

PELATIHAN PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS DIGITAL BAGI GURU-GURU DI MTSN 8 MAJALENGKA

Nurina K. Rahmawati¹⁾, Haris Hamdani²⁾*, Ratih Kumalasari²⁾, Arie P. Kusuma¹⁾,

¹⁾ STKIP Kusuma Negara, Jakarta, Indonesia.

²⁾ Universitas Bhayangkara Jakarta Raya, Indonesia.

*Corresponding Author, Email: haris.hamdani@dsn.ubharajaya.ac.id

Diterima: 27-02-2025

Direvisi: 27-03-2025

Disetujui: 30-04-2025

ABSTRAK

Pelatihan penggunaan media pembelajaran berbasis digital sebagai sarana menciptakan media pembelajaran interaktif merupakan pengabdian kepada masyarakat yang diselenggarakan oleh tim pengabdian dari Universitas Bhayangkara Jakarta Raya dan STKIP Kusuma Negara Jakarta. Tujuan pelatihan ini adalah meningkatkan pemahaman dan kemampuan guru dalam melaksanakan pembelajaran daring atau virtual yang mudah dan efisien dengan menggunakan media berbasis digital. Media pembelajaran berbasis digital ini diharapkan dapat memfasilitasi guru dalam mengintegrasikan konsep-konsep sains, teknologi, teknik, dan matematika secara menyeluruh, serta meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Metode yang digunakan dalam kegiatan ini meliputi sosialisasi, pelatihan, pendampingan, dan evaluasi kepada guru dalam menggunakan dan membuat media pembelajaran dalam bidang IPA, Matematika, dan Bahasa Inggris. Program ini dilaksanakan di MTs N 8 Majalengka dengan peserta berasal dari guru sekolah. Adapun hasil pengabdian pelatihan pemanfaatan media pembelajaran sebagai berikut (1) Guru aktif mengikuti proses pelaksanaan program pelatihan tersebut, (2) Guru memiliki pemahaman dan kemampuan untuk menggunakan dan memanfaatkan media pembelajaran berbasis digital, (3) Peningkatan inovasi dan kreativitas guru dalam mengajar dengan memanfaatkan media pembelajaran yang efektif dan efisien.

Kata Kunci: *media pembelajaran digital, pelatihan, pengabdian, ketrampilan*

ABSTRACT

Training on the use of digital-based learning media as a means of creating interactive learning media is a community service organized by the community service team from Bhayangkara University Jakarta Raya and STKIP Kusuma Negara Jakarta. The purpose of this training is to increase teachers' understanding and ability to implement online or virtual learning that is easy and efficient by using digital-based media. This digital-based learning media is expected to facilitate teachers in integrating science, technology, engineering, and mathematics concepts thoroughly, as well as increasing student involvement in the learning process. The methods used in this activity include socialization, training, mentoring, and evaluation to teachers in using and creating virtual laboratories in the fields of science, mathematics, and English. This program was carried out at MTs N 8 Majalengka with participants from school teachers. The results of the learning media utilization training service are as follows (1) Teachers actively participate in the process of implementing the training program, (2) Teachers have an understanding and ability to use and utilize digital-based learning media, (3) Increased teacher innovation and creativity in teaching by utilizing effective and efficient learning media.

Keywords: *digital learning media, training, service, skills*

PENDAHULUAN

Era globalisasi dan perkembangan teknologi informasi yang pesat, penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi menjadi suatu kebutuhan yang tidak dapat dihindari. Media pembelajaran yang interaktif dan menarik dapat membantu meningkatkan motivasi dan pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan. Pembelajaran masa kini terus mengalami inovasi, sesuai dengan dinamisnya tuntutan kompetensi abad 21. Perubahan paradigma cara belajar siswa yang berbeda dibandingkan masa sebelumnya. Banyak pekerjaan rumah yang harus diselesaikan guru di sekolah dengan perubahan kurikulum dan cara belajar siswa. Perkembangan teknologi di era Revolusi Industri 4.0 membawa pengaruh besar terhadap kegiatan pembelajaran di sekolah, sehingga guru dituntut untuk mampu menguasai teknologi guna meningkatkan kualitas proses pembelajaran [1]. Diantaranya adalah menggunakan aplikasi seperti *virtual laboratory*, *canva*, *quizizz*, *photoshop*, *coreldraw*, *adobe illustrator*, dan *macro media flash* dan media pembelajaran berbasis digital lainnya. Saat ini, kompetensi guru benar-benar diuji dalam menghadapi pesatnya perkembangan teknologi dan kecepatan akses informasi. Guru tidak hanya dituntut memiliki tingkat pendidikan dan kemampuan intelektual yang kuat, tetapi juga perlu memiliki pola pikir visioner, profesionalisme dalam mengajar, sikap positif, serta keterampilan dalam menguasai teknologi. Kompetensi profesional guru di abad ke-21 ini menghadapi tantangan besar untuk mampu beradaptasi dengan pemanfaatan teknologi informasi [2].

Penggunaan media pembelajaran sangat penting bagi guru dalam mengajar di sekolah. Media pembelajaran adalah sarana yang dibuat secara khusus untuk memotivasi pikiran, perasaan, perhatian, dan keinginan peserta didik agar proses pembelajaran dapat berlangsung [3]. Di zaman serba maju sekarang para guru dapat mengadopsi berbagai media pembelajaran salah satunya yaitu dengan media pembelajaran digital. Perkembangan teknologi media digital tersebut terus berkembang dengan cepat, hal ini juga berdampak pada dunia pendidikan. Hal ini ditandai dengan penerapan pembelajaran digital yang memanfaatkan berbagai kemajuan teknologi informasi untuk mendukung proses pembelajaran [4]. Media pembelajaran memiliki berbagai manfaat, antara lain: (1) Mempermudah penyampaian pesan dengan cara yang lebih konkret, mengurangi ketergantungan pada penjelasan verbal; (2) Mengatasi keterbatasan ruang, waktu, dan daya indra, seperti: (a) Objek yang terlalu besar bisa digantikan dengan gambar, film, video, atau model; (b) Objek yang kecil dapat dipresentasikan menggunakan proyektor mikro, slide, atau video; (c) Gerakan yang terlalu cepat atau lambat dapat diperjelas dengan timelapse, fotografi kecepatan tinggi, atau video slow motion; (d) Peristiwa sejarah dapat ditampilkan ulang melalui rekaman film, video, atau foto; (e) Objek yang terlalu kompleks dapat disederhanakan dengan model, diagram, dan sejenisnya; (f) Konsep yang luas dapat divisualisasikan melalui film, slide, gambar, atau video; (g) Penggunaan media pembelajaran yang tepat dan beragam dapat mengurangi sikap pasif siswa [5].

Hasil observasi dan wawancara dengan para guru di MTs N 8 Majalengka menunjukkan bahwa tingkat penguasaan teknologi di kalangan guru masih perlu ditingkatkan. Selama ini, pemanfaatan teknologi yang dilakukan guru, yang umumnya terbatas pada penggunaan PowerPoint, belum memberikan dampak yang signifikan. Oleh karena itu, diperlukan upaya untuk meningkatkan keterampilan teknologi para guru agar mereka dapat menyampaikan materi pembelajaran dengan lebih bervariasi. Untuk mendukung peningkatan penguasaan

teknologi ini, diperlukan langkah-langkah strategis dan berkelanjutan. Kurangnya pemanfaatan teknologi informasi secara optimal berdampak pada aspek akademik, yang terlihat dari rendahnya tingkat produktivitas guru dalam mengembangkan materi pembelajaran berbasis digital atau multimedia. Metode penyampaian materi pembelajaran sebagian besar masih dilakukan secara konvensional dan monoton. Rendahnya produktivitas guru MTs N 8 Majalengka dalam menyiapkan materi pembelajaran berbasis digital disebabkan karena kurangnya pengetahuan mengenai cara mencari informasi yang berkaitan dengan materi yang diajarkan dengan memanfaatkan teknologi informasi, serta belum familiar menggunakan tools/aplikasi komputer yang ada. Sebagian besar guru MTs N 8 Majalengka kurang paham dalam pemanfaatan aplikasi tersebut, sehingga berimbas pada kreativitas dan produktivitas dalam menyiapkan materi pembelajaran yang menarik dan berkualitas.

Pengembangan media pembelajaran digital bagi para guru di MTs N 8 Majalengka dianggap sangat penting, karena berperan dalam meningkatkan kualitas proses belajar-mengajar serta profesionalisme guru, khususnya bagi mereka yang telah memperoleh tunjangan sertifikasi pendidik. Untuk mendukung terciptanya media pembelajaran yang lebih efektif dan menarik, para guru didorong untuk mengoptimalkan penggunaan teknologi informasi dan berbagai aplikasi komputer berbasis digital. Teknologi informasi, terutama internet, dimanfaatkan untuk memperkaya materi pembelajaran, sementara aplikasi presentasi dan multimedia digunakan untuk menyusun materi tersebut menjadi media pembelajaran yang lebih menarik dan berkualitas.

Berdasarkan analisis situasi tersebut, diketahui bahwa permasalahan yang dialami para guru di MTsN 8 Majalengka, yaitu 1) kesulitan menggunakan media pembelajaran berbasis digital; 2) kurangnya pemahaman guru dalam membuat media pembelajaran yang inovatif berbasis digital; 3) penggunaan media pembelajaran yang masih konvensional, dari masalah-masalah tersebut menyebabkan rendahnya minat belajar siswa dan keaktifan dalam kegiatan pembelajaran.

METODE

Adapun metode pelaksanaan kegiatan pelatihan menggunakan media pembelajaran berbasis digital, di MTsN 8 Majalengka dilakukan dengan Langkah-langkah sebagai berikut:

1. Tahap Sosialisasi

Pada kegiatan persiapan, (i) tim melakukan observasi awal di MTsN 8 Majalengka dengan kepala sekolah dan perwakilan guru untuk berdiskusi tentang kendala yang dihadapi oleh para guru dalam mengajar; (ii) berdasarkan temuan tersebut, tim dan mitra menentukan kendala yang paling prioritas untuk ditemukan solusinya; (iii) tim dan mitra bersepakat dalam menentukan topik yang akan diangkat dalam kegiatan pengabdian, dan persetujuan tentang tempat dan waktu pengabdian; (iv) tim PKM mempersiapkan materi pengabdian.

2. Pelatihan

Metode kegiatan pengabdian yang digunakan pada pelatihan ini yaitu:

a. Metode Ceramah (Penyampaian Materi)

Metode ini dilaksanakan dalam bentuk penjelasan materi yang diberikan secara lisan tentang bagaimana cara menciptakan media pembelajaran yang menarik berbasis digital dan memanfaatkan internet, dan memberikan contoh-contoh media yang menarik, interaktif, dan baik kepada peserta. Tujuannya adalah peserta memperoleh inspirasi dan membuka pengetahuan awal peserta tentang penciptaan media pembelajaran yang menarik.

b. Metode Diskusi dan Tanya Jawab

Tujuan dari metode ini adalah untuk mengetahui hal-hal dari materi yang masih belum dimengerti oleh peserta kegiatan pengabdian. Tim pengabdian menjelaskan secara detail pertanyaan-pertanyaan dari peserta sehingga menambah pemahaman peserta terhadap materi pelatihan yang diberikan. Pihak-pihak yang terlibat pada pengabdian ini adalah para guru di MTsN 8 Majalengka.

3. Metode Penerapan teknologi

Tujuan dari metode ini adalah agar seluruh peserta dapat menciptakan media pembelajaran dengan didampingi tim pengabdian. Para peserta diharapkan dapat mengerti tentang konsep awal dalam penggunaan media pembelajaran berbasis digital, sehingga peserta dapat membuat media pembelajaran yang interaktif, menarik, dan baik.

4. Evaluasi

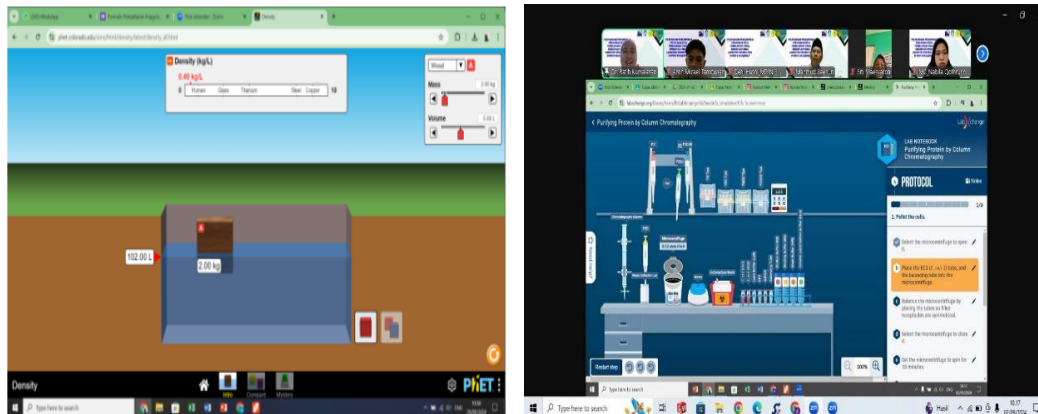
Kegiatan ini merupakan bentuk kerjasama dengan mitra sehingga perlu dilakukan evaluasi apakah memiliki dampak atau tidak. Adapun evaluasi yang dilakukan adalah dengan a. Melakukan wawancara mengenai persepsi mitra tentang penggunaan media pembelajaran berbasis digital dan hasil Program Kemitraan Masyarakat secara umum yang sudah dilaksanakan oleh Universitas Bhayangkara Jakarta Raya dan STKIP Kusuma Negara Jakarta. b. Jika program berjalan dengan baik dapat dilanjutkan dengan program lainnya seperti memberikan pelatihan-pelatihan lain untuk meningkatkan kompetensi guru, menggerakkan pemerintah setempat untuk mendukung kegiatan pembelajaran yang inovatif dengan menyediakan peralatan yang memadai bagi guru dan sekolah Sehingga kegiatan ini dapat dilanjutkan untuk kegiatan pengabdian selanjutnya.

HASIL DAN PEMBAHASAN

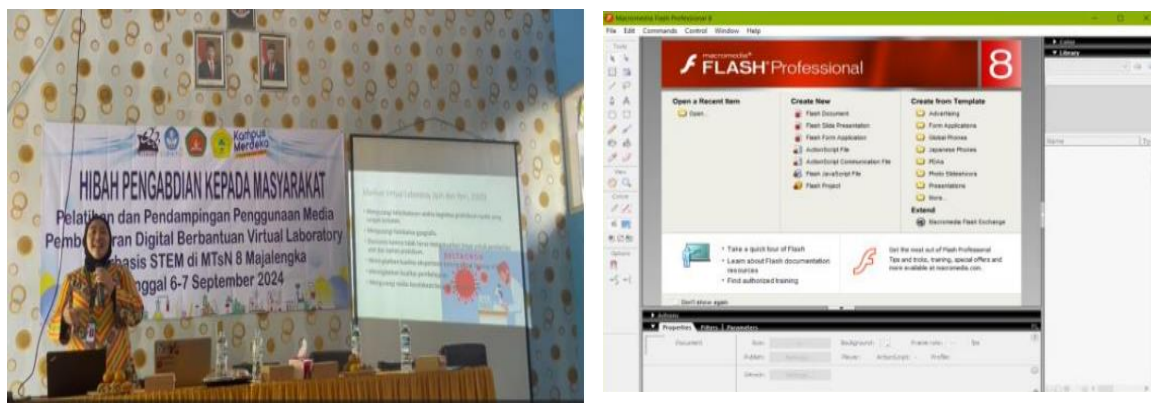
Kegiatan pengabdian dilaksanakan melalui pelatihan yang berlangsung dalam dua sesi, yakni satu sesi secara daring dan satu sesi secara luring. Pelatihan diawali dengan pengenalan Teknologi Informasi, dilanjutkan dengan pelatihan penggunaan *Flash Macromedia* dan *Virtual Laboratory*, serta pengenalan aplikasi *Quizizz* dan *English Virtual Laboratory*. Setiap sesi diakhiri dengan pemberian tugas kepada peserta, yang akan dibahas pada pertemuan berikutnya sebagai bahan evaluasi untuk mengukur pemahaman terhadap materi pelatihan. Rincian tanggal pelaksanaan kegiatan dapat dilihat pada Tabel 1.

Tabel 1. Pelaksanaan Kegiatan

No	Perihal	Keterangan
1	Observasi	29 Juli 2024
2	Pelaksanaan Pelatihan Secara Daring	31 Agustus 2024
3	Pelaksanaan Pelatihan Secara Luring	6 – 7 September 2024



Gambar 1. Pelaksanaan Kegiatan secara *daring/online*

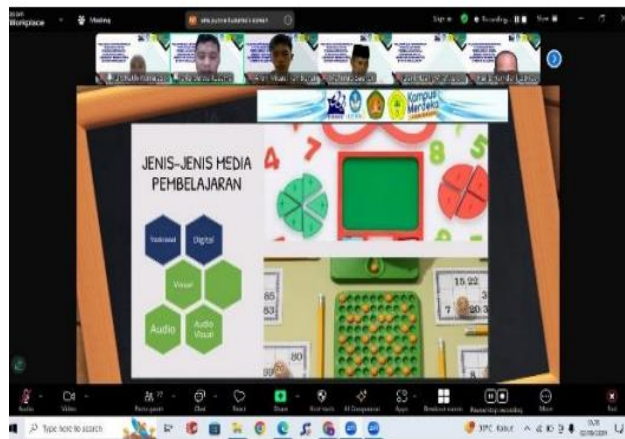


Gambar 2. Pelaksanaan Kegiatan secara *luring* atau tatap muka

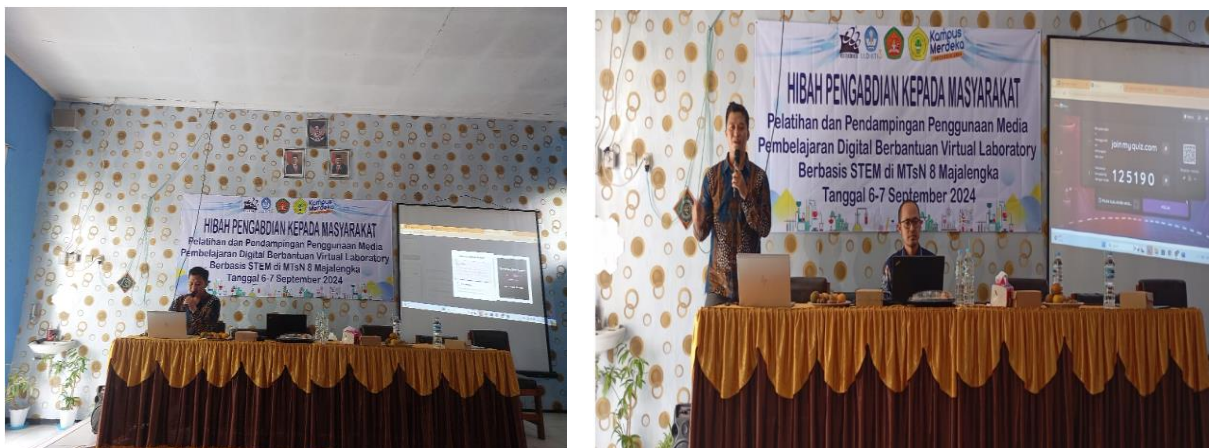
Pelaksanaan pelatihan yang pertama disampaikan oleh Dr. Ratih Kumalasari, S.Pd, M.Si., materi yang diberikan meliputi dasar-dasar media pembelajaran, menggunakan *virtual laboratory* berbasis websiste, serta mendesain virtual laboratory secara langsung menggunakan *flash macromedia*. Dalam penyampaian dasar media pembelajaran menggunakan *virtual laboratory* disampaikan manfaat dari media pembelajaran antara lain: mengatasi keterbatasan waktu praktikum yang terbatas, mengurangi kendala geografis, serta menghemat biaya karena tidak perlu membeli alat dan bahan praktikum. Selain itu, kualitas eksperimen dapat ditingkatkan karena dapat dilakukan berulang kali, memperbaiki kualitas pembelajaran, dan mengurangi risiko kecelakaan kerja di laboratorium.

Untuk praktek pengunaan *virtual laboratory* sendiri digunakan *virtual laboratory* berbasis website yang bebas diakses antara lain <https://phet.colorado.edu/>,

<https://www.golabz.eu/>, dan <https://www.labxchange.org/>. Ketiga *website* tersebut menyajikan *virtual laboratory* untuk bidang sains, serta disajikan secara gratis serta beberapa diantaranya memiliki versi berbahasa Indonesia yang sangat cocok digunakan oleh guru dan siswa di Indonesia. Setelah mencoba secara langsung *virtual laboratory* pelatihan juga dilanjutkan dengan belajar mendesain sendiri *virtual laboratory* berupa animasi interaktif menggunakan *flash macromedia*. *flash macromedia* sendiri merupakan aplikasi digital yang dapat digunakan untuk mendesain suatu animasi ineraktif dan hasil animasi interaktif tersebut dapat dielaborasi dengan sistem yang lain seperti *website*. Dalam pelatihan tersebut dimulai dengan penginstalan *flash player*, kemudian pengenalan tools yang ada pada *flash macromedia*, simulasi hasil animasi interaktif dengan *flash player* kemudian praktik langsung mendesain animasi interaktif tersebut dengan *flash player*. Hasil dari penggunaan *macromedia flash player* tersebut hampir semua guru telah berhasil membuat animasi interaktif sederhana yang nantinya dapat dikembangkan lagi secara mandiri oleh para guru.



Gambar 3. Pelaksanaan Kegiatan secara *daring/online*



Gambar 4. Pelaksanaan Kegiatan secara *luring* atau tatap muka

Materi kedua disampaikan oleh Arie Purwa Kusuma, S.Pd., M.Pd., Pada sesi kedua, kegiatan ini diisi dengan penjabaran materi tentang macammacam media pembelajaran yang berbasis web yang saat ini banyak ditemukan di dunia internet, selain itu materi juga disampaikan tentang pengelolaan dan pembuatan akun *Quizizz*, pembuatan kuis, penggunaan fitur, pengelolaan koleksi kuis, pengaturan kuis sebagai tim, individu, dan pekerjaan rumah dalam mode langsung dan pembuatan materi untuk hiburan, serta penyiapan meme yang

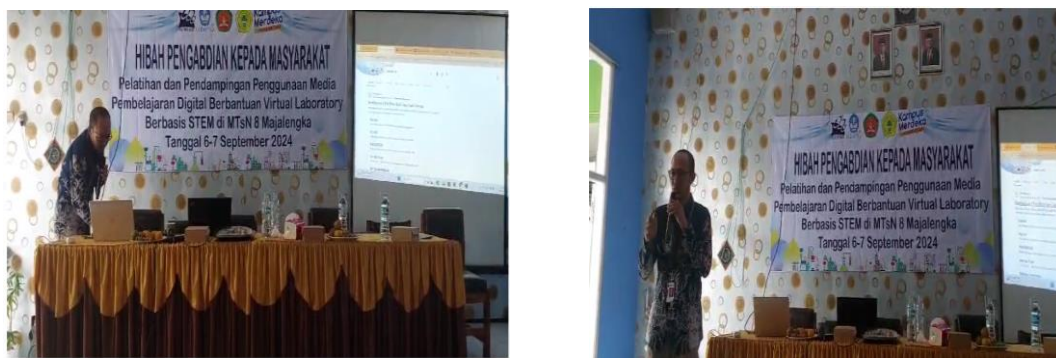
digunakan di dalam *Quizizz*. Materi disampaikan melalui model presentasi dan tahap pendampingan praktik dari pemateri sehingga peserta dapat memahami, membuat, dan menggunakan *Quizizz*. *Quizizz* merupakan alat belajar yang memberikan kemudahan bagi siswa bersenang-senang dalam belajar melalui kuis. Guru mengintergrasikan *Quizizz* ke dalam ulasan, pelajaran, dan penilaian mereka untuk mendukung siswa untuk semua jenjang pendidikan. Guru memiliki opsi untuk memilih dari perpustakaan kuis umum atau menciptakan kuis sendiri. Kemudian guru menerapkannya dalam mode permainan langsung atau membuatnya sebagai pekerjaan rumah (PR) bagi siswa untuk dikerjakan sesuai waktu mereka. Siswa mengikuti permainan dengan memanfaatkan perangkat apapun yang memiliki *browser*, sementara guru dapat mengakses data lengkap mengenai kinerja setiap siswa dan kelas. *Quizizz* menyediakan data yang sangat rinci terkait semua permainan yang dilakukan oleh guru, dan umpan balik dari laporan tersebut dapat digunakan oleh guru untuk segera menyesuaikan rencana pembelajaran. Laporan *Quizizz* memberikan gambaran yang jelas mengenai performa keseluruhan kelas dan tiap siswa secara individu. *Quizizz* secara otomatis menilai setiap kuis dan memungkinkan guru untuk mengunduh serta mencetak laporan dalam berbagai format.

Pada tahap luring pemateri mendampingi dan mengarahkan para peserta untuk dapat mempraktikkan pengelolaan dan pembuatan akun *Quizizz* secara langsung, membuat kuis, mengatur dan membagikan pengaturan kuis dalam mode langsung secara tim, individu, koleksi kuis, dan berupa pekerjaan rumah, administrasi laporan, serta pengaturan kelas di *Quizizz*. Hasil dari kegiatan ini menunjukkan bahwa para peserta sangat aktif dan dapat melaksanakan perintah yang diberikan oleh pemateri. Dengan memanfaatkan *Quizizz*, siswa mengerjakan latihan di kelas pada perangkat elektroniknya. *Quizizz* mempunyai karakteristik game seperti meme, tema, avatar, dan musik menghibur pada kegiatan pembelajaran [6].

Siswa mampu mengatur proses belajarnya baik secara individu maupun dalam kelompok. Pengabdian ini sejalan dengan kegiatan Pelatihan tentang pemanfaatan *Quizizz* sebagai media evaluasi pembelajaran digital yang menarik dan interaktif [7]. Hasil penabdian lain tentang *Quizizz* menyatakan bahwa pelatihan dalam menggunakan *Quizizz* sebagai media evaluasi pembelajaran daring memberikan dampak positif bagi para guru [8].



Gambar 6. Pelaksanaan Kegiatan secara *daring/online*



Gambar 7. Pelaksanaan Kegiatan secara *luring* atau tatap muka

Materi ketiga disampaikan oleh Haris Hamdani, S.Pd.I, M.Pd. Pemateri menyampaikan tentang penggunaan media pembelajaran bahasa Inggris berbasis STEM (Science, Technology, Engineering, and Mathematics) berbantuan *virtual laboratory* dengan memanfaatkan beberapa *website* seperti *British Council* dan *Baamboozle*. Pada kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang dilaksanakan secara daring, narasumber menyampaikan bahwa integrasi pendidikan STEM dalam pembelajaran bahasa Inggris memberikan efek yang positif bagi guru dan siswa. Konsep pendidikan STEM dalam pembelajaran bahasa Inggris berbantuan *virtual laboratory* meningkatkan motivasi belajar siswa. Implementasi STEM terintegrasi juga memberikan pengalaman yang sangat berharga bagi guru dan siswa pada kreatifitas dan inovasi serta berkolaborasi dalam berbagi pengetahuan yang baru. Menurutnya semua pendidik membutuhkan *virtual laboratory* seperti *English Virtual Laboratory* karena para pendidikan dapat mengimplementasikan metode belajar-mengajar yang inovatif, mendorong lebih banyak partisipasi di antara siswa dalam kegiatan pembelajaran di kelas, dan meningkatkan pembelajaran individual. Narasumber juga menambahkan bahwa *English Virtual Laboratory* dapat menstimulus proses pembelajaran bahasa. Kegiatan interaktif ini membuat proses belajar-mengajar menjadi menarik dan menyenangkan. Hal ini juga membantu siswa dalam memahami dan menggunakan bahasa target secara lebih efektif dan menjembatani kesenjangan antara teori dan praktik. Beberapa contoh dari *English Virtual Laboratory* adalah *website British Council*, *Baamboozle*, aplikasi *Quizizz*, *Kahoot*, *Cake*, dan lain-lain. Pada kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang dilaksanakan secara luring, narasumber mengenalkan *website British Council* yang berisi berbagai fitur seperti kursus bahasa Inggris, video pembelajaran, dan Latihan interaktif.

Kegiatan ini disertai dengan adanya demonstrasi langsung penggunaan *website* untuk mencari materi pembelajaran dan berlatih keterampilan bahasa Inggris. Para peserta langsung mempraktikkan dalam mengakses dan memanfaatkan sumber daya di *website British Council*. Materi-materi yang mendukung keterampilan berbahasa Inggris seperti *listening*, *speaking*, *reading*, dan *writing* sangat mendukung dalam proses pembelajaran bahasa Inggris. Pemateri juga mengenalkan platform *Baamboozle* sebagai alat pembelajaran interaktif yang berfokus pada *game-based learning* kepada para peserta. Narasumber juga memberikan demonstrasi pembuatan dan penggunaan kuis bahasa Inggris di *Baamboozle* untuk latihan *grammar*, *vocabulary*, dan *comprehension*. Peserta berpartisipasi aktif dalam pembuatan kuis dan mempraktikkan penggunaannya secara menyenangkan. Pada tahap evaluasi dilakukan untuk menilai efektifitas dan dampak dari program yang telah dilaksanakan. Evaluasi dilakukan

melalui metode kuesioner terhadap para guru. Hasil evaluasi menunjukkan bahwa kegiatan pelatihan dan pendampingan ini berhasil meningkatkan pemahaman dan keterampilan guru dalam menggunakan media pembelajaran digital berbasis STEM. Para guru merasa lebih percaya diri dalam menerapkan virtual laboratory di kelas dan mereka juga menyatakan bahwa materi pelatihan sangat relevan dengan kebutuhan pembelajaran di MTsN 8 Majalengka.

Pada setiap materi yang disampaikan para peserta sangat antusias dalam mengikuti kegiatan, banyak kegiatan diskusi dan tanya jawab yang terjadi, antusias para peserta ini dikarenakan peserta memperoleh pengetahuan baru dalam proses pembelajaran. Berdasarkan hasil pengamatan selama kegiatan praktek langsung guru-guru berlangsung peserta mampu memahami penjelasan materi yang diberikan pemateri, peserta mampu, membuat atau mendesain media pembelajaran, memanfaatkan media pembelajaran berbasis digital sebagai media pembelajaran serta menjadikan media pembelajaran berbasis digital ini menjadi alat evaluasi pembelajaran. Pada tahap akhir, kegiatan pengabdian ini ditutup dengan penyampaian kesimpulan serta pemberian apresiasi kepada para guru MTsN 8 Majalengka yang telah berpartisipasi aktif dari awal hingga akhir kegiatan. Pelatihan ini memberikan dampak positif bagi mitra sebagai subjek dalam program pengabdian kepada masyarakat. Berdasarkan hasil wawancara sebelum pelatihan dilaksanakan, diketahui bahwa banyak guru yang belum optimal dalam memanfaatkan teknologi untuk menciptakan pembelajaran interaktif, seperti penggunaan aplikasi *Virtual Laboratory*, *Flash Macromedia*, *Quizizz*, dan lainnya. Namun, setelah mengikuti kegiatan pengabdian ini, para guru menunjukkan kemampuan dalam menggunakan aplikasi yang diperkenalkan, dengan menghasilkan media pembelajaran serta alat evaluasi pembelajaran melalui desain aplikasi tersebut.

Selain itu, melalui penyampaian saran dari peserta, banyak guru mengharapkan agar kegiatan serupa dapat diadakan lebih sering, karena dirasakan sangat bermanfaat dalam mengembangkan dan meningkatkan ilmu serta pengetahuan mereka. Masukan dan saran dari peserta ini akan menjadi bahan evaluasi untuk perbaikan kegiatan pengabdian di masa mendatang. Setelah proses pelatihan dan pendampingan selesai, evaluasi dilakukan dengan membagikan kuesioner kepada para peserta. Untuk mengetahui tingkat keberhasilan pelatihan dan memahami sejauh mana materi dapat diterapkan oleh peserta, dilakukan pengisian kuesioner sebagai bentuk evaluasi. Berikut ini disajikan data hasil kuesioner yang telah dikumpulkan dari para peserta pelatihan pada Tabel 2.

Tabel 2. Peningkatan penggunaan media pembelajaran berbasis digital bagi Guru

Indikator	Sebelum Pelatihan	Prosentase	Sesudah Pelatihan	Prosentase
Pengetahuan mengenai media pembelajaran berbasis digital	Tidak Mengetahui	45%	Tidak Mengetahui	0%
	Cukup Mengetahui	32%	Cukup Mengetahui	5%
	Mengetahui	23%	Mengetahui	25%
	Sangat Mengetahui	0%	Sangat Mengetahui	70%
Pengetahuan mengenai media pembelajaran digital <i>virtual</i>	Tidak Mengetahui	65%	Tidak Mengetahui	0%
	Cukup Mengetahui	24%	Cukup Mengetahui	8%
	Mengetahui	11%	Mengetahui	16%

<i>labolatory, Flash Macromedia, Quizizz, British Council</i>	Sangat Mengetahui	0%	Sangat Mengetahui	75%
Pengetahuan mengenai cara menggunakan media pembelajaran <i>virtual labolatory, Flash Macromedia, Quizizz, British Council</i>	Tidak Mengetahui	80%	Tidak Mengetahui	0%
	Cukup Mengetahui	12%	Cukup Mengetahui	5%
	Mengetahui	8%	Mengetahui	10%
	Sangat Mengetahui	0%	Sangat Mengetahui	85%
Ketertarikan dalam menggunakan media pembelajaran <i>virtual labolatory, Flash Macromedia, Quizizz, British Council</i>	Tidak Tertarik	20%	Tidak Tertarik	0%
	Cukup Tertarik	52%	Cukup Tertarik	0%
	Tertarik	28%	Tertarik	0%
	Sangat Tertarik	0%	Sangat Tertarik	100%



Gambar 6. Pelaksanaan Kegiatan secara daring di MTs N 8 Majalengka

KESIMPULAN

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat berupa pelatihan dan pendampingan penggunaan media pembelajaran berbasis digital Majalengka telah berhasil dilaksanakan dengan baik. Kegiatan ini memberikan kontribusi signifikan dalam meningkatkan kompetensi guru dalam menggabungkan teknologi digital ke dalam kegiatan belajar mengajar, khususnya dalam bidang IPA, Matematika, dan Bahasa Inggris. Melalui pelatihan ini, para guru memperoleh pemahaman yang lebih mendalam tentang pembelajaran berbasis digital serta mampu memanfaatkan media pembelajaran dengan secara efektif. Hal ini terbukti dari meningkatnya kemampuan guru dalam menyusun dan mengimplementasikan pembelajaran yang lebih interaktif dan inovatif dengan memanfaatkan simulasi digital. Secara keseluruhan, kegiatan pengabdian ini berhasil memberikan dampak positif terhadap peningkatan kualitas pembelajaran di MTsN 8 Majalengka dan diharapkan dapat menjadi model untuk pengembangan kompetensi guru dan pembelajaran digital di sekolah lainnya.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Sani, R. A. (2014). *Pembelajaran saintifik untuk implementasi kurikulum 2013*.
- [2] Kartimi, K., Mulyani, A., & Riyanto, O. R. (2019). Pemberdayaan Guru Dalam Implementasi Pembelajaran Abad 21. *Dimasejati: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(2).
- [3] Efendi, N, M. (2018). Revolusi Pembelajaran Berbasis Digital (Penggunaan Animasi Digital Pada Start up Sebagai Metode Pembelajaran Siswa Belajar Aktif). *Habitus: Jurnal Pendidikan*
- [4] Wityastuti, E, Z, Et Al. (2022). Implementasi Penggunaan Media Pembelajaran Digital Di Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Penelitian Inovatif (Jupin)*, 2 (1).
- [5] Surachman, E. (2013). Workshop Pemanfaatan Media Pembelajaran Sebagai Upaya Peningkatkan Efektifitas Pembelajaran Serta Profesionalitas Pendidik Di SMP Negeri 194 Jakarta. *Jurnal Sarwahita*, 13(2), 111–119. <https://doi.org/DOI : https://doi.org/10.21009/sarwahita.132 .06>
- [6] Nizaruddin, N., Muhtarom, M., & Nugraha, A. E. P. (2021). Pelatihan Penggunaan Quizizz Sebagai Media Evaluasi Pembelajaran Daring. *E-Dimas: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 12 (2), 291-296.
- [7] Sumarni, Adianstuty, Syafari. 2022. Pelatihan Pemanfaatan Quizizz Sebagai Media Evaluasi Pembelajaran Bagi Guru Di Kabupaten Cirebon. *Jurnal At-Tamkin*, 2 (3), 43-51.
- [8] Maulana, C., Kusumaningrum, Y., & Waluyo, Y. A. (2022). Pelatihan Penggunaan Quizizz Sebagai Media Evaluasi Pembelajaran Daring Di SDN Karanganyar Gunung 01 Semarang. *Tematik*, 2 (2).