

## WORKSHOP PELATIHAN DAN PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN DIGITAL BAGI TENAGA PENDIDIK DI MADRASAH BAITUL ULUM DESA SEI LAMA

Eva Mizkat<sup>1</sup>, Nur Izzayu<sup>2</sup>, Nur Rahmana<sup>3</sup>, Safrida<sup>4</sup>, Khairani<sup>5</sup>, Iria Ningsih<sup>6</sup>,  
Annisa Nurkhaliza<sup>7</sup>, Tia Avanza<sup>8</sup>, Dian Nur Mutia<sup>9</sup>, Mija Maysyarah<sup>10</sup>,  
Missye Novitari<sup>11</sup>, Alfina Syahputri Br. Damanik<sup>12</sup>

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Asahan  
Email: eva.mizkat@gmail.com

### ABSTRAK

Media pembelajaran berbasis digital merupakan salah satu dasar penting terlaksananya proses pembelajaran yang aktif, efektif, efisien dan menyenangkan di sekolah. Tetapi pada kenyataannya di lapangan tidak semua sekolah mampu menerapkan sistem pembelajaran berbasis digital khususnya di daerah terpencil. Jaringan internet menjadi kendala utama tidak terlaksananya sistem pembelajaran berbasis digital di sekolah tersebut. Untuk itu tim peneliti mengambil tema workshop pelatihan dan pengembangan media pembelajaran berbasis digital bagi tenaga pendidik di sekolah. Dalam hal ini objek yang tim peneliti pilih yaitu tenaga pendidik di Madrasah Baitul Ulum Desa Sei Lama kecamatan Simpang Empat. Dengan diadakannya workshop pelatihan dan pengembangan di sekolah tersebut diharapkan para tenaga pendidik dapat menerapkan proses pembelajaran berbasis digital khususnya penggunaan aplikasi Quizizz sehingga di masa yang akan datang proses pembelajaran menjadi lebih aktif, efektif, efisien dan menyenangkan.

**Kata Kunci:** Media Digital, Media Pembelajaran, Teknologi, Quizizz

### ABSTRACT

*Digital-based learning media is an important basis for implementing an active, effective, efficient and enjoyable learning process in schools. But in reality, not all schools are able to implement digital-based learning systems, especially in remote areas. The internet network is the main obstacle to not implementing a digital-based learning system in the school. For this reason, the research team took the theme of a training workshop and development of digital-based learning media for teaching staff in schools. In this case, the object that the research team chose was the teaching staff at Madrasah Baitul Ulum, Sei Lama Village, Simpang Empat subdistrict. By holding training and development workshops at the school, it is hoped that teaching staff will be able to implement digital-based learning processes, especially the use of the Quizizz application, so that in the future the learning process will be more active, effective, efficient and enjoyable.*

**Keywords:** Digital Media, Education Media, Technology, Quizizz

## 1. PENDAHULUAN

Teknologi pendidikan adalah sistem yang mendukung proses pembelajaran dan membantu dalam memecahkan masalah dalam kegiatan belajar mengajar (Darmiyati, 2020). Salah satu contoh platform game-based learning yang sering digunakan dalam pembelajaran adalah Quizizz. Aplikasi ini memungkinkan guru untuk mengintegrasikan instruksi, diskusi, dan evaluasi dalam satu platform yang dapat diakses secara gratis oleh semua guru di seluruh dunia. Selain itu, fitur evaluasi real-time yang disediakan oleh Quizizz memungkinkan guru memberikan umpan balik langsung dan membantu

siswa meningkatkan pemahaman mereka. Dalam penggunaannya, teknologi pendidikan seperti Quizizz memberikan banyak manfaat dalam proses pembelajaran, membuatnya lebih menarik dan efektif (Nurgiansah & Pringgowijoyo, 2020).

Quizizz adalah sebuah platform pembelajaran berbasis game yang populer di sektor teknologi pendidikan. Platform ini membantu guru mengintegrasikan instruksi, diskusi, dan evaluasi ke dalam satu platform yang dapat diakses secara gratis oleh semua guru di seluruh dunia. Penggunaan Quizizz tidak terbatas oleh waktu dan ruang karena memiliki pengaturan waktu yang fleksibel. Siswa hanya perlu memasukkan kata sandi atau gamepin untuk memulai kuis tanpa harus berada di tempat yang sama dengan guru atau teman-temannya. Selain itu, Quizizz juga menyediakan fitur evaluasi real-time yang memungkinkan guru memberikan umpan balik langsung dan membantu siswa meningkatkan pemahaman mereka. Oleh karena itu, teknologi pendidikan seperti Quizizz memberikan banyak manfaat dalam proses pembelajaran, membuatnya lebih menarik dan efektif.



Gambar 1. Madrasah Baitul Ulum Desa Sei Lama

## 2. METODE PENELITIAN

Metode penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif yang dapat digunakan untuk penelitian ialah studi kasus. Penelitian ini akan dilakukan dengan mengambil sampel beberapa guru yang telah mengikuti workshop pelatihan dan pengembangan media pembelajaran digital. Data akan dikumpulkan melalui wawancara mendalam dengan para guru untuk mengetahui pengalaman mereka dalam mengikuti workshop tersebut, perubahan sikap dan pemahaman mereka terhadap penggunaan media pembelajaran digital setelah mengikuti workshop, serta dampak workshop terhadap kinerja mereka dalam mengajar.

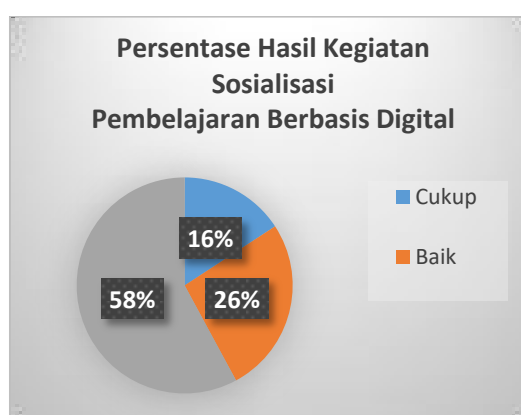
## 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Kurangnya fasilitas berbasis digital yang memadai membuat tenaga pendidik/kependidikan di Desa Sei Lama khususnya di Madrasah Baitul Ulum hampir tidak pernah menggunakan media digital didalam proses pembelajaran, sehingga dapat dikatakan sistem pembelajaran masih tertinggal dan terkesan monoton. Keterbatasan sinyal internet juga menjadi alasan utama dalam kurang aktifnya proses pembelajaran berbasis digital, sehingga tim peneliti melaksanakan program pengabdian ini dengan harapan dapat meningkatkan kemampuan dan kreatifitas para tenaga pendidik/kependidikan di sekolah khususnya di Madrasah Baitul Ulum Desa Sei Lama kecamatan Simpang Empat.



Gambar 2. Pelaksanaan Kegiatan Workshop

Dari pelaksanaan pengabdian ini didapatkan bahwa sebelum dilaksanakannya kegiatan pengabdian diperoleh informasi bahwa rata-rata guru tidak dan belum pernah menggunakan Quizizz sebagai media pembelajaran. Tetapi setelah pelaksanaan pengabdian ini guru mampu memahami penggunaan Quizizz sebagai media pembelajaran sehingga dapat dipastikan peserta pelatihan dapat mengimplementasikan salah satu jenis assesment berbasis aplikasi web. Dari kegiatan pengabdian yang dilaksanakan di Madrasah Baitul Ulum diperoleh hasil yang cukup signifikan. Tenaga pendidik yang berjumlah 19 orang, 11 diantaranya sudah mahir menggunakan aplikasi Quizizz. Dapat dilihat pada diagram berikut;



#### 4. KESIMPULAN

Dari kegiatan pelatihan dapat disimpulkan bahwa pemahaman tenaga pendidik di Madrasah Baitul Ulum mengalami peningkatan yang cukup signifikan setelah dilaksakannya pelatihan penggunaan media pembelajaran berbasis digital yang dalam hal ini menggunakan aplikasi *Quizizz*. Dengan meningkatnya pemahaman tenaga pendidik/kependidikan khususnya di Madrasah Baitul Ulum tentang penggunaan aplikasi *Quizizz*, diharapkan para tenaga pendidik dapat mengaplikasikannya dalam proses pembelajaran selanjutnya sehingga proses pembelajaran di kelas menjadi lebih aktif dan menyenangkan.

#### 5. SARAN

- Perlu adanya perubahan pola mengajar dari proses belajar mengajar yang hanya sekedar dilakukan di sekolah ke pemanfaatan teknologi informasi sehingga guru dan murid masih dapat melakukan proses belajar mengajar setelah jam efektif sekolah usai.

- Pelaksanaan pengabdian kepada masyarakat melalui sosialisasi dan pelatihan diharapkan dapat terus berlanjut dan Universitas Asahan sebagai salah satu lembaga pendidikan di Asahan khususnya harus tetap menjadi pelopor dan motivator bagi masyarakat setempat.

## UCAPAN TERIMA KASIH

Alhamdulillah dan puji syukur kepada Allah SWT karena atas *ridha*-Nya laporan ini dapat terselesaikan. Tim penyusun mengucapkan terima kasih atas dukungan dan motivasi dari berbagai pihak, diantaranya:

1. Prof. Dr. Tri Harsono, M.Si., selaku Rektor Universitas Asahan.
2. Drs. Dailami, M.Pd., selaku Dekan FKIP Universitas Asahan.
3. Eva Mizkat, S.S.,M.Pd., selaku DPL KKN-T FKIP Universitas Asahan.
4. Bapak Bangun Hasibuan selaku Kepala Desa Sei Lama.
5. Dedi Yusriadi, S.Pd.I selaku Kepala Madrasah Baitul Ulum
6. Guru Madrasah Baitul Ulum yang telah terlibat dan berkolaborasi dengan program yang telah kami lakukan.
7. Tim KKNT-MBKM FKIP Universitas Asahan Desa Sei Lama.

## DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, Azhar. (2013). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Press.
- Anik, Ghufron. (1997). *Antisipasi Problema Penyiapan dan Peningkatan Guru Memecahkan Masalah Pembelajaran dalam Konteks Era Global*. Cakrawala Pendidikan Edisi Mei 1994. Yogyakarta: IKIP Yogyakarta
- Aulia, F. (2014). Pengembangan Media Pembelajaran Digital Berbasis Inkuiri untuk Meningkatkan hasil belajar siswa. *Chemistry in Education*, 3(2).
- Kalimantan, Sukmawati, Fatma. (2021). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Tahta Media Grup Anggita.
- Ramli, Muhammad. (2012). *Media dan Teknologi Pembelajaran*. IAIN Antasari.