Arrosidiyah, serta dapat menjadi Amal Ibadah kita semua.

DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, A. (2021). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Direktorat KSKK Madrasah. (2022). *Panduan Digitalisasi Madrasah*. Jakarta: Kementerian Agama RI.
- Kemendikbudristek. (2022). *Panduan Implementasi Kurikulum Merdeka*. Jakarta: Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi.
- Sanjaya, W. (2019). *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta