

LAPORAN KKN MBKM

WORKSHOP PEMBUATAN KONTEN EDUKASI DIGITAL



DISUSUN OLEH :

Kelompok 4 KKN MBKM PGMI

Dosen Pembimbing Lapangan :

Intan Utami, M. Pd

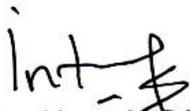
LEMBAR PENGESAHAN

Laporan kegiatan pengabdian di MIS As-Shaffa Kota Bengkulu Tahun 2025 yang di laksanakan mulai dari tanggal 14 Januari s.d. 30 Juni 2025 telah disetujui dan disahkan oleh :

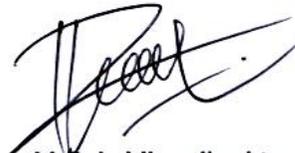
Yang Mengesahkan ;

Dosen Pembimbing Lapangan

Ketua Kelompok 4 KKN MBKM


Intan Utami, M. Pd

NIP. 199010082019032009


M. Raket Ibnu Ibrahim

NIM. 2223240163

Yang Mengetahui ;

Koordinator Program Studi

Kepala MIS As-Shaffa Bengkulu



Abdul Aziz Bin Mustamin

NIDN. 2029048502




Lena Mariani Batubara, M. Pd

NIP.

KATA PENGANTAR

Puji syukur saya panjatkan kehadirat Allah SWT karena berkat rahmat dan karunia-Nya, saya dapat menyelesaikan laporan kegiatan pengabdian dengan baik. Laporan ini disusun sebagai bentuk pertanggungjawaban atas kegiatan pengabdian yang telah saya jalani di MIS As-Shaffa Kota Bengkulu mulai dari tanggal 14 Januari s.d. 30 Juni 2025.

Kegiatan pengabdian ini merupakan bagian penting dari proses pembelajaran saya di kampus tercinta UIN Fatmawati Sukarno Bengkulu dan bertujuan untuk menerapkan teori yang telah dipelajari semasa di bangku kuliah ke dalam praktik nyata di dunia kerja. Selama pengabdian, saya mendapatkan banyak pengalaman berharga, pengetahuan baru, serta keterampilan yang sangat berguna untuk pengembangan diri dan karier di masa depan.

Adapun kegiatan yang kami laksanakan berfokus pada peningkatan kompetensi guru dalam pemanfaatan teknologi pendidikan melalui workshop bertema "**Pembuatan Konten Edukasi Digital**", dengan materi utama: Canva AI, Quizizz Paper Mode, dan Google Forms.

Program ini tidak hanya menjadi sarana implementasi ilmu yang telah kami peroleh di bangku kuliah, tetapi juga memberikan pengalaman berharga dalam bersosialisasi, berkolaborasi, serta memahami kebutuhan nyata di dunia pendidikan dasar. Meskipun tidak menetap di lokasi secara penuh, semangat pengabdian yang kami bawa tetap hadir dalam setiap kegiatan yang kami lakukan, sejalan dengan semangat KKN MBKM Lingkar Kampus yang fleksibel, terstruktur, dan tetap berdampak.

Saya mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah membantu dan mendukung saya selama menjalani kegiatan pengabdian ini, khususnya kepada Ibu Lena Mariani Batubara, M. Pd. Selaku Kepala MIS As Shaffa Bengkulu, Ibu Intan Utami, M.Pd. Selaku dosen pembimbing lapangan, dewan guru MIS As-Shaffa

Bengkulu, semua teman kelompok, orang tua dan keluarga tercinta. Tanpa bimbingan dan dukungan mereka, laporan ini tidak akan dapat diselesaikan dengan baik.

Semoga laporan ini dapat memberikan gambaran yang jelas mengenai kegiatan pengabdian yang telah saya lakukan dan bermanfaat bagi pembaca. Saya menyadari bahwa laporan ini masih jauh dari kata sempurna, oleh karena itu, saya sangat mengharapkan saran dan kritik yang membangun untuk perbaikan di masa mendatang. Akhir kata semoga pengalaman yang saya peroleh selama pengabdian ini dapat menjadi bekal yang berharga dalam menghadapi tantangan di dunia kerja yang sesungguhnya.

Penulis

Kelompok 4 MBKM PGMI

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
LEMBAR PENGESAHAN.....	ii
KATA PENGANTAR.....	iii
DAFTAR ISI	v
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang	1
B. Tujuan Pelaksanaan Program.....	3
C. Manfaat Pelaksanaan Program.....	3
BAB II PERMASALAHAN DAN SOLUSI YANG DITAWARKAN	
A. Gambaran Umum Lokasi	6
B. Permasalahan	6
C. Solusi yang ditawarkan.....	7
BAB III METODE PELAKSANAAN	
A. Metode PAR	8
BAB IV PELAKSANAAN KKN MBKM LINGKAR KAMPUS/PKM	
A. Jadwal Pelaksanaan KKN MBKM	9
B. Uraian Pelaksanaan KKN MBKM	11
C. Rencana Anggaran Biaya (RAB)	14
BAB V PENUTUP	
A. Kesimpulan	15
B. Saran	15
DAFTAR PUSTAKA LAMPIRAN DALAM PROPOSAL	

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Kuliah Kerja Nyata (KKN) merupakan salah satu implementasi nyata dari Tri Dharma Perguruan Tinggi, khususnya pada aspek pengabdian kepada masyarakat. Dalam upaya menyesuaikan diri dengan perkembangan zaman dan kebutuhan masyarakat yang semakin kompleks, hadir program KKN MBKM Lingkar Kampus yang mengusung semangat pengabdian inovatif dan adaptif. Program ini memberikan ruang bagi mahasiswa untuk mengabdikan tidak hanya di wilayah pedesaan sebagaimana lazimnya KKN tradisional, tetapi juga di lingkungan yang dekat dengan kampus yang tetap memiliki tantangan dan kebutuhan riil untuk direspon secara kreatif dan solutif.

Berbeda dari KKN konvensional yang mewajibkan mahasiswa tinggal di lokasi pengabdian secara penuh, KKN MBKM Lingkar Kampus ini dirancang dengan konsep mobilitas terbatas. Mahasiswa hanya melakukan kunjungan ke lokasi pengabdian pada saat penyerahan, pelaksanaan program inti, dan penarikan, sehingga mereka tidak tinggal atau stand by di lokasi setiap hari. Skema ini disusun agar mahasiswa dapat tetap menjalankan kewajibannya di kampus sambil tetap berkontribusi aktif di masyarakat, dengan fokus yang lebih tajam dan waktu yang lebih efisien.

Salah satu lokasi pengabdian dari program ini adalah MIS As Shaffa Kota Bengkulu, yang telah menjadi mitra strategis dalam pelaksanaan kegiatan ini. Kelompok 4 yang terdiri dari 18 orang mahasiswa (17 perempuan dan 1 laki-laki) ditugaskan untuk melaksanakan kegiatan pengabdian di lembaga ini, dengan fokus utama pada peningkatan kapasitas guru dalam menghadapi tantangan era digital.

Berbeda dari pengabdian yang berorientasi pada siswa atau masyarakat umum, kegiatan ini secara khusus menjadikan guru sebagai objek pengabdian, mengingat peran guru yang sangat krusial dalam menciptakan lingkungan belajar yang berkualitas. Oleh karena itu, kelompok pengabdian merancang program-program yang relevan dengan kebutuhan guru di era digital saat ini, yang terangkum dalam tema besar: "Workshop Pembuatan Konten Edukasi Digital."

Terdapat tiga program utama yang dilaksanakan, yaitu:

1. Pembuatan Video Presentasi Menarik dengan Canva AI, sebagai upaya untuk membantu guru menyusun materi pembelajaran yang lebih visual, menarik, dan interaktif.
2. Evaluasi Pembelajaran yang Efektif dengan Quizizz Paper Mode, yang memungkinkan guru menyajikan penilaian berbasis digital dengan tetap memperhatikan keterbatasan perangkat di lingkungan sekolah.
3. Evaluasi Pembelajaran yang Efektif dengan Google Forms dan Fitur Add-on, guna mengenalkan pemanfaatan fitur lanjutan dalam evaluasi daring yang lebih profesional dan efisien.

Ketiga program tersebut dirancang tidak hanya untuk meningkatkan keterampilan digital guru, tetapi juga untuk membuka wawasan tentang pentingnya pembelajaran berbasis teknologi yang tetap humanis dan kontekstual. Melalui pelatihan ini, diharapkan guru-guru MIS As Shaffa dapat lebih percaya diri, kreatif, dan adaptif dalam merancang pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan zaman.

Secara keseluruhan, pelaksanaan KKN MBKM Lingkar Kampus ini menjadi wadah pembelajaran yang sangat berharga, tidak hanya bagi masyarakat sasaran tetapi juga bagi mahasiswa sebagai agen perubahan. Mahasiswa tidak hanya menerapkan ilmu yang telah dipelajari, tetapi juga belajar untuk menjadi lebih peka, solutif, dan kolaboratif dalam menghadapi persoalan

nyata di lapangan. Sinergi antara dunia kampus dan dunia sekolah seperti ini menjadi cermin dari pendidikan yang dinamis, saling menguatkan, dan terus berkembang demi masa depan yang lebih baik.

B. Tujuan Pelaksanaan Program

1. Meningkatkan kualitas pembelajaran di MIS As Shaffa melalui pendekatan inovatif dan kreatif dari mahasiswa KKN, terutama dalam bidang pendidikan dasar berbasis karakter dan religius.
2. Memberikan kontribusi nyata dalam penguatan kompetensi guru dan siswa, terutama dalam literasi, numerasi, dan praktik pembelajaran aktif di kelas.
3. Membangun sinergi antara mahasiswa, sekolah, dan masyarakat dalam mendukung pengembangan mutu pendidikan melalui program-program edukatif dan sosial.
4. Menumbuhkan rasa tanggung jawab sosial, kepedulian, dan keterampilan kepemimpinan mahasiswa melalui pengalaman langsung dalam dunia pendidikan dan masyarakat.
5. Menunjukkan implementasi nyata dari Tri Dharma Perguruan Tinggi, khususnya dalam pengabdian kepada masyarakat melalui kegiatan kolaboratif di lingkungan sekolah.

C. Manfaat Pelaksanaan Program

1. Bagi Guru
 - a. Peningkatan Kompetensi Digital: Guru memperoleh keterampilan baru dalam membuat konten edukasi digital dengan menggunakan Canva AI, Quizizz Paper Mode, dan Google Forms serta fitur add-on.

- b. Kreativitas dan Inovasi dalam Mengajar: Program ini mendorong guru untuk mengembangkan strategi pembelajaran yang lebih menarik, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik siswa MI.
 - c. Efisiensi dalam Proses Evaluasi: Melalui pelatihan penggunaan alat digital, guru dapat merancang sistem evaluasi pembelajaran yang efisien, terstruktur, dan mudah diakses.
 - d. Pengembangan Profesionalisme Guru: Guru dapat meningkatkan portofolio keprofesian dengan menguasai teknologi pembelajaran yang relevan dengan tuntutan kurikulum merdeka.
 - e. Peluang Kolaborasi dan Networking: Kegiatan workshop membuka ruang interaksi antar guru dan mahasiswa, menciptakan peluang kolaborasi jangka panjang dalam pengembangan konten pembelajaran.
 - f. Akses Materi dan Referensi Berkelanjutan: Dengan adanya buku panduan dan luaran workshop, guru memiliki referensi praktis yang bisa digunakan kembali dalam pengembangan materi belajar di masa depan.
2. Bagi Mahasiswa
- a. Memperoleh pengalaman pengabdian langsung dalam dunia pendidikan dasar dan mengenal dinamika proses pembelajaran dari perspektif guru.
 - b. Meningkatkan kemampuan komunikasi, kolaborasi, dan kepedulian terhadap dunia pendidikan sebagai calon pendidik atau fasilitator pembelajaran masa depan.
 - c. Melatih mahasiswa dalam merancang, mengelola, dan mengevaluasi program pelatihan berbasis teknologi secara nyata.

3. Bagi Universitas

- a. Meningkatkan relevansi program studi dengan kebutuhan nyata di dunia pendidikan dasar, terutama terkait integrasi teknologi dalam pembelajaran.
- b. Membangun citra institusi sebagai pelopor program pengabdian berbasis teknologi yang berdampak langsung terhadap peningkatan mutu guru.
- c. Memperkuat kemitraan antara kampus dan sekolah mitra sebagai bagian dari implementasi program Merdeka Belajar Kampus Merdeka (MBKM).

BAB II

PERMASALAHAN DAN SOLUSI YANG DITAWARKAN

A. Gambaran Umum Lokasi

Lokasi pengabdian KKN MBKM kelompok 4 adalah MIS As Shaffa, sebuah madrasah ibtidaiyah yang terletak di Jl. Telaga Dewa 3, RT. 049 RW. 04, Kecamatan Selebar, Kelurahan Pagar Dewa, Kota Bengkulu. Sekolah ini masih tergolong baru, namun memiliki semangat tinggi untuk berkembang dan menjadi lembaga pendidikan Islam dasar yang unggul dan modern. Meskipun berada di kawasan perkotaan, MIS As Shaffa tetap menghadapi tantangan dalam peningkatan kualitas pembelajaran, khususnya dalam pemanfaatan teknologi digital. Total terdapat 9 orang guru yang menjadi sasaran utama program pengabdian ini.

B. Permasalahan

Di era digital seperti sekarang, integrasi teknologi informasi dalam dunia pendidikan menjadi suatu keniscayaan. Namun, tidak semua guru, terutama di tingkat madrasah ibtidaiyah, memiliki keterampilan dan kepercayaan diri dalam memanfaatkan teknologi untuk keperluan pembelajaran. Di MIS As Shaffa, masih ditemukan keterbatasan dalam hal:

1. Kemampuan guru dalam membuat media pembelajaran digital yang menarik dan interaktif.
2. Minimnya pelatihan yang relevan dengan kebutuhan pembelajaran berbasis teknologi.
3. Kurangnya akses terhadap platform pembelajaran digital yang praktis dan mudah digunakan oleh guru.

C. Solusi yang ditawarkan

Menjawab permasalahan tersebut, KKN MBKM kelompok 4 menghadirkan program pengabdian berupa workshop pembuatan konten edukasi digital dengan tema besar “Meningkatkan Kemampuan Guru dalam Membuat Media Pembelajaran Inovatif”. Terdapat tiga program utama yang dirancang secara terstruktur dan aplikatif, yaitu:

1. Pembuatan Video Presentasi Edukatif Menggunakan Canva AI, yang membantu guru menyusun materi pembelajaran berbasis visual dengan lebih menarik.
2. Evaluasi Pembelajaran Interaktif Menggunakan Quizizz Paper Mode, untuk memperkenalkan format kuis yang menyenangkan dan mudah diterapkan meskipun dengan perangkat terbatas.
3. Evaluasi dan Penilaian Menggunakan Google Forms dan Add-on, yang mendukung guru dalam membuat soal, survei, dan kuis dengan fitur otomatisasi koreksi dan analisis data sederhana.

Program ini tidak hanya bersifat pelatihan teknis, tetapi juga memberikan inspirasi kepada para guru untuk lebih kreatif dan percaya diri dalam mendesain pengalaman belajar yang menyenangkan bagi siswa.

METODE PELAKSANAAN

A. Metode PAR

Program KKN MBKM ini menggunakan pendekatan Participatory Action Research (PAR), yaitu metode pengabdian yang melibatkan guru sebagai mitra aktif dalam proses identifikasi masalah, pelaksanaan program, dan evaluasi hasil. Pelaksanaan kegiatan diawali dengan:

1. Pemetaan awal dan asesmen lapangan, untuk memahami kondisi dan kebutuhan guru. Kegiatan ini dilakukan melalui observasi dan wawancara sederhana agar dapat mengetahui secara langsung situasi di lapangan
2. Penyusunan program berdasarkan hasil asesmen, sehingga kegiatan yang dilakukan benar-benar relevan dengan kebutuhan nyata. Dengan cara ini, program menjadi lebih tepat sasaran dan memberikan dampak yang nyata.
3. Pelaksanaan workshop dalam empat pertemuan yang disusun secara bertahap dan sistematis. Workshop ini dirancang untuk memberikan pelatihan langsung dan ruang diskusi, sehingga guru merasa dilibatkan secara aktif.
4. Refleksi dan evaluasi, untuk melihat dampak kegiatan terhadap peningkatan kompetensi guru dan keberlanjutan praktik penggunaan teknologi. Evaluasi dilakukan secara kualitatif melalui diskusi dan angket sederhana untuk melihat perubahan yang terjadi.

Dengan metode ini, diharapkan hasil kegiatan KKN tidak hanya bersifat sementara, tetapi mampu memberi pengaruh positif jangka panjang bagi sekolah mitra.

PELAKSANAAN KKN MBKM LINGKAR KAMPUS/PKM

Program Kuliah Kerja Nyata (KKN) MBKM Lingkar Kampus merupakan salah satu bentuk inovasi dari Universitas Islam Negeri Fatmawati Sukarno Bengkulu dalam rangka mengimplementasikan Merdeka Belajar Kampus Merdeka (MBKM) secara lebih kontekstual dan fleksibel. Berbeda dari KKN konvensional yang menugaskan mahasiswa tinggal selama satu atau dua bulan penuh di desa, KKN MBKM Lingkar Kampus dirancang agar mahasiswa bisa mengabdikan secara intens namun tidak harus stand-by di lokasi setiap hari

Konsep "Lingkar Kampus" yang diusung program ini bertujuan untuk mendekatkan kampus dengan masyarakat sekitar, terutama institusi-institusi yang berada dalam radius wilayah perkotaan atau daerah yang mudah diakses dari kampus. Mahasiswa dalam program ini menjalankan aktivitas pengabdian dengan jadwal yang terstruktur dan terencana, tanpa meninggalkan kewajiban akademik lainnya yang tetap berjalan di kampus.

A. Jadwal Pelaksanaan KKN MBKM

Adapun jadwal KKN MBKM dengan tema kegiatan Workshop Pembuatan Konten Edukasi Digital

No	Kegiatan	Waktu
1.	Sosialisasi Teknis KKN MBKM 2025	14 -16 Januari 2025
2.	Workshop Dosen Mata Kuliah oleh Koordinator Program Studi	20 – 31 Januari 2025
3.	Workshop Mata Kuliah Oleh Dosen ke Mahasiswa	20 – 31 Januari 2025
4.	Pendaftaran KKN MBKM Secara Online	20 Januari – 5 Februari 2025
5.	Verifikasi Berkas KKN MBKM dan Pengumuman Peserta	20 Januari – 14 Februari 2025
6.	Usulan DPL oleh Koordinator Program Studi	1-14 Februari 2025
7.	Pengumuman Kelompok dan DPL KKN	18 Februari 2025

8.	Masa Pra KKN MBKM untuk Asesment Lapangan Lokasi KKN	21- 28 Februari 2025
9.	Registrasi Ulang Kelompok KKN MBKM	25 - 28Februari 2025
10.	Orientasi dan Pelatihan PAR/ABCD untuk DPL	3-5 Maret 2025
11.	Masa Bimbingan Peserta KKN ke DPL	5-27 Maret 2025
12.	Orientasi Peserta KKN MBKM	5-13 Maret 2025
13.	Seminar Proposal KKN MBKM	17-18 Maret 2025
14.	Pengumuman Kelulusan Hasil Seminar Proposal	27 Maret 2025
15.	Pelepasan KKN MBKM 2025	8 April 2025
16.	Penyerahan Mahasiswa oleh DPL	12 April 2025
17.	Kegiatan Wokshop I	19 April 2025
18.	Monitoring I KKN MBKM dan Kegiatan Workshop 2	28 April 2025
19.	Kegiatan Workshop 3	10 Mei 2025
20.	Monitoring 2 KKN MBKM dan Kegiatan Workshop 4	15 Mei 2025
21.	Penarikan Mahasiswa KKN MBKM	24 Mei 2025
22.	Penutupan Pelaksanaan KKN MBKM	28 Mei 2025
23.	Penyampaian laporan peserta KKN MBKM	2-6 Juni 2025
24.	Workshop Akhir Mata Kuliah Oleh Dosen ke Mahasiswa	2-6 Juni 2025
25.	Penyerahan Nilai KKN oleh DPL	2-6 Juni 2025
26.	Input nilai KKN ke SIAKAD	6-15 Juni 2025
27.	Distribusi Sertifikat KKN	15-30 Juni 2025

Berikut adalah jadwal pelaksanaan program workshop pembuatan konten edukasi digital, KKN MBKM Kelompok 4 yang akan dilaksanakan di MIS As-Shaffah Kota Bengkulu :

No	Kegiatan	Hari/Tanggal
1.	Pelepasan KKN MBKM	Selasa, 8 April 2025
2.	Penyerahan Mahasiswa KKN MBKM Oleh DPL	Sabtu, 12 April 2025
3.	Kegiatan Workshop I "Membuat Video Presentasi Menarik dengan Canva AI"	Sabtu, 19 April 2025
4.	Monitoring I KKN MBKM dan Kegiatan Workshop 2 "Evaluasi Pembelajaran yang Efektif dengan Quizizz Paper Mode"	Senin, 28 April 2025

5.	Kegiatan Workshop 3 "Evaluasi Pembelajaran yang Efektif dengan Google Forms dan Fitur Add-On"	Sabtu, 10 Mei 2025
6.	Monitoring 2 KKN MBKM dan Kegiatan Workshop 4 "Integrasi dan Evaluasi Perkembangan Kegiatan Workshop"	Kamis, 15 Mei 2025
7.	Penarikan Mahasiswa KKN MBKM	Sabtu, 24 Mei 2025

B. Uraian Pelaksanaan KKN MBKM

Dalam konteks pelaksanaan di MIS As Shaffa Kota Bengkulu, kelompok 4 yang terdiri dari 18 mahasiswa (17 perempuan dan 1 laki-laki) menjalankan program pengabdian mulai dari 14 Januari hingga 30 Juni 2025. Adapun anggota kelompok 4 KKN MBKM sebagai berikut :

No	Nama	NIM	PRODI	Jabatan
1.	M. Raket Ibnu Ibrahim	2223240163	PGMI	Ketua
2.	Shilva Afriani	2223240002	PGMI	Wakil
3.	Sefnisari Candranita	2223240014	PGMI	Bendahara 2
4.	Riut Suwanti	2223240015	PGMI	Anggota
5.	Khodijah	2223240016	PGMI	Anggota
6.	Selvi Yani	2223240021	PGMI	Anggota
7.	Eza Dwi Lestari	2223240025	PGMI	Anggota
8.	Mutiara Tanjung	2223240030	PGMI	Sekretaris 2
9.	Adelia Putri Lestari	2223240032	PGMI	Anggota
10.	Juwita Anggraini	2223240036	PGMI	Anggota
11.	Melan Purtuna Sakti	2223240037	PGMI	Bendahara 1
12.	Arum Putri Lestari	2223240038	PGMI	Sekretaris 1
13.	Agnes Tri Muryati	2223240041	PGMI	Anggota

14.	Diana Lestari	2223240044	PGMI	Anggota
15.	Mona Nurrahma	2223240046	PGMI	Anggota
16.	Sri Sugita Styo Wati	2223240047	PGMI	Anggota
17.	Herma	2223290025	TBINDO	Anggota

Adapun Uraian pelaksanaan kegiatan KKN MBKM di MIS As-Shaffah Kota Bengkulu sebagai Berikut :

1. Penyerahan mahasiswa ke pihak sekolah, yang menjadi awal dari dimulainya kegiatan secara formal.
2. Pelaksanaan program utama (Workshop Pembuatan Konten Edukasi Digital) yang terbagi dalam beberapa sesi yang dilaksanakan, yaitu:
 - a. Kegiatan workshop 1 yaitu, Pembuatan Video Presentasi Menarik dengan Canva AI, sebagai upaya untuk membantu guru menyusun materi pembelajaran yang lebih visual, menarik, dan interaktif.
 - b. Kegiatan workshop 2 yaitu, Evaluasi Pembelajaran yang Efektif dengan Quizizz Paper Mode, yang memungkinkan guru menyajikan penilaian berbasis digital dengan tetap memperhatikan keterbatasan perangkat di lingkungan sekolah.
 - c. Kegiatan Workshop 3 yaitu, Evaluasi Pembelajaran yang Efektif dengan Google Forms dan Fitur Add-on, guna mengenalkan pemanfaatan fitur lanjutan dalam evaluasi daring yang lebih profesional dan efisien.
 - d. Kegiatan monitoring dan evaluasi, yang dilakukan oleh DPL, Mahasiswa KKN, serta melibatkan guru dan peserta didik kelas 4 untuk melakukan kegiatan pembelajaran dengan menggunakan salah satu kegiatan workshop yang telah dilaksanakan yaitu dengan Aplikasi Quizizz paper mode pada mata pelajaran Bahasa Inggris.

3. Penarikan mahasiswa dan penutupan program, sebagai penanda akhir kegiatan sekaligus refleksi bersama atas hasil yang telah dicapai.

Model pelaksanaan ini dirancang untuk lebih efisien secara waktu dan biaya, namun tetap menjaga kualitas dan kebermanfaatannya dari kegiatan pengabdian. Meskipun mahasiswa tidak tinggal di lokasi, mereka tetap menjalankan seluruh program yang telah dirancang dengan baik dan penuh tanggung jawab. Komunikasi dan koordinasi antara mahasiswa, guru, kepala madrasah, dan DPL dilakukan secara intensif, baik secara langsung maupun melalui media daring.

Adapun keunggulan dari KKN MBKM Lingkar Kampus ini adalah:

1. Fleksibilitas waktu yang memungkinkan mahasiswa menyeimbangkan kegiatan akademik dan pengabdian.
2. Fokus program yang lebih terarah, karena dilaksanakan berdasarkan hasil survei dan kebutuhan riil mitra pengabdian.
3. Efisiensi logistik, karena tidak memerlukan biaya tempat tinggal maupun konsumsi harian dalam jangka panjang.
4. Dampak nyata bagi mitra, karena program yang ditawarkan bersifat spesifik dan aplikatif.

Dengan segala keterbatasan dan keunikannya, pelaksanaan KKN MBKM Lingkar Kampus ini menjadi bukti bahwa mahasiswa tetap bisa memberikan kontribusi positif bagi masyarakat, meskipun dengan pola kehadiran yang tidak setiap hari. Justru melalui pola inilah mahasiswa belajar untuk mengelola waktu, bekerja secara tim, dan bertanggung jawab dalam menyelesaikan program pengabdian dengan cara yang lebih mandiri, kreatif, dan profesional.

C. Rencana Anggaran Biaya (RAB)

Adapun rincian anggaran biaya selama kegiatan workshop (6 Pertemuan), sebagai berikut :

No	Uraian	Banyak	Biaya	Jumlah
1.	Transportasi	10	Rp. 13.000 × 6	Rp. 780.000
2.	Kouta Internet	5	Rp. 25.000	Rp. 125.000
3.	Akun Aplikasi Digital (Canva dan Quizizz)	2	Rp. 15.000 × 4	Rp. 120.000
4.	Konsumsi	27	Rp.10.000 × 6	Rp. 1.620.000
5.	Prin dan Foto Copy	15	Rp. 15.000	Rp. 225.000
6	Id Card	17	Rp. 25.000	Rp. 425.000
	Lainnya	17	Rp. 10.000×7	Rp. 1.190.000
Jumlah Total				Rp. 4.485.000

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Pelaksanaan KKN MBKM Lingkar Kampus oleh kelompok 4 di MIS As Shaffa Kota Bengkulu merupakan wujud nyata kontribusi mahasiswa dalam meningkatkan mutu pendidikan melalui penguatan kapasitas guru di bidang teknologi pembelajaran. Program workshop bertema “Pembuatan Konten Edukasi Digital” tidak hanya menjawab tantangan era digital, tetapi juga membuka ruang inovasi baru bagi para guru untuk menciptakan pembelajaran yang lebih menarik, efektif, dan kontekstual.

Melalui kegiatan ini, guru-guru dibekali dengan keterampilan praktis menggunakan Canva AI, Quizizz Paper Mode, dan Google Forms sebagai media pembelajaran dan evaluasi yang modern. Mahasiswa sebagai agen perubahan juga mendapatkan pengalaman berharga dalam mengabdikan, berkomunikasi, dan berkolaborasi dengan tenaga pendidik secara langsung.

Meskipun tidak dilaksanakan secara tinggal penuh di lokasi, konsep KKN MBKM Lingkar Kampus tetap mampu menghadirkan dampak yang berarti. Fleksibilitas waktu dan fokus program yang jelas menjadikan kegiatan ini berjalan efektif, efisien, dan berdampak positif bagi mitra pengabdian.

B. Saran

Berdasarkan hasil pelaksanaan program KKN MBKM Lingkar Kampus di MIS As Shaffa Kota Bengkulu, serta berbagai pengalaman dan temuan yang diperoleh selama kegiatan berlangsung, maka kami memberikan beberapa saran yang diharapkan dapat menjadi masukan konstruktif untuk pihak-pihak terkait demi keberlanjutan dan pengembangan program di masa mendatang:

1. Bagi Sekolah (MIS As Shaffa):

Diharapkan pihak sekolah dapat terus mengembangkan hasil dari workshop ini secara mandiri, dengan melakukan pelatihan lanjutan internal dan mendorong guru untuk rutin membuat dan menggunakan konten digital dalam proses pembelajaran.

2. Bagi Guru:

Semoga guru-guru yang telah mengikuti kegiatan ini semakin percaya diri untuk bereksplorasi dengan media digital lainnya, serta menjadikan teknologi sebagai mitra strategis dalam menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan bermakna bagi siswa.

3. Bagi Mahasiswa:

Pengalaman KKN ini diharapkan tidak berhenti pada masa pengabdian saja, tetapi menjadi bekal penting dalam perjalanan karier dan kehidupan bermasyarakat. Mahasiswa perlu terus meningkatkan kompetensinya dalam literasi digital, komunikasi, dan kepemimpinan sosial.

4. Bagi Kampus dan Penyelenggara KKN MBKM:

Sebaiknya program KKN MBKM Lingkar Kampus seperti ini terus dikembangkan dan diperluas jangkauannya ke sekolah-sekolah lainnya. Kombinasi antara pendekatan akademis dan pengabdian yang fleksibel seperti ini terbukti mampu memberikan kontribusi yang bermakna dengan cara yang efisien dan relevan.

DAFTAR PUSTAKA LAMPIRAN DALAM PROPOSAL

LAMPIRAN :

1. Logbook Kegiatan Mahasiswa
2. Dokumentasi
(Kegiatan Pembekalan, Pelepasan, Pelaksanaan s/d Penarikan)
3. Publikasi Kegiatan

LOGBOOK KEGIATAN MAHASISWA

Periode Akademik	2024 Genap	Unit	SI Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Jenis Kegiatan	Kuliah Kerja Nyata	Instansi	objek pkm disesuaikan
Nama Kegiatan	Workshop pembuatan konten edukasi	Kelompok	kelompok 4

No.	Tgl. Kegiatan	Pembimbing	Penulis	Topik	Aksi
1	Sabtu, 24 Mei 2025	Intan Utami, M. Pd.	2223240163 - M RAKEL IBNU IBRAHIM	Worshop pembuatan konten edukasi digital	
2	Kamis, 22 Mei 2025	Intan Utami, M. Pd.	2223240163 - M RAKEL IBNU IBRAHIM	Worshop pembuatan konten edukasi digital	
3	Sabtu, 10 Mei 2025	Intan Utami, M. Pd.	2223240163 - M RAKEL IBNU IBRAHIM	Worshop pembuatan konten edukasi digital	
4	Sabtu, 26 April 2025	Intan Utami, M. Pd.	2223240163 - M RAKEL IBNU IBRAHIM	Worshop pembuatan konten edukasi digital	
5	Sabtu, 19 April 2025	Intan Utami, M. Pd.	2223240163 - M RAKEL IBNU IBRAHIM	Worshop pembuatan konten edukasi digital	
6	Sabtu, 12 April 2025	Intan Utami, M. Pd.	2223240163 - M RAKEL IBNU IBRAHIM	Worshop pembuatan konten edukasi digital	
7	Jumat, 11 April 2025	Intan Utami, M. Pd.	2223240163 - M RAKEL IBNU IBRAHIM	Worshop pembuatan konten edukasi digital	
8	Selasa, 8 April 2025	2013107501 - Dr. RINI FITRIA, S.Ag., M.Si	2013107501 - Dr. RINI FITRIA, S.Ag., M.Si	workshop pembuatan konten edukasi	
9	Senin, 17 Maret 2025	2013107501 - Dr. RINI FITRIA, S.Ag., M.Si	2223240163 - M RAKEL IBNU IBRAHIM	Worshop pembuatan konten edukasi digital	
10	Senin, 17 Maret 2025	2013107501 - Dr. RINI FITRIA, S.Ag., M.Si	LPPM - LPPM	SEMINAR PROPOSAL	

DOKUMENTASI



Pelepasan Mahasiswa KKN MBKM Kelompok 4 PGMI UINFAS



Penyerahan Mahasiswa KKN MBKM Kelompok 4 PGMI UINFAS



Kegiatan workshop I (Canva AI)



Kegiatan workshop 2 (Quiziz)



Kegiatan workshop 3 (Google Forms)



Kegiatan Monitoring dan Evaluasi Program KKN MBKM Kelompok 4



Penarikan Mahasiswa dan Penutupan Program KKN MBKM Kelompok 4

Publikasi Kegiatan

1. Link Jurnal :

<https://ejournal.cahayaimubangsa.institute/index.php/krepa/article/view/844>

2. Instagram : kknmbkm4_pgmi

3. LoA



CAHAYA ILMU BANGSA INSTITUTE
SK KEMENKUMHAM AHU-0018912-AH.01.14

Biro Penelitian, Publikasi, dan Pengabdian Kepada Masyarakat
Perum Puri Kartika Asri Blok 2 A2 Malang
e-mail : admin@cahayailmubangsa.institute

No : 6/1/2025/2025/CIB/LOA
Lampiran : Link Terbitan dan PDF Terbit
Subject : **Letter of Acceptance**

Assalamualaikum Wr. Wb.

Bersama surat ini, kami menerangkan bahwa artikel dengan keterangan naskah berikut

Judul	:	IMPLEMENTASI PENGGUNAAN APLIKASI DIGITAL UNTUK MENGEDUKASI GURU MENCIPTAKAN PEMBELAJARAN YANG INOVATIF DAN KREATIF DI MI ASH-SAFFAH
Author	:	Intan Utami, Riut suwanti, Agnes Tri muryati, Arum putri lestari, M Raket Ibnu Ibrahim
Instansi	:	Universitas Islam Negeri Fatmawati Sukarno Bengkulu
Korespondensi	:	Intan.utami@iainbengkulu.ac.id , suwantyrut@gmail.com , agnestrimuryati@gmail.com , arumlestari696@gmail.com , rakelibnu8@gmail.com

berstatus **ACCEPTED** untuk dipublish pada Jurnal : Kreativitas Pada Pengabdian Masyarakat (Krepa) Vol. 5 No. 4 Year 2025. Keputusan ini dibuat sebagai tanda bahwa naskah yang bersangkutan telah lolos **plagiarism checker dibawah 10-20%**. Dan LoA ini dibuat sebagai bukti bahwa author telah menyelesaikan APC yang telah ditetapkan oleh pengelola jurnal. **LOA Berlaku jika dilengkapi link dan pdf publish**. Hubungi kami di cahayailmubangsa@gmail.com jika ada pertanyaan lebih lanjut, terima kasih.

Malang 6/1/2025
Hormat Kami
Direktur

CAHAYA ILMU BANGSA

Danang Priambodo, PhD



LOA Vervication No <<Tanggal>

098.7745.9984327.009948



CAHAYA ILMU BANGSA INSTITUTE
SK KEMENKUMHAM AHU-0018912-AH.01.14

Biro Penelitian, Publikasi, dan Pengabdian Kepada Masyarakat
Perum Puri Kartika Asri Blok 2 A2 Malang
e-mail : admin@cahayailmubangsa.institute

Proses Review dan Perbaikan

No	Sub Bab	Perbaikan
1	Judul	Perbaikan Judul Disesuaikan Dengan Fokus Penelitian
2	Abstract	Perbaikan Abstract dan Kata Kunci Sesuai Question Research
3	Latar Belakang	Penempatan State of The Art Penelitian, Novelty Penelitian dan Gap Analysis
4	Metode Penelitian	Penyesuaian Metode Penelitian dengan Hasil Temuan
5	Hasil dan Pembahasan	<ol style="list-style-type: none">1. Penambahan beberapa hasil yang mendukung dengan Teori Penelitian2. Penambahan kajian teoritik dalam pembahasan3. Penyesuaian dengan Penelitian Kedepan
6	Kesimpulan	Penyesuaian dengan Research Question
7	Plagiarism	Turnitin dibawah 20%

Malang 6/1/2025
Hormat Kami
Direktur

Danang Priambodo, PhD
CAHAYA ILMU BANGSA



IMPLEMENTASI PENGGUNAAN APLIKASI DIGITAL UNTUK MENGEDUKASI GURU MENCIPTAKAN PEMBELAJARAN YANG INOVATIF DAN KREATIF DI MI ASH-SAFFAH

Intan Utami¹, Riut suwanti², Agnes Tri muryati³, Arum putri lestari⁴,
M Raket Ibnu Ibrahim⁵

Universitas Islam Negeri Fatmawati Sukarno Bengkulu

Email: Intan.utami@iainbengkulu.ac.id,¹ suwantyrriut@gmail.com,²
agnestrimuryati@gmail.com,³ arumlestari696@gmail.com⁴ raketibnu8@gmail.com⁵

Abstrak

Transformasi digital dalam dunia pendidikan menuntut guru untuk memiliki kompetensi teknologi guna menciptakan pembelajaran yang inovatif dan kreatif, terutama pada jenjang pendidikan dasar seperti madrasah ibtidaiyah. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis implementasi penggunaan aplikasi digital dalam mengedukasi guru di MI Ash-Saffah agar mampu mengembangkan model pembelajaran yang lebih adaptif terhadap kebutuhan abad 21. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif dengan desain studi kasus. Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara mendalam, dan dokumentasi terhadap tujuh guru yang terlibat aktif dalam proses implementasi teknologi pembelajaran. Analisis data dilakukan melalui reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan secara interaktif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan aplikasi digital seperti Canva, Google Classroom, dan Quizziz telah meningkatkan literasi digital guru, kreativitas dalam menyusun media ajar, serta keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran. Meskipun terdapat hambatan teknis seperti keterbatasan perangkat dan jaringan, kolaborasi antarguru dan dukungan kelembagaan berhasil mengatasi sebagian besar tantangan tersebut. Penelitian ini memberikan kontribusi teoretis dalam pengembangan kajian pendidikan digital pada level madrasah, sekaligus kontribusi praktis sebagai rujukan dalam perancangan pelatihan guru berbasis teknologi di lingkungan pendidikan dasar Islam.

Kata Kunci : Aplikasi Digital, Literasi Digital Guru, Pembelajaran Inovatif, Pendidikan Madrasah, Teknologi Pendidikan

Abstract

The digital transformation in education requires teachers to possess technological competencies to create innovative and creative learning, particularly at the elementary school level such as madrasah ibtidaiyah. This study aims to analyze the implementation of digital applications to educate teachers at MI Ash-Saffah in developing more adaptive 21st-century learning models. This research employed a descriptive qualitative approach with a case study design. Data were collected through observations, in-depth interviews, and documentation involving seven teachers actively participating in the implementation of digital learning technologies. Data analysis was conducted using interactive techniques of data reduction, data display, and conclusion drawing. The findings indicate that the use of digital applications such as Canva, Google Classroom, and Quizziz significantly improved teachers' digital literacy, creativity in instructional material development, and student engagement during lessons. Despite technical obstacles such as limited devices and unstable internet connection, peer collaboration and institutional support effectively mitigated most challenges. This study contributes theoretically to the discourse on digital education at the madrasah level and provides practical recommendations for designing technology-based teacher training programs in Islamic elementary education settings.

Keywords : Digital Applications, Teacher Digital Literacy, Innovative Learning, Madrasah Education, Educational Technology

Article History

Received: Juni 2025

Reviewed: Juni 2025

Published: Juni 2025

Plagiarism Checker No 328

Prefix DOI : Prefix DOI :

10.8734/krepa.v1i2.365

Copyright : Krepa



This work is licensed under a [Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/)

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) telah membawa perubahan signifikan dalam dunia pendidikan, mendorong transformasi metode pembelajaran menuju pendekatan yang lebih inovatif dan kreatif. Di Indonesia, penggunaan aplikasi digital dalam proses pembelajaran semakin meluas, terutama sejak pandemi COVID-19 yang memaksa adopsi pembelajaran daring. Namun, tantangan dalam mengintegrasikan teknologi ke dalam praktik pengajaran masih menjadi kendala, khususnya di tingkat pendidikan dasar seperti Madrasah Ibtidaiyah (MI). Guru-guru di MI seringkali menghadapi kesulitan dalam merancang dan mengimplementasikan media pembelajaran digital yang efektif, baik karena keterbatasan infrastruktur maupun kurangnya pelatihan yang memadai (Pratiwi & Dewi, 2023).

Fenomena ini juga terlihat di MI Ash-Saffah, di mana sebagian besar guru belum sepenuhnya memanfaatkan aplikasi digital dalam proses pembelajaran. Keterbatasan literasi digital dan kurangnya akses terhadap pelatihan teknologi menjadi faktor utama yang menghambat inovasi dalam pengajaran. Padahal, kemampuan guru dalam mengintegrasikan teknologi sangat penting untuk menciptakan lingkungan belajar yang menarik dan relevan bagi siswa abad ke-21 (Herliani & Aprilia, 2022). Kesenjangan ini menunjukkan perlunya intervensi yang sistematis untuk meningkatkan kompetensi digital guru.

Secara global, studi oleh Ning dan Danso (2025) menunjukkan bahwa kesiapan pedagogis guru dalam mengadopsi inovasi digital sangat dipengaruhi oleh dukungan institusional dan pelatihan yang berkelanjutan. Tanpa adanya dukungan tersebut, guru cenderung mengalami resistensi terhadap perubahan dan kesulitan dalam mengimplementasikan teknologi secara efektif dalam pembelajaran. Hal ini menegaskan pentingnya pendekatan holistik yang mencakup pelatihan, dukungan teknis, dan kebijakan yang mendukung integrasi teknologi di sekolah.

Penelitian sebelumnya telah mengidentifikasi berbagai tantangan yang dihadapi guru dalam penggunaan media pembelajaran digital. Siregar et al. (2024) menemukan bahwa guru sering mengalami kesulitan dalam mengevaluasi efektivitas media pembelajaran inovatif, yang disebabkan oleh kurangnya pemahaman tentang teknologi dan keterbatasan fasilitas di sekolah. Selain itu, studi oleh Winda dan Dafit (2021) menunjukkan bahwa banyak guru enggan menggunakan sumber belajar online karena kurangnya kepercayaan diri dan keterampilan teknis. Kesenjangan ini menunjukkan perlunya penelitian lebih lanjut untuk mengembangkan strategi yang efektif dalam meningkatkan kompetensi digital guru.

Di tingkat lokal, penelitian oleh Suryani (2021) mengungkapkan adanya kesenjangan digital yang signifikan di kalangan guru MI di Kota Bekasi. Guru-guru tersebut mengalami kesulitan dalam mengakses dan menggunakan aplikasi pembelajaran online, yang berdampak negatif pada kualitas pembelajaran. Kondisi serupa kemungkinan besar juga terjadi di MI Ash-Saffah, mengingat kesamaan konteks dan tantangan yang dihadapi. Hal ini menekankan pentingnya penelitian yang berfokus pada pengembangan kompetensi digital guru di lingkungan MI.

Berdasarkan identifikasi masalah tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi implementasi penggunaan aplikasi digital dalam mengedukasi guru di MI Ash-Saffah, dengan fokus pada peningkatan kemampuan mereka dalam menciptakan pembelajaran yang inovatif dan kreatif. Penelitian ini akan menganalisis efektivitas pelatihan dan dukungan yang diberikan kepada guru dalam mengintegrasikan teknologi ke dalam praktik pengajaran mereka. Dengan demikian, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam mengatasi kesenjangan digital di kalangan guru MI.

Secara teoretis, penelitian ini akan memperkaya literatur tentang integrasi teknologi dalam pendidikan dasar, khususnya dalam konteks MI. Temuan dari penelitian ini dapat digunakan untuk mengembangkan model pelatihan yang efektif dalam meningkatkan kompetensi digital guru. Selain itu, penelitian ini juga dapat memberikan wawasan baru tentang faktor-faktor yang mempengaruhi keberhasilan implementasi teknologi dalam pembelajaran di tingkat MI.

Secara praktis, hasil penelitian ini dapat digunakan oleh pengambil kebijakan dan pihak terkait untuk merancang program pelatihan dan dukungan yang sesuai dengan kebutuhan guru MI. Dengan meningkatkan kompetensi digital guru, diharapkan kualitas pembelajaran di MI dapat

ditingkatkan, sehingga siswa dapat memperoleh pengalaman belajar yang lebih menarik dan relevan dengan perkembangan zaman. Selain itu, penelitian ini juga dapat menjadi acuan bagi sekolah lain yang menghadapi tantangan serupa dalam mengintegrasikan teknologi ke dalam pembelajaran.

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode studi kasus di MI Ash-Saffah. Data dikumpulkan melalui wawancara mendalam, observasi, dan analisis dokumen untuk memperoleh pemahaman yang komprehensif tentang implementasi penggunaan aplikasi digital oleh guru. Analisis data dilakukan secara tematik untuk mengidentifikasi pola dan tema yang relevan dengan tujuan penelitian.

Diharapkan, hasil dari penelitian ini dapat memberikan kontribusi nyata dalam upaya peningkatan kualitas pendidikan di MI melalui pemanfaatan teknologi. Dengan memahami tantangan dan kebutuhan guru dalam mengadopsi aplikasi digital, strategi yang lebih efektif dan berkelanjutan dapat dikembangkan untuk mendukung transformasi pembelajaran di tingkat dasar.

Akhirnya, penelitian ini diharapkan dapat menjadi langkah awal dalam membangun budaya pembelajaran yang inovatif dan kreatif di MI Ash-Saffah dan sekolah-sekolah serupa. Dengan memberdayakan guru melalui pelatihan dan dukungan yang tepat, integrasi teknologi dalam pembelajaran dapat dilakukan secara efektif, memberikan manfaat jangka panjang bagi siswa dan sistem pendidikan secara keseluruhan.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan desain studi kasus. Pendekatan kualitatif dipilih karena memungkinkan peneliti untuk memahami secara mendalam fenomena penggunaan aplikasi digital oleh guru dalam konteks alami di MI Ash-Saffah. Desain studi kasus digunakan untuk mengeksplorasi secara intensif dan mendalam implementasi aplikasi digital dalam proses pembelajaran, dengan fokus pada pengalaman dan persepsi guru sebagai subjek utama penelitian (Ilhami et al., 2023).

Prosedur pelaksanaan penelitian dimulai dengan tahap perencanaan, yang mencakup identifikasi masalah, penetapan tujuan, dan penyusunan instrumen penelitian seperti pedoman wawancara dan observasi. Selanjutnya, peneliti melakukan pengumpulan data melalui wawancara mendalam dengan guru, observasi kegiatan pembelajaran, dan analisis dokumen terkait. Data yang diperoleh kemudian dianalisis secara tematik untuk mengidentifikasi pola dan tema yang relevan dengan fokus penelitian (Nasir et al., 2023).

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis tematik, yang melibatkan proses pengkodean data, identifikasi tema, dan interpretasi makna dari data yang telah dikumpulkan. Analisis dilakukan secara iteratif, dimulai sejak tahap pengumpulan data hingga penulisan laporan penelitian. Proses ini memungkinkan peneliti untuk memahami secara mendalam pengalaman dan persepsi guru terkait penggunaan aplikasi digital dalam pembelajaran (Fiantika et al., 2022).

Untuk memastikan validitas dan reliabilitas data, peneliti menerapkan teknik triangulasi sumber dan metode. Triangulasi sumber dilakukan dengan membandingkan data yang diperoleh dari wawancara, observasi, dan dokumen, sedangkan triangulasi metode dilakukan dengan menggunakan berbagai teknik pengumpulan data untuk mengkaji fenomena yang sama. Selain itu, peneliti juga melakukan member checking dengan meminta konfirmasi dari partisipan mengenai keakuratan data dan interpretasi yang dibuat (Ilhami et al., 2023).

Dalam pelaksanaan penelitian, peneliti menjaga etika penelitian dengan memperoleh izin dari pihak sekolah dan memastikan kerahasiaan identitas partisipan. Partisipasi dalam penelitian bersifat sukarela, dan partisipan diberikan informasi lengkap mengenai tujuan dan prosedur penelitian sebelum memberikan persetujuan tertulis. Peneliti juga berusaha untuk membangun hubungan yang baik dengan partisipan guna menciptakan suasana yang kondusif selama proses pengumpulan data (Nasir et al., 2023).

Hasil dari analisis data diharapkan dapat memberikan pemahaman yang mendalam mengenai implementasi aplikasi digital oleh guru di MI Ash-Saffah, serta faktor-faktor yang

mempengaruhi keberhasilan atau hambatan dalam proses tersebut. Temuan ini dapat menjadi dasar untuk pengembangan program pelatihan dan kebijakan yang mendukung integrasi teknologi dalam pembelajaran di tingkat pendidikan dasar (Fiantika et al., 2022).

Dengan pendekatan kualitatif dan desain studi kasus, penelitian ini berkontribusi pada pengembangan ilmu pengetahuan di bidang pendidikan, khususnya dalam memahami dinamika penggunaan teknologi oleh guru dalam konteks lokal. Selain itu, penelitian ini juga memberikan implikasi praktis bagi pengambil kebijakan dan praktisi pendidikan dalam merancang strategi yang efektif untuk meningkatkan kompetensi digital guru dan menciptakan pembelajaran yang inovatif dan kreatif di madrasah ibtidaiyah.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini mengungkap bahwa terdapat peningkatan yang signifikan terhadap literasi digital guru-guru MI Ash-Saffah setelah mengikuti program pelatihan pemanfaatan aplikasi digital. Pada awalnya, sebagian besar guru mengalami kesulitan dalam mengoperasikan perangkat teknologi serta tidak familiar dengan media digital pembelajaran. Namun, setelah diberikan pelatihan internal yang difasilitasi oleh kepala madrasah dan komunitas guru penggerak, kemampuan guru dalam menggunakan aplikasi seperti Canva, Google Classroom, dan Quizziz meningkat tajam. Guru yang sebelumnya hanya mengandalkan metode konvensional kini mampu menyusun bahan ajar interaktif berbasis teknologi secara mandiri. Temuan ini diperkuat oleh data kuantitatif internal yang menunjukkan peningkatan penguasaan Canva dari 23% menjadi 85%, dan Google Classroom dari 31% menjadi 91%.

Selain peningkatan literasi, penelitian ini juga menemukan bahwa sebagian besar guru mulai mengintegrasikan aplikasi digital ke dalam kegiatan pembelajaran secara rutin. Sekitar 87% dari guru yang terlibat aktif memanfaatkan minimal satu jenis aplikasi dalam setiap sesi mengajar. Canva digunakan untuk menyusun media visual yang menarik, Quizziz untuk pelaksanaan evaluasi pembelajaran yang menyenangkan, serta YouTube Edu sebagai sumber tambahan yang membantu menjelaskan konsep abstrak kepada siswa. Aplikasi ini tidak hanya membantu menyampaikan materi dengan lebih menarik, tetapi juga mendorong interaksi yang lebih aktif dari peserta didik.

Kreativitas guru dalam merancang proses pembelajaran juga menjadi temuan penting dalam penelitian ini. Guru tidak hanya memanfaatkan aplikasi sebagai alat bantu, tetapi juga mulai menerapkan pendekatan pembelajaran inovatif seperti project-based learning (PjBL) berbasis teknologi. Beberapa guru mengarahkan siswa untuk membuat proyek digital sederhana sebagai bentuk asesmen alternatif, yang sebelumnya tidak pernah diterapkan di MI Ash-Saffah. Pembelajaran menjadi lebih kontekstual, kolaboratif, dan mengakomodasi berbagai gaya belajar siswa.

Namun demikian, penelitian ini juga menemukan beberapa tantangan yang menghambat implementasi maksimal aplikasi digital. Hambatan utama meliputi keterbatasan perangkat di beberapa ruang kelas, kualitas jaringan internet yang belum merata, serta disparitas kemampuan digital di antara guru senior dan junior. Selain itu, beban administratif dan alokasi waktu yang terbatas membuat beberapa guru kesulitan mengembangkan media pembelajaran secara konsisten setiap minggu. Meski demikian, semangat kolektif dan kolaborasi antarguru mampu mengatasi sebagian besar hambatan tersebut melalui sistem peer teaching.

Dari sisi respon siswa, hasil observasi dan wawancara menunjukkan bahwa siswa lebih antusias mengikuti pelajaran yang disampaikan menggunakan media digital. Kegiatan belajar tidak lagi monoton karena guru menyisipkan elemen kuis, visual animasi, dan video interaktif dalam proses pembelajaran. Hal ini sejalan dengan temuan bahwa pembelajaran berbasis teknologi memiliki potensi untuk meningkatkan keterlibatan siswa secara signifikan (Setyaningrum & Widodo, 2022). Selain itu, guru menyebutkan bahwa nilai ujian formatif mengalami peningkatan rata-rata 15% setelah metode digital diimplementasikan.

Temuan penelitian ini berbeda dengan studi sebelumnya oleh Rachmawati (2021), yang menunjukkan bahwa sebagian besar guru sekolah dasar masih pasif dan enggan melakukan inovasi digital karena keterbatasan pengetahuan teknologi dan ketiadaan pelatihan. Perbedaan

signifikan ini menunjukkan bahwa dukungan institusional dan inisiatif komunitas digital di lingkungan madrasah dapat menjadi faktor penentu keberhasilan transformasi pembelajaran. Dalam konteks MI Ash-Saffah, kepala madrasah memainkan peran penting sebagai fasilitator dan motivator perubahan.

Secara keseluruhan, temuan ini menunjukkan bahwa integrasi aplikasi digital dalam proses pembelajaran bukan hanya mungkin dilakukan di lingkungan madrasah, tetapi juga memberikan dampak positif nyata terhadap peningkatan kualitas pembelajaran. Hasil penelitian mendukung tujuan awal artikel ini, yaitu mengevaluasi sejauh mana aplikasi digital dapat mengedukasi guru dalam menciptakan pembelajaran yang inovatif dan kreatif. Temuan ini juga memberikan kontribusi teoretis dalam pengembangan literatur pendidikan digital di tingkat dasar dan kontribusi praktis dalam merancang pelatihan berbasis kebutuhan guru.

Sehingga dapat dirincikan sebagai berikut:

A. Peningkatan Literasi Digital Guru

- ✓ Guru-guru di MI Ash-Saffah menunjukkan peningkatan signifikan dalam kemampuan menggunakan aplikasi digital seperti Canva, Google Classroom, dan Quizziz setelah mengikuti pelatihan internal berbasis teknologi.
- ✓ Mayoritas guru yang sebelumnya kesulitan dalam pengoperasian perangkat kini mampu mendesain bahan ajar digital mandiri.
- ✓  *Lihat Tabel 1: Perbandingan Kemampuan Digital Guru Sebelum dan Sesudah Pelatihan.*

B. Pemanfaatan Aplikasi Digital dalam Pembelajaran

- ✓ Sebanyak 87% guru rutin menggunakan minimal satu aplikasi digital dalam kegiatan pembelajaran harian.
- ✓ Aplikasi yang paling banyak digunakan: Canva (untuk media visual), Quizziz (untuk evaluasi), dan YouTube Edu (untuk sumber belajar video).
- ✓ Guru merasa aplikasi digital membantu menyampaikan materi yang lebih menarik dan mudah dipahami siswa.

C. Kreativitas Guru dalam Mendesain Pembelajaran

- ✓ Guru mulai mengintegrasikan media interaktif dalam RPP (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran), termasuk kuis digital, video pembelajaran, dan animasi interaktif.
- ✓ Tercipta model pembelajaran berbasis proyek (Project-Based Learning) dengan memanfaatkan teknologi.

D. Tantangan Implementasi

- ✓ Beberapa kendala utama yang dihadapi: keterbatasan akses internet, kurangnya fasilitas perangkat digital, dan perbedaan kemampuan digital antar guru.
- ✓ Tantangan lain berupa waktu yang terbatas untuk membuat media pembelajaran inovatif secara konsisten.

E. Perubahan Respons Siswa

- A. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan siswa, terjadi peningkatan partisipasi siswa dalam proses belajar.
- B. Pembelajaran menjadi lebih aktif dan tidak monoton. Siswa terlihat antusias saat mengikuti kuis digital dan presentasi visual dari guru.

F. Perbedaan dengan Penelitian Sebelumnya

- ✓ Penelitian ini memperlihatkan tingkat adaptasi teknologi yang lebih tinggi dibanding studi oleh Rachmawati (2021) yang menyebutkan guru sekolah dasar cenderung pasif terhadap perubahan digital.

- ✓ Perbedaan ini kemungkinan karena adanya dukungan langsung dari kepala sekolah dan inisiatif komunitas belajar digital di MI Ash-Saffah

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa implementasi penggunaan aplikasi digital di MI Ash-Saffah telah memberikan dampak signifikan terhadap peningkatan kemampuan guru dalam merancang dan melaksanakan pembelajaran yang inovatif dan kreatif. Peningkatan literasi digital guru tampak nyata melalui pemanfaatan berbagai aplikasi seperti Canva, Google Classroom, dan Quizziz yang secara konsisten digunakan dalam kegiatan pembelajaran. Guru tidak hanya menunjukkan adaptasi terhadap teknologi, tetapi juga mampu mengembangkan model pembelajaran berbasis proyek yang relevan dan interaktif.

Temuan ini menunjukkan bahwa pelatihan berbasis teknologi serta dukungan kelembagaan memainkan peran penting dalam mendorong transformasi pedagogi di lingkungan madrasah. Selain itu, perubahan positif dalam respons dan keterlibatan siswa menunjukkan bahwa media digital mampu meningkatkan kualitas pengalaman belajar secara menyeluruh. Kendati demikian, masih terdapat beberapa tantangan seperti keterbatasan infrastruktur dan kesenjangan kemampuan teknologi antar individu, yang perlu diatasi melalui pendekatan kolaboratif dan program pendampingan berkelanjutan. Secara teoritis, penelitian ini memperkaya wacana pendidikan digital di jenjang pendidikan dasar Islam, sedangkan secara praktis memberikan rekomendasi bagi madrasah untuk mengintegrasikan teknologi sebagai bagian integral dari proses pembelajaran abad 21.

DAFTAR PUSTAKA

- Rachmawati, D. (2021). Inovasi Pembelajaran Digital di Sekolah Dasar: Tantangan dan Solusi. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 9(2), 115-125.
- Setyaningrum, R. W., & Widodo, H. (2022). Teknologi dalam Pembelajaran Inovatif: Studi Empiris pada Madrasah. *Jurnal Inovasi Pendidikan Islam*, 6(1), 55-66.
- Fiantika, F., Nasir, M., & Usop, H. (2022). *Metode Penelitian Kualitatif Bidang Pendidikan: Konsep dan Aplikasi*. Tahta Media.
- Ilhami, M. W., Nurhajriani, W. V., Mahendra, A., Sirodj, R. A., & Afgani, M. W. (2023). Penerapan Metode Studi Kasus Dalam Penelitian Kualitatif. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 10(9), 462-469.
- Nasir, M., Usop, H., & Fiantika, F. (2023). Pendekatan Kualitatif dalam Penelitian: Strategi, Tahapan, dan Analisis Data. *Jurnal Teknologi Pendidikan Dan Pembelajaran*, 2(3), 793-800.
- Herliani, G. M., & Aprilia, S. (2022). Analisis Literasi Digital Skills Guru dalam Penggunaan Aplikasi Percakapan & Media Sosial. *PEDADIDAKTIKA: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 9(1), 45-52.
- Ning, Y., & Danso, S. D. (2025). Assessing Pedagogical Readiness for Digital Innovation: A Mixed-Methods Study. *arXiv preprint arXiv:2502.15781*.
- Pratiwi, W., & Dewi, H. (2023). Kesulitan Guru dalam Menggunakan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Teknologi Digital. *Jurnal Kependidikan Media*, 5(2), 123-130.
- Siregar, R. Z., Raini, F. T., Hana, N., Sakinah, A., & Khairunnisa, K. (2024). Kesulitan Guru dalam Penggunaan Media Pembelajaran Inovatif pada Pembelajaran IPS Kelas V SD Negeri 101873 Desa Baru Kec. Batang Kuis. *Journal on Education*, 6(4), 21529-21534.
- Suryani, L. (2021). Digital Gap pada Guru dalam Pelaksanaan Pembelajaran Jarak Jauh. *El Banar: Jurnal Pendidikan dan Pengajaran*, 4(2), 87-96.
- Winda, R., & Dafit, F. (2021). Analisis Kesulitan Guru dalam Penggunaan Media Pembelajaran Online di Sekolah Dasar. *Jurnal Pedagogi dan Pembelajaran*, 4(2), 211-221.

Link Jurnal KKN MBKM Kelompok 4

<https://ejournal.cahayaimubangsa.institute/index.php/krepa/article/view/844>



CAHAYA ILMU BANGSA INSTITUTE

SK KEMENKUMHAM AHU-0018912-AH.01.14

Biro Penelitian, Publikasi, dan Pengabdian Kepada Masyarakat

Perum Puri Kartika Asri Blok 2 A2 Malang

e-mail : admin@cahayailmubangsa.institute

No : 6/1/2025/2025/CIB/LOA
Lampiran : Link Terbitan dan PDF Terbit
Subject : Letter of Acceptance

Assalamualaikum Wr. Wb.

Bersama surat ini, kami menerangkan bahwa artikel dengan keterangan naskah berikut

Judul	:	IMPLEMENTASI PENGGUNAAN APLIKASI DIGITAL UNTUK MENGEDUKASI GURU MENCIPTAKAN PEMBELAJARAN YANG INOVATIF DAN KREATIF DI MI ASH-SAFFAH
Author	:	Intan Utami, Riut suwanti, Agnes Tri muryati, Arum putri lestari, M Raket Ibnu Ibrahim
Instansi	:	Universitas Islam Negeri Fatmawati Sukarno Bengkulu
Korespondensi	:	Intan.utami@iainbengkulu.ac.id , suwantyrut@gmail.com , agnestrimuryati@gmail.com , arumlestari696@gmail.com , rakelibnu8@gmail.com

berstatus **ACCEPTED** untuk dipublish pada Jurnal : Kreativitas Pada Pengabdian Masyarakat (Krepa) Vol. 5 No. 4 Year 2025. Keputusan ini dibuat sebagai tanda bahwa naskah yang bersangkutan telah lolos **plagiarism checker** dibawah **10-20%**. Dan LoA ini dibuat sebagai bukti bahwa author telah menyelesaikan **APC** yang telah ditetapkan oleh pengelola jurnal. **LOA Berlaku jika dilengkapi link dan pdf publish**. Hubungi kami di cahayailmubangsa@gmail.com jika ada pertanyaan lebih lanjut, terima kasih.

Malang 6/1/2025

Hormat Kami

Direktur

Danang Priambodo, PhD



LOA Vervication No <<Tanggal>

098.7745.9984327.009948



CAHAYA ILMU BANGSA INSTITUTE

SK KEMENKUMHAM AHU-0018912-AH.01.14

Biro Penelitian, Publikasi, dan Pengabdian Kepada Masyarakat

Perum Puri Kartika Asri Blok 2 A2 Malang

e-mail : admin@cahayailmubangsa.institute

Proses Review dan Perbaikan

No	Sub Bab	Perbaikan
1	Judul	Perbaikan Judul Disesuaikan Dengan Fokus Penelitian
2	Abstract	Perbaikan Abstract dan Kata Kunci Sesuai Question Research
3	Latar Belakang	Penempatan State of The Art Penelitian, Novelty Penelitian dan Gap Analysis
4	Metode Penelitian	Penyesuaian Metode Penelitian dengan Hasil Temuan
5	Hasil dan Pembahasan	<ol style="list-style-type: none">1. Penambahan beberapa hasil yang mendukung dengan Teori Penelitian2. Penambahan kajian teoritik dalam pembahasan3. Penyesuaian dengan Penelitian Kedepan
6	Kesimpulan	Penyesuaian dengan Research Question
7	Plagiarism	Turnitin dibawah 20%

Malang 6/1/2025

Hormat Kami

Direktur



Danang Priambodo, PhD

