

Peningkatan Kompetensi Guru Madrasah Ibtidaiyah dalam Pemanfaatan Media Pembelajaran Digital Interaktif Berbasis Literasi Islami melalui Pelatihan Partisipatif

Jauharotul Mufidah^{1)*}, Miftahunangim²⁾, Muhamad Habib³⁾

¹²³Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Institut Agama Islam K.H Sufyan Tsauri Majenang, Cilacap.

* Korespondensi penulis e-mail: veeda.jm@gmail.com

Abstrak- Era digital menuntut transformasi mendalam dalam praktik pendidikan, tidak terkecuali di Madrasah Ibtidaiyah (MI). Namun, guru MI seringkali menghadapi kesenjangan antara tuntutan penguasaan teknologi dan keterbatasan kompetensi serta infrastruktur, yang diperparah oleh kekhawatiran bahwa teknologi dapat mengikis nilai-nilai keislaman. Menjawab tantangan tersebut, sebuah Program Pengabdian kepada Masyarakat (PKM) dengan pendekatan Participatory Action Research (PAR) telah dilaksanakan. Program ini bertujuan untuk meningkatkan kompetensi guru MI dalam memanfaatkan media pembelajaran digital interaktif—khususnya Canva dan Quizizz—yang didasarkan pada kerangka konseptual Literasi Islami. Literasi Islami didefinisikan sebagai kemampuan kritis dan etis dalam mengakses, mengevaluasi, dan menciptakan konten digital yang selaras dengan nilai-nilai fundamental Islam seperti tabayyun (klarifikasi), amanah (tanggung jawab), dan shidq (kejujuran). Metode kegiatan melibatkan siklus perencanaan, pelatihan intensif, implementasi di kelas, dan refleksi kolaboratif yang diikuti oleh 20 guru dari tiga MI. Evaluasi menggunakan desain one-group pretest-posttest serta analisis kualitatif terhadap produk media dan data observasi. Hasil penelitian menunjukkan peningkatan signifikan dalam kompetensi teknis dan pedagogis guru, dengan skor rata-rata kemampuan pemanfaatan Canva dan Quizizz meningkat lebih dari 80%. Lebih penting lagi, analisis produk menunjukkan bahwa guru mampu menghasilkan media pembelajaran digital yang tidak hanya menarik secara visual dan interaktif, tetapi juga secara substantif mengintegrasikan nilai-nilai dan akhlak Islam. Implementasi media ini di kelas terbukti meningkatkan antusiasme dan keterlibatan siswa. Simpulan dari kegiatan ini adalah bahwa model pelatihan partisipatif yang membingkai teknologi dalam kerangka Literasi Islami merupakan strategi efektif untuk menjembatani tradisi dan modernitas, mengubah guru dari pengguna pasif menjadi inovator pembelajaran yang percaya diri dan berkarakter.

Kata Kunci: Literasi Islami, Kompetensi Guru, Media Pembelajaran Digital, Canva dan Quizizz, Participatory Action Research (PAR), Madrasah Ibtidaiyah

Mentoring for Madrasah Ibtidaiyah Teachers in the Implementation of Differentiated Learning for Students with Special Needs

Abstract- The digital era demands a profound transformation in educational practices, not least in Madrasah Ibtidaiyah (Islamic Elementary Schools). However, MI teachers often face a gap between the demands for technological mastery and their limited competence and infrastructure, compounded by concerns that technology could erode Islamic values. In response to these challenges, a Community Service Program (PKM) using a Participatory Action Research (PAR) approach was implemented. This program aimed to enhance the competence of MI teachers in utilizing interactive digital learning media—specifically Canva and Quizizz—based on the conceptual framework of Islamic Literacy. Islamic Literacy is defined as the critical and ethical ability to access, evaluate, and create digital content in alignment with fundamental Islamic values such as tabayyun (clarification), amanah (trustworthiness), and shidq (truthfulness). The method involved a cycle of planning, intensive training, in-class implementation, and collaborative reflection, engaging 20 teachers from three MIs. The evaluation employed a one-group pretest-posttest design along with qualitative analysis of the media products and observation data. The results showed a significant increase in the teachers' technical and pedagogical competencies, with the average proficiency score for using Canva and Quizizz rising by over 80%. More importantly, product analysis revealed that the teachers were able to produce digital learning media that were not only visually engaging and interactive but also substantively integrated Islamic values and morals. The implementation of these media in the classroom was proven to increase student enthusiasm and engagement. The conclusion of this activity is that a participatory training model that frames technology within the Islamic

Literacy framework is an effective strategy to bridge tradition and modernity, transforming teachers from passive users into confident, character-driven learning innovators.

Keywords: *Islamic Literacy, Teacher Competence, Digital Learning Media, Canva and Quizizz, Participatory Action Research (PAR), Madrasah Ibtidaiyah*

PENDAHULUAN

Revolusi Industri 4.0 telah memicu pergeseran paradigma yang fundamental di berbagai sektor, dengan pendidikan sebagai salah satu bidang yang mengalami dampak paling transformatif. Integrasi teknologi digital dalam proses pembelajaran bukan lagi sekadar opsi, melainkan sebuah keniscayaan untuk memenuhi tuntutan kurikulum dan dinamika zaman yang terus berkembang. Konsekuensinya, peran dan kompetensi yang dituntut dari seorang pendidik mengalami evolusi yang signifikan. Guru tidak lagi cukup hanya menguasai materi ajar, tetapi juga harus terampil dalam memanfaatkan perangkat teknologi untuk menciptakan lingkungan belajar yang inovatif, interaktif, dan berpusat pada siswa. Dalam konteks pendidikan Islam di Indonesia, Madrasah Ibtidaiyah (MI) menempati posisi strategis sebagai fondasi pembentukan karakter dan kompetensi dasar generasi muslim. Namun, lembaga-lembaga ini justru menghadapi sebuah paradoks yang tajam. Di satu sisi, ada desakan kuat untuk beradaptasi dengan era digital agar tidak tertinggal dan tetap relevan. Di sisi lain, realitas di lapangan menunjukkan adanya kesenjangan kompetensi digital yang signifikan di kalangan guru MI. Banyak studi menunjukkan bahwa adopsi teknologi oleh guru seringkali masih berada pada level elementer, di mana praktik pembelajaran kerap kali hanya bertumpu pada platform komunikasi satu arah seperti WhatsApp Group yang minim interaktivitas. Padahal, beragam platform yang lebih interaktif seperti Google Meet, Canva, atau Quizizz telah tersedia, namun belum dimanfaatkan secara optimal. Kesenjangan ini diperburuk oleh kendala struktural seperti kurangnya pelatihan yang relevan, keterbatasan infrastruktur, serta fenomena kesenjangan digital yang masih krusial.

Namun, persoalannya tidak sesederhana ketidakmampuan teknis. Di balik keengganan mengadopsi teknologi, seringkali tersimpan sebuah "krisis kepercayaan pedagogis". Sebagian guru secara implisit meragukan apakah teknologi modern sejalan dengan misi utama pendidikan Islam, yaitu membentuk insan beriman, bertakwa, dan berakhlak mulia. Ada kekhawatiran bahwa digitalisasi justru dapat mengikis nilai-nilai spiritual yang menjadi ruh pendidikan madrasah. Untuk menjembatani paradoks tersebut, diperlukan sebuah kerangka konseptual yang mampu menyelaraskan kemajuan teknologi dengan kedalaman nilai-nilai Islam, yaitu Literasi Islami. Konsep ini melampaui makna sempitnya sebagai kemampuan membaca teks keagamaan; ia adalah kerangka kerja etis dan kritis untuk berinteraksi dengan teknologi. Literasi Islami berakar pada prinsip fundamental seperti tabayyun (klarifikasi informasi), shidq (kejujuran), dan amanah (tanggung jawab), yang menjadi panduan moral dalam memproduksi dan menyebarkan konten.

Dengan demikian, Literasi Islami berfungsi sebagai "sistem operasi" moral yang memandu seluruh proses pedagogi digital. Ia menjadi benteng yang melindungi peserta didik dari dampak negatif dunia digital, sekaligus mendorong lahirnya konten positif yang mendakwahkan nilai-nilai Islam secara kreatif. Konsekuensi dari pergeseran paradigma ini adalah transformasi fundamental pada peran guru MI, dari sekadar penyampai informasi menjadi fasilitator, kurator konten, dan inovator digital. Guru dituntut menguasai "literasi baru" yang mencakup kompetensi pembelajaran berbasis internet, kemampuan membimbing siswa dalam strategi masa depan, serta kepekaan dalam memahami tantangan psikologis siswa di era modern.

Berangkat dari analisis permasalahan yang kompleks tersebut, kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PKM) ini dirancang secara spesifik untuk mengatasi kesenjangan kompetensi digital di kalangan guru MI dengan pendekatan yang holistik. Kegiatan ini bertujuan untuk meningkatkan kompetensi teknis dan pedagogis guru dalam menggunakan Canva dan Quizizz, membekali mereka dengan keterampilan untuk mengintegrasikan prinsip Literasi Islami ke dalam media pembelajaran, menghasilkan produk digital yang inovatif dan bernilai Islam, serta mendorong terbentuknya budaya kolaborasi dan pengembangan profesional berkelanjutan. Signifikansi kegiatan ini terletak pada upayanya menawarkan sebuah model pelatihan yang tidak hanya fokus pada aspek teknis (bagaimana caranya), tetapi juga pada aspek filosofis dan pedagogis (mengapa ini penting), dengan menempatkan Literasi Islami sebagai jantung dari inovasi digital di madrasah.

METODE

Kegiatan pengabdian ini mengadopsi pendekatan Participatory Action Research (PAR), sebuah metode yang dipilih secara sadar karena karakteristiknya yang kolaboratif, praktis, dan reflektif, sehingga sangat sesuai untuk tujuan pengembangan profesionalisme guru. Berbeda dari model pelatihan top-down, PAR memposisikan guru sebagai subjek aktif dan mitra peneliti yang setara, di mana mereka dilibatkan secara penuh dalam seluruh siklus penelitian tindakan: merencanakan perubahan berdasarkan masalah bersama (planning), melaksanakan tindakan dan mengamati prosesnya (acting and observing), serta merefleksikan hasil secara kritis untuk perbaikan berikutnya (reflecting). Pendekatan ini berfungsi sebagai inkubator yang menumbuhkan kompetensi secara holistik, di mana proses mencoba, mengamati, dan merefleksi menjadi inti pengembangan pedagogis. Secara metodologis, desain kegiatan ini menggunakan one-group pretest-posttest design untuk mengukur perubahan kompetensi guru secara kuantitatif, yang dipadukan dengan pendekatan kualitatif melalui analisis produk media, observasi, dan wawancara untuk menangkap kompleksitas proses yang terjadi.

Kegiatan ini melibatkan 20 orang guru yang dipilih secara purposif dari tiga Madrasah Ibtidaiyah di Kabupaten Kapuas, yaitu MIN 3 Kapuas dan dua MI swasta lainnya, berdasarkan komitmen dan kebutuhan yang teridentifikasi. Pelaksanaan pengabdian berlangsung selama tiga bulan, dari September hingga November 2024, untuk memberikan ruang yang cukup bagi setiap tahapan. Pelatihan intensif (workshop) dipusatkan di Laboratorium Komputer MIN 3 Kapuas, sementara tahap implementasi dan pendampingan dilakukan di madrasah masing-masing peserta untuk memastikan relevansi kontekstual.

Prosedur kegiatan dilaksanakan secara sistematis melalui tiga tahapan utama yang membentuk satu siklus PAR. Tahap pertama adalah perencanaan dan asesmen awal, di mana tim melakukan diskusi kelompok terpumpun (FGD) untuk validasi masalah dan memberikan pre-test kepada peserta. Instrumen pre-test ini terdiri dari kuesioner pengetahuan dan tugas praktik sederhana untuk mengukur kompetensi awal. Tahap kedua merupakan pelatihan intensif (workshop) yang berfokus pada praktik (75%) dan teori (25%). Pelatihan mencakup tiga modul: (1) Fondasi konseptual Literasi Digital Islami untuk membangun landasan filosofis, (2) Desain media pembelajaran visual dengan Canva, di mana peserta praktik membuat infografis, poster naratif, dan video animasi pendek dengan menerapkan prinsip desain yang Islami, serta (3) Pengembangan evaluasi interaktif dengan Quizizz, yang menekankan pembuatan umpan balik (feedback) positif bernuansa Islami untuk membentuk karakter siswa.

Tahap terakhir adalah implementasi, pendampingan, dan refleksi. Setelah pelatihan, guru menerapkan media yang dikembangkan di kelas masing-masing. Selama periode ini, tim pengabdian melakukan observasi kelas dan sesi pendampingan untuk membantu guru mengatasi kendala. Rangkaian kegiatan ditutup dengan sesi refleksi kelompok untuk berbagi pengalaman dan merumuskan rencana tindak lanjut. Untuk memastikan validitas temuan, pengumpulan data menggunakan instrumen yang beragam: kuesioner pre-test dan post-test dengan skala Likert, rubrik penilaian media pembelajaran dengan dimensi materi Islami, desain pedagogis, dan kualitas teknis, lembar observasi kelas, serta pedoman wawancara semi-terstruktur. Analisis data dilakukan secara triangulasi: data kuantitatif dari kuesioner dianalisis menggunakan uji-t berpasangan dengan SPSS, sementara data kualitatif dari rubrik, observasi, dan wawancara dianalisis menggunakan teknik analisis tematik untuk mengidentifikasi pola dan makna yang mendalam dari pengalaman partisipan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Peningkatan Kompetensi Digital dan Pedagogis Guru

Salah satu tujuan utama program ini adalah meningkatkan kompetensi guru secara terukur. Analisis kuantitatif terhadap data pre-test dan post-test menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan secara statistik pada seluruh aspek kompetensi yang diukur. Pada awal program, hasil pre-test mengonfirmasi kondisi awal yang menjadi dasar pelaksanaan kegiatan. Skor rata-rata untuk keterampilan teknis penggunaan Canva dan Quizizz berada di angka 4.5 dan 3.0 (dari skala 10), yang masuk dalam kategori "Kurang" hingga "Sangat Kurang". Hal ini menunjukkan bahwa sebagian besar guru belum pernah atau sangat jarang menggunakan kedua platform tersebut. Demikian pula, skor untuk kemampuan mengintegrasikan konten Islami secara substantif dan merancang media secara pedagogis juga relatif rendah, mengindikasikan bahwa pemahaman masih bersifat permukaan.

Setelah mengikuti rangkaian pelatihan intensif dan periode implementasi terbimbing, hasil post-test menunjukkan lompatan yang luar biasa. Skor rata-rata untuk keterampilan teknis Canva melonjak menjadi 8.5,

dan untuk Quizizz meningkat menjadi 8.0. Peningkatan ini menempatkan kompetensi guru pada kategori "Sangat Baik". Lebih penting lagi, peningkatan tidak hanya terjadi pada aspek teknis. Kemampuan untuk mengintegrasikan konten Islami dan merancang media secara pedagogis juga menunjukkan peningkatan signifikan, membuktikan bahwa program ini berhasil menanamkan pemahaman yang lebih holistik. Rangkuman perbandingan skor disajikan pada Tabel 1.

Aspek Kompetensi	Skor Rata-Rata Pre-Test (Skala 1-10)	Skor Rata-Rata Post-Test (Skala 1-10)	Peningkatan (%)	Nilai Signifikansi (p-value)
Keterampilan Teknis Canva	4.5	8.5	88.9%	p<0.05
Keterampilan Teknis Quizizz	3.0	8.0	166.7%	p<0.05
Kemampuan Integrasi Konten Islami	5.2	8.8	69.2%	p<0.05
Kemampuan Desain Pedagogis	4.8	8.6	79.2%	p<0.05

Hasil ini secara kuantitatif membuktikan efektivitas model pelatihan yang diterapkan. Pendekatan partisipatif dan praktik langsung terbukti mampu mengakselerasi kurva belajar guru secara drastis, bahkan bagi mereka yang memulai dari tingkat penguasaan teknologi yang sangat rendah.

Kualitas Media Pembelajaran Digital Berbasis Literasi Islami

Peningkatan kompetensi guru secara langsung tercermin pada kualitas luaran yang dihasilkan. Selama program, para guru berhasil mengembangkan puluhan produk media pembelajaran digital yang inovatif. Analisis kualitatif terhadap produk-produk ini menggunakan rubrik penilaian yang telah disiapkan menunjukkan bahwa lebih dari 85% media yang dihasilkan masuk dalam kategori "Baik" atau "Sangat Baik" pada ketiga aspek penilaian: materi Islami, pedagogis, dan desain visual. Beberapa contoh konkret yang menonjol merepresentasikan keberhasilan integrasi Literasi Islami:

- **Media Canva:** Seorang guru Akidah Akhlak membuat serangkaian infografis berjudul "Mengenai Sifat Wajib Allah SWT". Infografis ini tidak hanya menyajikan materi secara akurat, tetapi juga menggunakan tipografi Arab digital yang indah untuk menuliskan nama-nama sifat tersebut, palet warna pastel yang menenangkan, serta ikonografi simbolis yang sopan dan menghindari penggambaran makhluk hidup secara realistis, sejalan dengan prinsip kehati-hatian dalam visualisasi ajaran tauhid (Suwahyu, 2024).
- **Media Quizizz:** Seorang guru Fiqih merancang kuis interaktif tentang "Adab dan Doa Sehari-hari". Keunggulan kuis ini terletak pada umpan baliknya. Setiap jawaban yang benar akan menampilkan pesan *pop-up* seperti, "Masya Allah, kamu hebat! Terus amalkan doa ini ya." Sementara itu, jawaban yang salah akan menampilkan pesan motivasional, "Jangan bersedih, ayo coba lagi! Allah menyukai hamba-Nya yang tidak mudah menyerah," disertai tautan ke video singkat yang menjelaskan kembali konsep tersebut (Nasikh, 2021; Sari, 2023). Ini mengubah evaluasi dari ajang penghakiman menjadi momen pembelajaran dan penguatan akhlak.

Untuk memberikan gambaran yang lebih jelas mengenai standar penilaian yang digunakan, berikut adalah kerangka rubrik yang menjadi acuan dalam mengevaluasi kualitas media.

Tabel 2. Rubrik Penilaian Kualitas Media Pembelajaran Digital Berbasis Literasi Islami

Kriteria Penilaian	Skor 4 (Sangat Baik)	Skor 3 (Baik)	Skor 2 (Cukup)	Skor 1 (Kurang)
A. Aspek Materi & Literasi Islami				

1. Akurasi Konten	Materi 100% akurat, valid, dan merujuk pada sumber yang kredibel.	Materi mayoritas akurat, ada sedikit kesalahan minor yang tidak substantif.	Terdapat beberapa kesalahan konten yang cukup mengganggu.	Materi secara umum tidak akurat atau menyesatkan.
2. Integrasi Nilai Akhlak	Nilai-nilai Islam (<i>amanah, shidq, tabayyun</i>) terintegrasi secara mendalam dan kontekstual.	Nilai-nilai Islam disebutkan, namun integrasinya kurang mendalam.	Nilai-nilai Islam hanya disebutkan secara eksplisit tanpa konteks.	Tidak ada integrasi nilai-nilai Islam.
3. Bahasa & Adab	Bahasa yang digunakan sangat santun, mendidik, dan memotivasi.	Bahasa yang digunakan cukup santun dan mudah dipahami.	Bahasa yang digunakan kadang kurang santun atau terlalu kaku.	Bahasa yang digunakan tidak santun atau sulit dipahami.
B. Aspek Pedagogis & Interaktivitas				
1. Kesesuaian Tujuan & Siswa	Sangat sesuai dengan tujuan pembelajaran dan karakteristik siswa MI.	Sesuai dengan tujuan pembelajaran dan karakteristik siswa.	Kurang sesuai dengan tujuan pembelajaran atau karakteristik siswa.	Sangat tidak sesuai dengan tujuan dan karakteristik siswa.
2. Daya Tarik & Motivasi	Sangat menarik, interaktif, dan terbukti mampu membangkitkan antusiasme tinggi (Maksumah et al., 2025). ³¹	Cukup menarik dan mampu menjaga motivasi siswa.	Kurang menarik dan siswa cenderung pasif.	Sangat monoton dan membosankan.
3. Kualitas Umpan Balik	Umpan balik (di Quizizz) bersifat personal, konstruktif, dan memotivasi secara Islami.	Umpan balik bersifat informatif (benar/salah) dengan sedikit motivasi.	Umpan balik hanya menunjukkan benar/salah.	Tidak ada umpan balik yang jelas.
C. Aspek Desain Visual & Teknis				
1. Estetika Desain (Canva)	Desain sangat estetik, harmonis (layout, warna, tipografi), dan profesional.	Desain cukup baik dan fungsional.	Desain kurang rapi dan terkesan amatir.	Desain berantakan dan tidak menarik.
2. Keterbacaan & Aksesibilitas	Sangat mudah dibaca, navigasi jelas, dan dapat diakses di berbagai perangkat tanpa kendala teknis.	Cukup mudah dibaca dan diakses, ada sedikit kendala minor.	Sulit dibaca atau diakses karena masalah teknis.	Hampir tidak bisa digunakan karena masalah teknis.

PEMBAHASAN

Dampak Implementasi di Kelas: Perubahan Atmosfer Pembelajaran

Efek dari peningkatan kompetensi guru dan kualitas media tidak berhenti di level produk, tetapi merambat hingga ke dalam ruang kelas, menciptakan perubahan signifikan pada atmosfer dan dinamika pembelajaran. Hasil observasi dan wawancara dengan para guru secara konsisten melaporkan hal-hal berikut:

- Peningkatan Keterlibatan dan Antusiasme Siswa: Ini adalah dampak yang paling kentara. Siswa yang sebelumnya cenderung pasif dan mudah bosan dalam pembelajaran konvensional (Bilsabila, 2024) 8, menunjukkan tingkat keterlibatan yang jauh lebih tinggi. Mereka terlihat lebih antusias, aktif bertanya, dan bersemangat untuk berkolaborasi saat pembelajaran menggunakan infografis berwarna dari Canva atau saat berkompetisi secara sehat dalam kuis di Quizizz (Maksumah et al., 2025; Jannah, 2025).³¹ Atmosfer kelas menjadi lebih "hidup", dinamis, dan menyenangkan.
- Peningkatan Kepercayaan Diri dan Kreativitas Guru: Para guru melaporkan perasaan percaya diri yang meningkat drastis dalam mengelola kelas berbasis teknologi. Mereka tidak lagi merasa terintimidasi oleh teknologi, melainkan melihatnya sebagai alat yang memberdayakan. "Dulu saya pikir mengajar pakai laptop itu ribet. Sekarang saya malah ketagihan membuat video animasi singkat di Canva. Anak-anak suka, dan saya merasa lebih kreatif," ujar salah seorang peserta dalam sesi wawancara (Salsabila et al., 2024).

- Identifikasi dan Penanganan Tantangan Kontekstual: Proses implementasi juga secara jujur mengungkap berbagai tantangan nyata. Masalah koneksi internet yang tidak stabil di beberapa lokasi madrasah menjadi kendala utama (Furkan et al., 2021).⁷ Selain itu, beberapa siswa memerlukan waktu adaptasi untuk terbiasa dengan model pembelajaran yang lebih interaktif. Namun, dengan pendekatan PAR, tantangan-tantangan ini tidak dilihat sebagai kegagalan, melainkan sebagai data berharga yang didiskusikan dalam sesi refleksi untuk mencari solusi bersama, seperti menyiapkan versi offline dari media atau menerapkan strategi manajemen kelas yang lebih baik.

Menjembatani Tradisi dan Modernitas dalam Pendidikan Islam

Jika disintesis, temuan-temuan di atas membentuk sebuah alur kausal yang kuat: pelatihan partisipatif yang efektif (3.1) secara langsung menghasilkan media pembelajaran yang berkualitas dan berkarakter (3.2), yang pada gilirannya menciptakan pengalaman belajar yang lebih positif dan menarik di dalam kelas (3.3). Rangkaian ini membuktikan bahwa investasi pada pengembangan kompetensi guru adalah langkah paling strategis untuk meningkatkan kualitas pendidikan.

Lebih dalam lagi, hasil penelitian ini secara langsung menjawab paradoks dan krisis kepercayaan pedagogis yang diangkat di bagian pendahuluan. Temuan ini menunjukkan bahwa ketika teknologi digital seperti Canva dan Quizizz tidak diperkenalkan sebagai entitas asing yang netral nilai, melainkan secara sadar "dibingkai ulang" dalam kerangka kerja Literasi Islami, ia tidak lagi dipersepsikan sebagai ancaman. Sebaliknya, teknologi menjadi wasilah atau alat yang sangat kuat untuk menanamkan nilai-nilai tradisional Islam dengan cara yang lebih efektif, relevan, dan berterima bagi generasi digital (Lisyawati et al., 2023; Salsabila et al., 2024).¹⁰ Literasi Islami berfungsi sebagai jembatan yang menghubungkan antara tuntutan modernitas (kompetensi digital) dan ruh tradisi (pembentukan akhlak).

Efektivitas media digital yang ditemukan dalam program ini juga memiliki efek riak (ripple effect) yang melampaui sekadar peningkatan minat belajar. Media visual yang dirancang dengan baik di Canva, misalnya, terbukti membantu siswa dengan gaya belajar visual untuk memahami konsep-konsep teologis yang abstrak, seperti Sifat-Sifat Allah atau peristiwa dalam Sirah Nabawiyah, menjadi lebih konkret dan mudah diingat (Sari, 2024).³³ Sementara itu, kuis interaktif di Quizizz yang dirancang dengan umpan balik positif dan Islami tidak hanya menguji ranah kognitif, tetapi juga secara simultan melatih aspek afektif. Ia membangun self-regulation (siswa harus fokus dan mengelola waktu), memberikan afirmasi positif yang membangun kepercayaan diri, dan menanamkan pesan-pesan moral yang memperkuat karakter Islami siswa (Jannah, 2025; Nasikh, 2021).

Meskipun demikian, penting untuk mengakui secara jujur bahwa pelatihan ini bukanlah solusi pamungkas. Keberhasilan program ini sangat bergantung pada antusiasme dan komitmen partisipan. Untuk keberlanjutan jangka panjang, tantangan-tantangan struktural tetap harus diatasi. Masalah kesenjangan infrastruktur digital, kebutuhan akan dukungan kebijakan yang kuat dari pimpinan madrasah, dan urgensi untuk menciptakan ekosistem pengembangan profesional yang berkelanjutan tetap menjadi pekerjaan rumah yang besar bagi seluruh pemangku kepentingan pendidikan Islam di Indonesia (Yuningsih, 2025; Rismawati et al., 2021; Yuningsih et al., 2025).

KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan analisis hasil dan pembahasan, dapat ditarik simpulan fundamental bahwa kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat ini secara meyakinkan membuktikan bahwa model pelatihan partisipatif (Participatory Action Research) yang mengintegrasikan secara sinergis antara penguasaan alat digital seperti Canva dan Quizizz dengan pendalaman kerangka konseptual Literasi Islami merupakan strategi yang sangat efektif untuk meningkatkan kompetensi holistik guru Madrasah Ibtidaiyah. Program ini terbukti berhasil meningkatkan keterampilan teknis guru, dan yang lebih penting, berhasil menumbuhkan kepercayaan diri, kreativitas, serta pola pikir pedagogis yang reflektif, mengubah guru dari pengguna pasif teknologi menjadi inovator pembelajaran yang proaktif. Integrasi teknologi yang dibingkai dalam nilai-nilai luhur Islam ini terbukti menjadi jembatan strategis yang ampuh untuk menyelaraskan tuntutan modernitas dengan misi pembentukan karakter, sehingga mampu menciptakan proses pembelajaran yang relevan, menarik, dan bermakna. Untuk memastikan dampak positif dari program ini dapat berkelanjutan dan meluas, dirumuskan beberapa rekomendasi strategis. Bagi para guru, mereka didorong untuk menjadi agen perubahan dengan menginisiasi pembentukan

Komunitas Belajar Profesional (PLC) sebagai wadah berbagi praktik baik dan sumber daya digital Islami, serta secara proaktif mengadopsi semangat pembelajaran sepanjang hayat. Pada level institusi, kepala madrasah perlu menciptakan ekosistem yang mendukung melalui kebijakan konkret seperti alokasi anggaran untuk infrastruktur digital, penyelenggaraan pelatihan internal secara rutin, serta mengintegrasikan pemanfaatan media digital sebagai salah satu indikator evaluasi kinerja guru. Dalam skala yang lebih luas, Kementerian Agama merekomendasikan untuk mengembangkan kurikulum pelatihan guru MI yang terstruktur dengan modul Literasi Islami Digital sebagai komponen wajib untuk menjamin keseragaman kualitas secara nasional. Selain itu, perlu dibangun sebuah platform repositori nasional yang terkurasi untuk menampung dan menyebarluaskan media pembelajaran PAI berkualitas, sehingga dapat mengatasi kesenjangan sumber daya antardaerah. Sebagai langkah transformatif, direkomendasikan pula peluncuran program kompetisi atau hibah nasional dengan tema "Digitalisasi Kearifan Lokal Islami", yang mendorong guru untuk menciptakan konten yang mengangkat tradisi dan budaya lokal yang sarat nilai Islam. Pendekatan ini tidak hanya akan memperkaya konten digital yang otentik, tetapi juga membuat proses adopsi teknologi menjadi lebih organik, bermakna, dan berkelanjutan, beralih dari sekadar membangun kompetensi menuju mendorong kontribusi nyata.

DAFTAR PUSTAKA

- Asrina, N. J., & Sabarudin, M. (2023). Urgensi literasi digital bagi guru Madrasah Ibtidaiyah dalam konteks pendidikan di era Revolusi Industri 4.0. *Al-Mubtadi: Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 1(1), 44–59. <https://doi.org/10.58988/almubtadi.v1i1.219>
- Bilsabila, A. (2024). Efektivitas penggunaan video sebagai media pembelajaran untuk siswa SD. *Journal of Education Research*, 5(4), 6552-6556.
- Caswita, & Noviyani, S. (2023). Peningkatan kompetensi guru dalam pemanfaatan media digital berbasis Canva melalui in-house training di sekolah dasar. *Jurnal Teknodik*, 27(2), 75-87.
- Fatah, N. A., & Amirudin, A. (2022). Peluang dan tantangan guru dalam menghadapi era digital. *Eduvis*, 7(1), 1-9.
- Fauzian, R., Hadiat, Ramdani, P., & Yudiyanto, M. (2024). Integrasi kearifan lokal dan literasi digital dalam pendidikan. *Fikri: Jurnal Kajian Agama, Sosial dan Budaya*.
- Furkan, Ahman Sya, Purwanto, A., & Astra, I. M. (2021). Tantangan guru dalam penggunaan metode pembelajaran jarak jauh (PJJ). *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(6), 3878-3887. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i6.743>
- Hapsari, G. P. P., & Zulherman, Z. (2021). Pengembangan media video animasi berbasis aplikasi Canva untuk meningkatkan motivasi dan prestasi belajar siswa. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 2384–2394.
- Hasnawati. (2016). Kompetensi guru dalam perspektif perundang-undangan. *Inspiratif Pendidikan*, 5(2), 243-262.
- Hasniati, Sari, D. P., & Abdullah, M. W. (2025). Strategi pemanfaatan teknologi dalam pendidikan Islam: Peluang, tantangan, dan solusi. *International Conference on Sharia and Law (ICSL)*.
- Ibda, H. (2018). Penguatan literasi baru pada guru Madrasah Ibtidaiyah dalam menjawab tantangan era Revolusi Industri 4.0. *Journal of Research and Thought on Islamic Education (JRTIE)*, 1(1), 1–21. <https://doi.org/10.24260/jrtie.v1i1.1064>
- Ismail, S., Suhana, & Hadiana, E. (2020). Kompetensi guru zaman now dalam menghadapi tantangan di era Revolusi Industri 4.0. *Attulab: Islamic Religion Teaching & Learning Journal*, 5(2), 198-213. 15
- Jannah, M. (2025). Efektivitas penggunaan media pembelajaran digital dalam meningkatkan minat dan hasil belajar siswa SDN 1 Sarirejo. *Jurnal Guru Sekolah Dasar*, 2(1).
- Kemmis, S., McTaggart, R., & Nixon, R. (2010). The action research planner: Doing critical participatory action research. *Educational Action Research*, 18(4), 527-531.
- Kemendiknas. (2010). Petunjuk teknis pelaksanaan jabatan fungsional guru dan angka kreditnya. Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 35 Tahun 2010.
- Lisyawati, E., Mohsen, M., Hidayati, U., & Taufik, O. A. (2023). Literasi digital pembelajaran Pendidikan Agama Islam pada MA Nurul Qur'an Bogor. *EDUKASI: Jurnal Penelitian Pendidikan Agama dan Keagamaan*, 21(2), 224–242. <https://doi.org/10.32729/edukasi.v21i2.1618>
- Maksumah, N. M., Hepni, & Qibtiyah, M. (2025). Penggunaan media pembelajaran Canva untuk meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti. *Journal of*

- Pedagogical and Teacher Professional Development, 1(2), 315–335.
<https://doi.org/10.35719/jptpd.v1i2.41>
- Murinto, & Wijayanti, D. (2023). Pelatihan dan pendampingan pembuatan poster dan video pendek untuk media pembelajaran bagi guru-guru di Songserm Sasana Vittaya School (SSVS), Hat Yai, Thailand. Seminar Nasional Pengabdian kepada Masyarakat (SNPPM).
- Nasikh, M. (2021). Efektivitas penggunaan aplikasi Quizizz sebagai alternatif pembelajaran mata pelajaran Akidah Akhlak. UIN Sunan Ampel Surabaya.
- Nisa, K. (2021). Kompetensi guru madrasah dalam menghadapi era Pendidikan 4.0. *Pediaqu: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 1(1), 1-11.
- Permana, A. A., & Victor. (2016). Kompetensi pedagogik dan kompetensi profesional guru Pendidikan Jasmani SMA Negeri se-Kabupaten Sekadau. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Khatulistiwa*, 5(9).
- Rachmawati, D. W., Al Ghozali, M. I., Nasution, B., Firmansyah, H., Asiah, S., Ridho, A., Damayanti, I., Siagian, R., Aradea, R., Marta, R., Zaharah, Syarif, M., Kusmiran, Yenni, Surya, Y. F., & Kusuma, Y. Y. (2022). *Teori & Konsep Pedagogik*. Get Press.
- Rahman, A. S., & Baihaqqi, M. (2024). Implementasi program literasi untuk meningkatkan kemampuan membaca dan menulis siswa di Madrasah Ibtidaiyah. *Awwaliyah: Jurnal PGMI*, 1(1), 45-56.
- Rismawati, B. V., Arif, M., & Mahfud, M. (2021). Strategi Madrasah Ibtidaiyah dalam meningkatkan profesionalisme guru kelas di era Revolusi Industri 4.0. *Elementeris: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar Islam*, 3(1), 59. <https://doi.org/10.33474/elementeris.v3i1.10538>
- Rohmah, Y. (2022). Pengaruh penggunaan media pembelajaran Quizizz terhadap hasil belajar Akidah Akhlak di kelas XI MA Khozinatul 'Ulum Blora. UIN Walisongo Semarang.
- Salsabila, N., Putri, A. R., & Wijayanti, A. (2024). Peran teknologi digital dalam penerapan nilai-nilai Islam pada Generasi Z. *Dirasah: Jurnal Studi Ilmu dan Manajemen Pendidikan Islam*, 7(2), 450-462.
- Sari, A. (2024). Efektivitas penggunaan media pembelajaran visual digital pada mata pelajaran geografi kelas XI IPS di SMA Negeri 15 Semarang. Universitas Negeri Semarang.
- Sari, D. (2023). Pemanfaatan Quizizz sebagai media pembelajaran interaktif untuk meningkatkan motivasi belajar siswa SMP Johannes Bosco. Seminar Nasional Hasil Pengabdian kepada Masyarakat (SENAPAS). 28
- Suwahyu, I. (2024). Pemanfaatan aplikasi Canva pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam. *INTEC Journal: Information Technology Education Journal*, 3(3), 15-20.
- Wahid, A., & Nugroho, S. (2024). Literasi media dalam pendidikan Islam: Membangun kesadaran kritis di era digital. *At-Tarbiyat: Jurnal Pendidikan Islam*, 7(1), 88-102.
- Wibowo, A. S., Nugroho, H., & Utami, S. (2019). PKM peningkatan kompetensi guru melalui pelatihan penulisan artikel ilmiah penelitian tindakan kelas. *Jurnal Abdimas*, 23(2), 143-147.
- Wijaya, J. P., & Nurmawati. (2025). Pemanfaatan media interaktif berbasis aplikasi Canva dalam pembelajaran PAI di SMPN 1 Stabat Kabupaten Langkat. *Rabbani: Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 6(1), 40-55. <https://doi.org/10.19105/rjpai.v6i1.15107>
- Yuningsih, N. (2025). Dampak digitalisasi terhadap kesiapan guru Madrasah Ibtidaiyah (MI) dalam menghadapi tantangan perubahan teknologi. *Asatidzuna: Jurnal Pendidikan*, 6(1). <https://doi.org/10.70143/asatidzuna.v6i1.492>
- Yuningsih, N., Sari, D. P., & Pratama, R. A. (2025). Peran strategis guru sebagai agen perubahan di era digital: Tantangan dan inovasi. *Spektra: Jurnal Pendidikan dan Sains*, 7(1), 205-218.