

FASILITATOR PEMBELAJARAN DIGITAL BAGI TENAGA PENGAJAR PADA MADRASAH TSANAWIYAH NEGERI 1 KOTA LHOKSEUMAWE

Rizki Suwanda¹, Said Fadlan Anshari^{2*}, Muhammad Daud³, Rizky Putra Fhonna⁴, Syibril Malasyi⁵,
Tulus Setiawan⁶

^{1,2}Program Studi Teknik Informatika, Fakultas Teknik, Universitas Malikussaleh

³Program Studi Teknik Elektro, Fakultas Teknik, Universitas Malikussaleh

⁴Program Studi Sistem Informasi, Fakultas Teknik, Universitas Malikussaleh

⁵Program Studi Teknik Sipil, Fakultas Teknik, Universitas Malikussaleh

⁶Program Studi Pendidikan Fisika, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Malikussaleh

Cot Tengku Nie Reuleut, Muara Batu, Aceh Utara, Provinsi Aceh, Indonesia

rizkisuwanda@unimal.ac.id¹, saidfadlan@unimal.ac.id^{2*}, mdaud@unimal.ac.id³,

rizkiputrafhonna@unimal.ac.id⁴, syibril@unimal.ac.id⁵, tulussetiawan@unimal.ac.id⁶

(*) Corresponding Author



Ciptaan disebarluaskan di bawah Lisensi Creative Commons Atribusi-NonKomersial 4.0 Internasional.

Abstract

Education is a vital process for individual development, with teachers playing a central role in determining the quality of education. Teacher competencies, including pedagogical, personality, social, and professional skills, are essential for creating an effective learning environment. With the advancement of technology, the use of digital learning media has become an innovative method for enhancing educational quality. However, this is still rarely implemented by teachers in the learning process with their students. Therefore, this research focuses on community service activities aimed at introducing and applying digital learning media to teachers at Madrasah Tsanawiyah Negeri 1 in Lhokseumawe. The content provided to participants was based on observations and interviews conducted with partners based on the school's needs. The activities included preparation, implementation, and evaluation phases. This program took place over three days, from August 6 to 8, 2024, and involved presentations, discussions, and hands-on practice. During the three days of training, teachers received material on information technology development, interactive classroom management, and interactive learning media and games. Topics covered included the development of information technology in digital learning, interactive classroom management, and digital learning media, as well as learning media and games using various software, such as Google products (GForm, Classroom, Drive), Wordwall, and Quizizz. Evaluation results showed a significant increase in participants' knowledge, with 89.5% successfully answering evaluation questions correctly and 100% of participants submitting the assigned tasks.

Keywords: digital learning media; education; information technology; interactive learning.

Abstrak

Pendidikan merupakan proses yang vital bagi pengembangan individu, dengan guru memainkan peran sentral dalam menentukan kualitas pendidikan. Kompetensi guru, meliputi kemampuan pedagogik, kepribadian, sosial, dan profesional, sangat penting untuk menciptakan lingkungan pembelajaran yang efektif. Seiring dengan perkembangan teknologi, pemanfaatan media pembelajaran digital telah menjadi metode yang inovatif untuk meningkatkan kualitas pendidikan. Namun, hal ini masih jarang dilakukan oleh guru di dalam proses pembelajaran kepada peserta didiknya. Maka dari itu, penelitian ini berfokus pada kegiatan pengabdian masyarakat yang bertujuan untuk memperkenalkan dan mengaplikasikan media pembelajaran digital kepada guru di Madrasah Tsanawiyah Negeri 1 Kota Lhokseumawe. Muatan materi yang diberikan kepada peserta kegiatan juga merupakan hasil observasi dan wawancara yang diberikan oleh pihak mitra berdasarkan kebutuhan sekolah. Kegiatan dimulai dari persiapan kegiatan, pelaksanaan kegiatan, serta evaluasi kegiatan. Kegiatan ini dilaksanakan selama tiga hari, dari 6 hingga 8 Agustus 2024 dan meliputi presentasi materi, diskusi, serta praktik langsung. Selama tiga hari pelatihan, guru diberikan materi mengenai perkembangan teknologi informasi, pengelolaan kelas secara interaktif, serta media dan

game pembelajaran interaktif. Materi yang diberikan antara lain adalah perkembangan teknologi informasi dalam pembelajaran digital, pengelolaan kelas secara interaktif dan media pembelajaran digital, serta media pembelajaran dan *game* pembelajaran dengan memanfaatkan beberapa perangkat lunak, seperti produk *Google (GForm, Classroom, Drive)*, *Wordwall*, dan *Quizizz*. Hasil evaluasi menunjukkan tingkat pengetahuan peserta meningkat signifikan, dengan 89,5% berhasil menjawab soal evaluasi dengan benar dan 100% peserta mengumpulkan tugas yang diberikan.

Kata kunci: media pembelajaran digital; pendidikan; teknologi informasi; pembelajaran interaktif.

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan proses pembelajaran yang selayaknya didapatkan oleh setiap individu manusia sebagai peserta didik melalui proses belajar dan mengajar agar peserta didik menjadi mengerti, paham, dewasa, hingga mampu berpikir kritis [1]. Pendidikan memiliki tujuan utama sebagai media dalam melakukan pengembangan kompetensi dan mencerdaskan individu maupun sekelompok manusia agar siap menghadapi kehidupan saat ini dan masa yang akan datang [2].

Guru merupakan salah satu figur sentral dalam bidang pendidikan yang menentukan tinggi atau rendahnya hasil kualitas pendidikan pada suatu wilayah [3]. Guru dianggap sebagai aktor utama dalam dunia pendidikan karena peran besarnya dalam menggerakkan dan memfasilitasi proses pembelajaran [4]. Berdasarkan undang-undang tentang Guru dan Dosen No. 14 Tahun 2005 menyebutkan bahwa seorang guru harus mempunyai kompetensi pedagogik, kepribadian, sosial, dan profesional [5]. Selain itu berkaitan dengan kompetensi profesional seorang guru, diatur dalam Peraturan Pemerintah Nomor 19 Tahun 2017 yang mengatur bahwa sosok guru diharapkan memiliki kemampuan/keahlian dalam menguasai pengetahuan di bidang ilmu pengetahuan, teknologi, dan/atau seni dan budaya [6]. Guru menjadi fasilitator yang mampu merancang dan mengimplementasikan bagaimana strategi dalam proses belajar dan mengajar dengan menerapkan konsep yang fleksibel, transparan, kreatif, dan inovatif yang mampu memberikan dampak prestasi positif dan semangat motivasi kepada para peserta didik untuk terlibat secara aktif dalam pembelajaran [7].

Saat ini, dunia digital sudah mempengaruhi berbagai sektor, salah satunya adalah sektor pendidikan. Salah satu hal yang harus dimanfaatkan dari perkembangan dunia digital adalah pemanfaatan alat digital, baik perangkat lunak maupun perangkat keras dalam pelaksanaan proses pembelajaran. Pemanfaat media digital dalam proses pembelajaran akan meningkatkan animo pembelajaran dalam kelas kepada peserta didik. Selain daripada itu, dengan pemanfaatan media

digital, guru juga akan mendapatkan indikator pengembangan diri dan adaptif terhadap perubahan yang terjadi saat ini. Pemanfaatan media pembelajaran berbasis digital merupakan salah satu metode pembelajaran yang dapat digunakan dalam upaya menciptakan suasana dalam proses belajar mengajar yang fleksibel dan inovatif [8] [9]. Media digital menjadi media yang berfungsi sebagai alat bantu atau pendukung dalam pelaksanaan pendidikan [10] [11]. Penggunaan teknologi atau media digital telah banyak berdampak dalam beberapa sektor salah satunya dalam dunia pendidikan [12] [13]. Media pembelajaran digital yang bersifat dinamis dan inovatif dalam menghadirkan informasi dalam beberapa kombinasi antara teks, grafik, animasi, video, dan suara serta dengan kemudahan akses fitur yang diberikan menjadi peluang besar bagi tenaga pengajar/guru dalam mengembangkan metode pembelajaran kepada peserta didik [14] [15].

Dalam rangka meningkatkan dan mewujudkan strategi penggunaan media pembelajaran berbasis digital bagi guru, maka diperlukan sebuah pendampingan dan kerjasama dari berbagai pihak untuk selanjutnya memastikan bahwa menggunakan teknologi informasi yang berkaitan langsung dengan sektor pendidikan dapat dimanfaatkan dan digunakan dengan baik. Oleh karena itu, dalam kegiatan pengabdian ini memiliki fokus tujuan utama yaitu memperkenalkan beberapa media interaktif berbasis digital, seperti pemanfaatan produk *Google (Gform, Classroom, Drive)*, *Wordwall*, serta *Quizizz*, dan mampu mengaplikasikannya secara langsung dalam proses belajar dan mengajar sebagai upaya membantu meningkatkan kreativitas dan kompetensi guru dalam memanfaatkan teknologi informasi berbasis digital pada proses belajar dan mengajar.

METODE PENGABDIAN MASYARAKAT

Kegiatan pengabdian ini dilaksanakan pada Bulan Juni sampai September 2024 dan bertempat di Madrasah Tsanawiyah Negeri 1 Kota Lhokseumawe. Adapun peserta dalam program pendampingan fasilitator pembelajaran digital ini adalah Guru di Madrasah Tsanawiyah Negeri 1 Kota Lhokseumawe. Peserta dari kegiatan ini adalah guru

dari sekolah tersebut yang berjumlah 20 orang dari berbagai mata pelajaran yang diampu oleh masing-masing guru. Adapun tahapan yang dilaksanakan dalam kegiatan pengabdian ini, antara lain

- a. Langkah awal tim pengabdian akan melakukan studi observasi dan wawancara dengan pihak sekolah untuk mengidentifikasi tingkat pengetahuan dan kemampuan tenaga pendidik terkait penggunaan teknologi informasi sebagai media pembelajaran. Kegiatan ini dilaksanakan pada 19 Juli 2024 dengan melibatkan Kepala Sekolah MTsN 1 Kota Lhokseumawe sebagai objek wawancara.
- b. Diskusi dan persiapan dengan pihak terkait untuk menetapkan waktu kegiatan dan penyusunan instrumen kegiatan yang meliputi lembar absensi, pre-post test, kebutuhan publikasi dan dokumentasi, bersama Kepala Sekolah dan Wakil Kepala Sekolah Bidang Kurikulum pada tanggal 22 Juli 2024.
- c. Tim pengabdian kepada masyarakat melaksanakan serangkaian pelatihan secara intensif kepada para peserta berkaitan dengan materi Pengelolaan Kelas menggunakan Media Digital dan Penggunaan Media Interaktif. Kegiatan ini dilaksanakan selama 2 (tiga) hari, yaitu 6 dan 7 Agustus 2024 dengan objek peserta adalah guru dari MTsN 1 Kota Lhokseumawe.
- d. Tim pengabdian melakukan pendampingan dengan metode praktikum untuk memberikan kesempatan kepada peserta terlibat langsung dan aktif dalam kegiatan pengelolaan atau penggunaan media teknologi informasi. Kegiatan ini dilaksanakan selama 2 (tiga) hari, yaitu 8 Agustus 2024 dengan objek peserta adalah guru dari MTsN 1 Kota Lhokseumawe. Praktikum dilaksanakan berdasarkan materi yang telah diberikan pada 2 (dua) hari sebelumnya.
- e. Evaluasi kegiatan dilaksanakan selama kegiatan berlangsung dan setelah kegiatan selesai, para peserta akan mendapatkan dukungan berkelanjutan melalui sesi mentoring dan pendampingan untuk membantu mengatasi tantangan dalam penggunaan media teknologi informasi sebagai media pembelajaran. Hasil evaluasi berdasarkan kuesioner dan pengumpulan tugas diserahkan secara langsung kepada pihak mitra yang diwakili oleh Wakil Kepala Sekolah Bidang Kesiswaan pada tanggal 6 September 2024. Selain penyerahan hasil, juga diserahkan sertifikat kegiatan yang diberikan kepada guru sebagai peserta yang terdapat jam pembelajaran yang dapat dijadikan penunjang bagi para guru tersebut.

Adapun kegiatan utama dari pengabdian kepada masyarakat dengan tema “Fasilitator Pembelajaran Digital Bagi Tenaga Pengajar Pada Madrasah Tsanawiyah Negeri 1 Kota Lhokseumawe” ini dilaksanakan selama 3 (tiga) hari dengan kegiatan dan materi yang berbeda. Potensi positif hubungan yang timbul dalam mengatasi permasalahan mitra untuk meningkatkan kemampuan dan pengetahuan guru dalam menggunakan teknologi informasi sebagai media pembelajaran dengan kegiatan pengabdian ini, maka metode pelaksanaan yang dilakukan adalah sebagai berikut :

1. Presentasi Narasumber
Narasumber menyampaikan materi secara langsung yang berhubungan dengan pengembangan media pembelajaran digital dengan menggunakan alat bantu seperti Laptop, Proyektor, dan Speaker Audio, materi utama yang disampaikan berkaitan dengan :
 - a. Perkembangan Teknologi Informasi dalam Pembelajaran Digital Masa Kini oleh Tulus Setiawan
 - b. Pengelolaan Kelas Secara Interaktif dan Media Pembelajaran Digital oleh Said Fadlan Anshari
 - c. Media Pembelajaran dan Game Pembelajaran Interaktif oleh Rizki Suwanda
2. Diskusi Tanya Jawab
Dalam upaya pendalaman materi yang telah disampaikan, maka sesi ini akan berhubungan dengan keaktifan para peserta untuk memahami materi yang disampaikan.
3. Praktik
Bentuk pendampingan diberikan dalam kegiatan ini dengan cara memberikan pengarahannya secara langsung dan mengimplementasikannya menggunakan fasilitas yang telah disediakan pada kegiatan ini.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan pengabdian ini dilaksanakan dimulai dari bulan Juli 2024 dengan urutan kegiatan seperti yang telah disampaikan pada bagian sebelumnya di urutan tahapan pelaksanaan. Adapun hasil yang didapatkan dari kegiatan pengabdian ini akan dipaparkan berdasarkan tahapan kegiatan yang telah disusun, sebagai berikut.

Studi Observasi dan Wawancara

Setelah pembentukan tim pengabdian, kegiatan pertama yang dilakukan adalah melakukan studi observasi dan wawancara pada target mitra kegiatan pengabdian, yaitu Madrasah Tsanawiyah

Negeri 1 (MTsN 1) Kota Lhokseumawe. Observasi dan wawancara dilakukan melalui Kepala Sekolah MTsN 1, beserta Ketua Bidang Kurikulum MTsN 1 seperti yang ditunjukkan pada Gambar 1.



Sumber: (Dokumentasi Penulis, 2024)
Gambar 1. Studi Observasi dan Wawancara bersama Mitra

Hasil yang didapat dari kegiatan ini adalah pihak sekolah menginginkan kegiatan yang dapat bermanfaat kepada guru, khususnya adalah peningkatan kemampuan dalam hal pemanfaatan teknologi berbasis digital yang dapat diterapkan dalam kegiatan belajar mengajar. Rekomendasi dari pihak mitra menjadi masukan bagi tim pelaksana kegiatan pengabdian untuk menyusun materi yang akan diberikan kepada peserta kegiatan.

Finalisasi dan Penyusunan Instrumen Kegiatan

Pada kegiatan ini, tim pelaksana melakukan diskusi bersama mitra untuk menyusun dan finalisasi usulan susunan kegiatan, beserta tanggal pelaksanaannya. Lain daripada itu, tim pelaksana juga melaksanakan rapat internal, untuk mempersiapkan instrumen yang diperlukan dalam pelaksanaan kegiatan, seperti lembar absensi, tes evaluasi kegiatan, muatan materi yang akan disampaikan, sertifikat kegiatan, dan lain sebagainya. Dokumentasi dari pelaksanaan kegiatan pada tahap ini ditunjukkan pada Gambar 2.

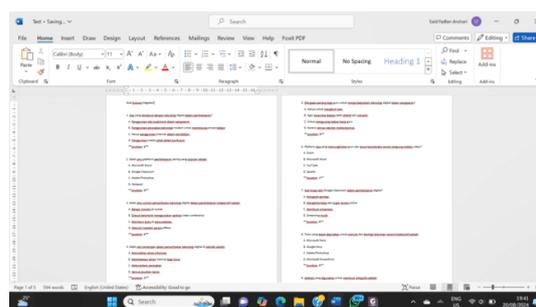


Sumber: (Dokumentasi Penulis, 2024)
Gambar 2. Finalisasi Persiapan Kegiatan Bersama Mitra

Gambar 2 merupakan pembahasan final dalam tahap persiapan sebelum pelaksanaan

kegiatan. Rapat tersebut bertujuan untuk menyampaikan materi-materi yang akan disampaikan, sekaligus untuk mempersiapkan tempat kegiatan dilaksanakan.

Kegiatan pengabdian dilaksanakan selama 3 (tiga) hari yang pada tiap harinya disajikan materi yang berbeda dari setiap pemateri yang dilibatkan. Tim pengabdian terlebih dahulu melakukan persiapan kegiatan sehingga kegiatan berjalan lancar. Beberapa hal yang dipersiapkan antara lain adalah mempersiapkan soal evaluasi kegiatan, desain sertifikat, serta segala keperluan lain dalam kegiatan seperti yang ditunjukkan pada Gambar 3.



(a)



(b)



(c)

Sumber: (Dokumentasi Penulis, 2024)
Gambar 3. (a) Soal evaluasi pembelajaran peserta, (b) Spanduk kegiatan, (c) Sertifikat peserta kegiatan

Setelah persiapan pada lokasi kegiatan akan dilaksanakan, tim pengabdian melaksanakan rapat internal dalam rangka persiapan kegiatan

pada tanggal pelaksanaan. Dokumentasi kegiatan rapat ditunjukkan pada Gambar 4.



Sumber: (Dokumentasi Penulis, 2024)
Gambar 4. Rapat Internal Tim Pelaksana PkM

Pelaksanaan Kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat

Pelaksanaan kegiatan pengabdian dibagi ke dalam tiga hari pelaksanaan, yang dimulai dari tanggal 6 hingga 8 Agustus 2024, dan diselenggarakan di Lab Komputer MTsN 1 Kota Lhokseumawe.

6 Agustus 2024 (Hari Pertama)

Pada hari pertama kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini, para guru atau tenaga pengajar diberikan materi dengan tema “Perkembangan Teknologi Informasi dalam Pembelajaran Digital Masa Kini” yang disampaikan oleh Tulus Setiawan, S.Pd., M.Pd.Si yang merupakan dosen di Program Studi Pendidikan Fisika Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan (FKIP) Universitas Malikussaleh, seperti yang ditunjukkan pada Gambar 6.



Sumber: (Dokumentasi Penulis, 2024)
Gambar 5. Penyampaian Materi Perkembangan Teknologi Informasi dalam Pembelajaran Digital Masa Kini

Berdasarkan Gambar 6 penyampaian materi oleh narasumber, adapun materi yang disampaikan antara lain adalah saat ini guru ataupun tenaga pengajar dituntut untuk bisa menyesuaikan perkembangan teknologi dalam pelaksanaan kegiatan belajar-mengajar. Saat ini media digital harus dapat dimanfaatkan sebagai media dalam pembelajaran untuk meningkatkan

minat dan antusiasme peserta didik dalam kegiatan belajar-mengajar.

Pada hari pertama juga disampaikan materi kedua yang mengusung tema “Pengelolaan Kelas Secara Interaktif dan Media Pembelajaran Digital” yang disampaikan oleh Said Fadlan Anshari, M.Kom yang merupakan dosen Program Studi Teknik Informatika Fakultas Teknik Universitas Malikussaleh, seperti yang ditunjukkan pada Gambar 7.



Sumber: (Dokumentasi Penulis, 2024)
Gambar 6. Penyampaian Materi Pengelolaan Kelas Secara Interaktif dan Media Pembelajaran Digital

Muatan materi yang diberikan antara lain adalah memanfaatkan media teknologi yang tersedia saat ini seperti Zoom, Google Meet, Skype, dan sebagainya sebagai media dalam pembelajaran secara daring. Selanjutnya materi yang disampaikan adalah bagaimana pengelolaan berkas pembelajaran seperti materi, latihan, hingga pengelolaan nilai dapat menggunakan salah satu produk Google, yaitu Google Classroom.

Terakhir, narasumber menyampaikan materi pemanfaatan media teknologi informasi lainnya dalam penyusunan bahan pembelajaran agar lebih menarik menggunakan produk Canva. Dalam sesi ini juga seluruh guru atau tenaga pengajar juga diharapkan dapat mempraktikkan secara langsung media-media yang disampaikan dalam materi.

7 Agustus 2024 (Hari Kedua)

Pada hari kedua kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini, para guru atau tenaga

pengajar diberikan materi utama dengan tema “Media Pembelajaran dan *Game* Pembelajaran Interaktif” yang disampaikan oleh Rizki Suwanda, S.T., M.Kom yang merupakan dosen di Program Studi Teknik Informatika Fakultas Teknik Universitas Malikussaleh, seperti yang ditunjukkan pada Gambar 8.



Sumber: (Dokumentasi Penulis, 2024)

Gambar 7. Penyampaian Materi Media Pembelajaran dan *Game* Pembelajaran Interaktif

Berdasarkan Gambar 8, adapun materi yang disampaikan antara lain adalah penyampaian dan pemanfaatan media digital dan *online* sebagai media untuk menyampaikan tugas atau Latihan kepada peserta didik menggunakan *Wordwall* dan *Quizizz*. Media tersebut juga dapat digunakan dalam sesi *ice breaking* pada saat sesi pembelajaran di kelas. Seluruh peserta dari guru atau tenaga pengajar juga diminta untuk membuat contoh kasus dengan memanfaatkan media yang telah disebutkan.

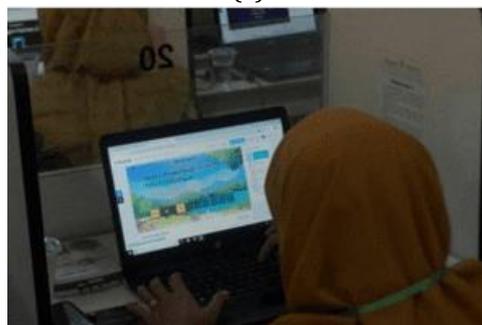
8 Agustus 2024 (Hari Ketiga)

Pada hari ketiga, kegiatan pengabdian kepada masyarakat berfokus pada pemberian tugas dan latihan yang dikerjakan oleh peserta dari guru atau tenaga pengajar. Tugas dan latihan diberikan berdasarkan materi yang telah disampaikan pada hari pertama dan kedua. Tugas yang dikerjakan antara lain adalah pemberian tes dalam rangka evaluasi pengetahuan dari materi yang telah disampaikan. Latihan yang diberikan adalah guru atau tenaga pengajar dituntut untuk membuat contoh permainan interaktif menggunakan salah satu atau kedua media yang telah disampaikan

(*wordwall* atau *quizizz*), lalu diujikan kepada peserta didik dan dikumpulkan melalui Google Drive yang telah disiapkan. Dokumentasi kegiatan ini ditunjukkan pada Gambar 9.



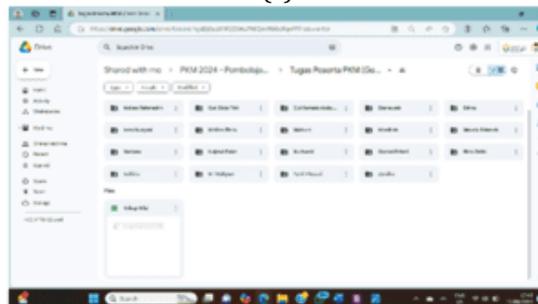
(a)



(b)



(c)



(d)

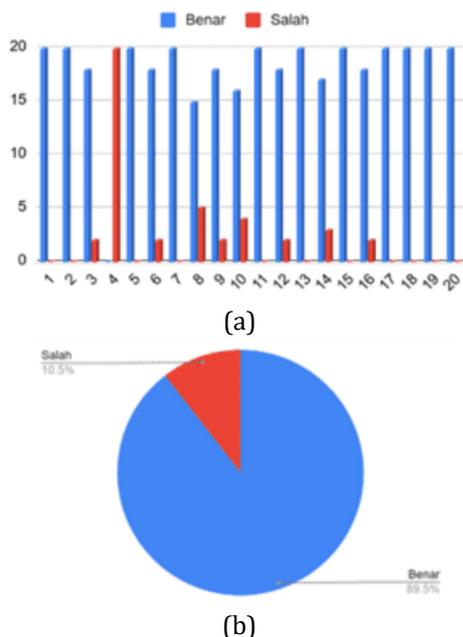
Sumber: (Dokumentasi Penulis, 2024)

Gambar 8. (a) Latihan menggunakan *Wordwall* sebagai media pembelajaran interaktif, (b) Latihan menggunakan *Quizizz* sebagai media pembelajaran interaktif, (c) Evaluasi Terhadap Materi Yang Telah Disampaikan, (d) Google Drive Pengumpulan Tugas

Selain latihan yang diberikan pada peserta dalam bentuk soal latihan, peserta juga diwajibkan untuk melakukan simulasi atas materi yang telah diberikan selama pelatihan. Bukti pelaksanaan simulasi harus didokumentasikan dan dikumpulkan melalui Google Drive. Penjelasan mengenai hasil evaluasi, baik melalui soal latihan maupun hasil simulasi materi, akan disampaikan pada bagian Evaluasi Kegiatan.

Evaluasi Kegiatan

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang telah dilaksanakan, melalui proses evaluasi untuk mengukur keberhasilan kegiatan yang telah dilakukan. Beberapa indikator keberhasilan terlaksananya kegiatan antara lain adalah, Tingkat partisipasi dari peserta, yaitu guru atau tenaga pengajar untuk menjawab soal evaluasi pengetahuan dari kegiatan yang telah dilaksanakan, serta menyelesaikan tugas ataupun latihan yang telah diberikan. Berdasarkan hasil evaluasi terhadap pengetahuan akan materi yang telah disampaikan pada saat kegiatan, sebesar 89,5% peserta yang terdiri dari guru atau tenaga pengajar mampu menjawab soal evaluasi dengan benar. Grafik dari hasil evaluasi kepada peserta kegiatan ditunjukkan pada Gambar 10.

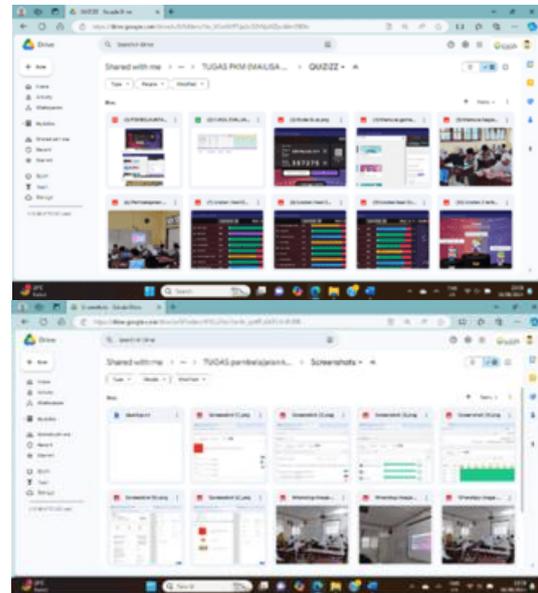


Sumber: (Dokumentasi Penulis, 2024)

Gambar 9. (a) Grafik Perbandingan Benar Dan Salah Pada Setiap Soal, (b) Grafik Perbandingan Jumlah Benar Dan Salah Pada Seluruh Peserta

Berdasarkan Gambar 10, adapun tingkat partisipatif dari peserta kegiatan dalam menyelesaikan tugas atau latihan yang telah

diberikan untuk membuat media pembelajaran interaktif melalui permainan pembelajaran dan dikumpulkan melalui Google Drive, keseluruhan peserta yang berjumlah 20 guru atau tenaga pengajar mengumpulkan tugas atau latihan yang telah diberikan. Dokumentasi dari tugas atau latihan yang telah dikumpulkan oleh peserta ditunjukkan pada Gambar 11.



Sumber: (Dokumentasi Penulis, 2024)

Gambar 10. Dokumentasi Dari Pengumpulan Tugas Atau Latihan Dalam Penerapan Materi Yang Telah Disampaikan

Berdasarkan data pengumpulan hasil simulasi yang telah dilakukan oleh peserta pada Gambar 11, akan menjadi acuan bagi tim pelaksana untuk menentukan kelulusan peserta dalam kegiatan dan kelayakan peserta untuk mendapatkan sertifikat kegiatan. Sertifikat kegiatan memuat jumlah jam pembelajaran (JP) yang dilakukan oleh peserta, dengan total JP adalah 24JP. Secara keseluruhan, hasil dari proses kegiatan yang telah dilaksanakan dengan Guru sebagai objeknya, didapatkan hasil bahwa peserta dapat memahami materi secara teoritis dengan didapatkan hasil jawaban atas kuesioner yang dihasilkan sebesar 89,5%. Dari segi praktik atas penerapan dari materi yang telah disampaikan, keseluruhan peserta dapat memanfaatkan media yang telah diberikan dalam materi pelatihan. Kendati terdapat kendala seperti pemahaman murid dalam menggunakan media digital yang digunakan oleh Guru, namun itu tidak menjadi kendala yang berarti dalam penerapan media digital dalam pelaksanaan pembelajaran. Dari 20 guru sebagai peserta kegiatan ini, seluruhnya mengumpulkan bukti penerapan media

digital yang telah diberikan sebagai bahan evaluasi dari efektivitas kegiatan pengabdian ini.

KESIMPULAN

Dari kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang mengangkat judul "Fasilitator Pembelajaran Digital Bagi Tenaga Pengajar Pada Madrasah Tsanawiyah Negeri 1 (MTsN 1) Kota Lhokseumawe", telah berhasil dilaksanakan selama tiga hari dari tanggal 6 hingga 8 Agustus 2024. Kegiatan dilaksanakan dengan memberikan pelatihan terhadap peserta yang merupakan guru atau tenaga pengajar di MTsN 1 Kota Lhokseumawe, dengan beberapa materi utama yaitu perkembangan teknologi informasi dalam pembelajaran digital masa kini, pengelolaan kelas secara interaktif dan media pembelajaran digital, serta media pembelajaran dan game pembelajaran interaktif. Adapun tolak ukur keberhasilan kegiatan ini adalah dilihat berdasarkan hasil evaluasi pengetahuan terhadap materi yang telah diberikan dengan menghasilkan tingkat kebenaran jawaban mencapai 89,5%, serta tingkat partisipatif peserta dalam mengumpulkan tugas atau latihan yang diberikan dengan persentase 100% peserta mengumpulkan.

Diharapkan dari pelaksanaan kegiatan pengabdian ini seluruh peserta dapat menguasai penggunaan teknologi informasi dengan segala macam potensi dan ide kreatif yang tersedia dan mengaplikasikannya secara langsung dalam proses belajar dan mengajar.

UCAPAN TERIMAKASIH

Terima kasih kami ucapkan sebesar-besarnya kepada seluruh tim pelaksana kegiatan pengabdian kepada masyarakat, yang telah bekerja dari tahap persiapan hingga evaluasi akhir kegiatan. Terima kasih juga kami ucapkan kepada Lembaga Penelitian dan Pengabdian Pada Masyarakat Universitas Malikussaleh (LPPM UNIMAL) yang telah memberikan kesempatan dan kepercayaan kepada tim pelaksana untuk dapat melaksanakan kegiatan ini. Apresiasi dan terima kasih sebesar-besarnya kepada pihak mitra dalam hal ini, Madrasah Tsanawiyah Negeri 1 Kota Lhokseumawe yang telah memfasilitasi dan berpartisipasi secara antusias pada kegiatan ini, sehingga pelaksanaan kegiatan ini dapat berjalan sesuai dengan tujuan dan harapannya.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] B. P. Abd Rahman, S. A. Munandar, A. Fitriani, Y. Karlina, and Y. Yumriani, "Pengertian pendidikan, ilmu pendidikan dan unsur-unsur pendidikan," *Al-Urwatul Wutsqa: Kajian Pendidikan Islam*, vol. 2, no. 1, pp. 1-8, 2022.
- [2] N. E. Putri, E. Zuliana and Mardiah, "makna dan tujuan pendidikan menurut syed. muhammad naquib al-attas," *Jurnal Review Pendidikan dan Pengajaran (JRPP)*, vol. 6, no. 3, pp. 150–159, Sep. 2023, doi: 10.31004/jrpp.v6i3.18733.
- [3] I. Sulistiani and Nursiwi Nugraheni, "Makna Guru Sebagai Peranan Penting Dalam Dunia Pendidikan," *jcp*, vol. 3, no. 4, pp. 1261–1268, Oct. 2023, doi: 10.38048/jcp.v3i4.2222.
- [4] R. Riswanto and D. . Mulyanti, "Peran Guru dan Kepala Sekolah sebagai Aktor Pendidikan di Tengah Perubahan Lingkungan Pendidikan yang Berubah Cepat," *JCS*, vol. 3, no. 6, pp. 1186–1192, Jun. 2024, doi: 10.59188/jcs.v3i6.757.
- [5] I. Ifriani, N. R. Hamnar, S. M. S, and B. Rama, "Visi Misi UU RI No. 14 Tahun 2005 Tentang Guru dan Dosen dalam Hubungannya dengan Evaluasi Pendidikan," *JIM*, vol. 3, no. 8, pp. 574–573, Jul. 2024, doi: 10.56799/jim.v3i8.4520.
- [6] S. A. Barokah, "Pentingnya profesi guru guna meningkatkan kualitas dan mutu pendidikan," *Thesis Commons*, 2022.
- [7] N. Anwar, T. N. Romadhon, A. Sandro and Khikmawanto, "Peran Guru sebagai Fasilitator Pembelajaran dalam Mendorong Kreativitas Siswa," *Jurnal Syntax Imperatif: Jurnal Ilmu Sosial dan Pendidikan*, vol. 4, no. 3, pp. 208-214, 2023, doi: 10.36418/syntax-imperatif.v4i3.240.
- [8] Hendra, H. Afriyadi, Tanwir, N. Hayati, Supardi, S. N. Laila, Y. F. Prakasa, R. P. A. Hasibuan and A. D. A. Asyhar, *Media Pembelajaran Berbasis Digital (Teori & Praktik)*, Indonesia: PT. Sonpedia Publishing, 2023.
- [9] F. A. Rahma, H. S. Harjono and U. Sulisty, "Problematika Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Digital," *basicedu*, vol. 7, no. 1, pp. 603–611, Feb. 2023, doi: 10.31004/basicedu.v7i1.4653.
- [10] K. Anam, S. Mulasi and S. Rohana, "Efektifitas Penggunaan Media Digital Dalam Proses Belajar Mengajar," *JGA*, vol. 2, no. 2, pp. 76–87, Dec. 2021, doi: 10.47766/ga.v2i2.161.
- [11] M. Hidayati, "Pemanfaatan media digital di kalangan mahasiswa prodi ilmu komunikasi fakultas ilmu sosial dan ilmu politik

- Universitas Malikussaleh," Telangke: Jurnal Telangke Ilmu Komunikasi, vol. 5, no. 1, pp. 47-58, 2023, doi: 10.55542/jiksohum.v5i1.761.
- [12] S. Kuntari, "Pemanfaatan Media Digital dalam Pembelajaran," Prosiding Sentikjar, vol. 2, pp. 90-94, May 2023, doi: 10.47435/sentikjar.v2i0.1826.
- [13] L. D. Putra, D. A. Fitriyani, S. Fatimah and D. S. S. Berlianti, "Pengaruh Penggunaan Teknologi Media Digital dalam Pembelajaran Siswa Secara Kontekstual dan Audio Visual di Sekolah Dasar," *basicedu*, vol. 7, no. 4, pp. 2672-2678, Sep. 2023, doi: 10.31004/basicedu.v7i4.5921.
- [14] A. Yuniarti, Titin, F. Safarani, I. Rahmadia and S. Putri, "Media Konvensional Dan Media Digital Dalam Pembelajaran," *JUTECH: Journal Education and Technology*, vol. 4, no. 2, pp. 84-95, 2023, doi: 10.31932/jutech.v4i2.2920.
- [15] Yunitasari and H. Prasetya, "Literasi Media Digital Pada Remaja Ditengah Pesatnya Perkembangan Media Sosial," *Jurnal Dinamika Ilmu Komunikasi*, vol. 8, no. 1, pp. 12-25, 2022, doi: 10.32509/dinamika.v8i1.2101.