

## Madrasah Digital: Memberdayakan Literasi Teknologi untuk Guru

<sup>1</sup>Subhan Ajrin Sudirman, <sup>2</sup>Muhammad Naufan Rizqullah, <sup>1</sup>Novia Lestari, <sup>1</sup>Yuharnida, <sup>1</sup>Bagus Pribadi,  
<sup>1</sup>Rahman Pranovri Putra\*

Universitas Islam Negeri Imam Bonjol Padang, Indonesia<sup>1</sup>

Universitas Sriwijaya<sup>2</sup>

e-mail: rahmanpranovri@gmail.com

\*Corresponding Author

Submitted: January 16, 2025; Revised: Maret 26, 2025; Accepted: April 25, 2025; Published: April 30, 2025

### ABSTRAK

Transformasi digital di madrasah menjadi hal yang mendesak di era digital ini, guna menghadapi tantangan relevansi pendidikan yang terus berkembang. Proses digitalisasi di madrasah, khususnya di MAN 3 Tanah Datar, menghadapi sejumlah hambatan, seperti keterbatasan infrastruktur dan sumber daya manusia. Melalui inisiatif Literasi Sains dan Teknologi, yang diinisiasi oleh Fakultas Sains dan Teknologi UIN Imam Bonjol Padang, kegiatan pengabdian ini bertujuan untuk memperkuat literasi teknologi bagi guru-guru MAN 3 Tanah Datar. Kegiatan ini melibatkan pelatihan penggunaan aplikasi pembuatan media dan evaluasi pembelajaran berbasis digital, seperti Canva, Quizizz, dan Wordwall. Metode yang digunakan dalam pengabdian ini mencakup tiga fase; pra-pelaksanaan, pelaksanaan, dan pasca-pelaksanaan. Hasil kegiatan menunjukkan bahwa pelatihan ini berhasil meningkatkan keterampilan teknologi guru, yang pada gilirannya berkontribusi pada kreativitas dan inovasi dalam proses belajar mengajar. Kegiatan monitoring dan evaluasi menunjukkan bahwa penggunaan Canva, Wordwall, dan Quizizz di MAN 3 Tanah Datar meningkatkan keterlibatan serta motivasi siswa, namun masih diperlukan adaptasi media untuk mengakomodasi variasi gaya belajar. Diperlukan kelanjutan dalam proses digitalisasi agar dapat mewujudkan proyeksi madrasah digital yang optimal. Pelatihan berbasis teknologi seperti ini diharapkan dapat memperkuat sumber daya manusia madrasah yang siap menghadapi tantangan global di era digital.

**Kata kunci:** madrasah digital, literasi teknologi, guru

### ABSTRACT

The digital transformation of madrasahs has become imperative in the current digital era to address the evolving challenges of educational relevance. The digitalization process in madrasahs, particularly at MAN 3 Tanah Datar, encounters several obstacles, including limitations in infrastructure and human resources. Through the Science and Technology Literacy initiative spearheaded by the Faculty of Science and Technology at UIN Imam Bonjol Padang, this community service activity aims to strengthen technology literacy among teachers at MAN 3 Tanah Datar. The initiative includes training on the use of digital media creation and assessment applications, such as Canva, Quizizz, and Wordwall. The methodology employed encompasses three phases: pre-implementation, implementation, and post-implementation. The outcomes indicate that the training successfully enhanced teachers' technological skills, which in turn contributed to creativity and innovation in teaching and learning processes. Monitoring and evaluation activities showed that the use of Canva, Wordwall, and Quizizz at MAN 3 Tanah Datar increased student engagement and motivation, but there is still a need for media adaptation to accommodate a variety of learning styles. Continued efforts in digitalization are necessary to realize the full potential of a digital madrasah. Technology-based training programs like these are expected to bolster the madrasah's human resources, equipping them to meet global challenges in the digital age.

**Keywords:** digital madrasah; technology literacy; teacher



Copyright © 2025 The Author(s)

This is an open access article under the CC BY-SA license.

## PENDAHULUAN

Era digital yang terus berkembang saat ini, transformasi digital dalam konteks pendidikan menjadi hal yang esensial untuk mengikuti perubahan zaman. Dunia pendidikan terkhusus madrasah memiliki tantangan membangun relevansi guna mengikuti kecepatan teknologi pendidikan yang terus berjalan saat ini (Kurniawan, 2019; Hari, et, al., 2022). Transformasi digital di madrasah tidak hanya akan memperluas akses pendidikan bagi para siswanya, tapi juga akan memperkaya proses belajar mengajar dengan sumber daya yang lebih beragam dan interaktif (Husna, et al., 2021; Sukmawati, et, al., 2022). Integrasi teknologi dalam kurikulum dapat membantu siswa madrasah mengembangkan keterampilan yang relevan dengan kebutuhan zaman, yang pada gilirannya, meningkatkan daya saing mereka di pasar kerja global (Erwin, et al., 2023; Wijaya, et al., 2024). Oleh karena itu, sangatlah penting bagi pemangku kepentingan di madrasah untuk memprioritaskan dan mempercepat inisiatif digitalisasi, serta memastikan guru dan staf mendapatkan pelatihan yang memadai untuk mendukung perubahan ini.

Proses transformasi digital di berbagai madrasah telah dicanangkan oleh Kementerian Agama melalui terbitnya buku Panduan Penyelenggaraan Madrasah Digital oleh Balitbang Agama Jakarta pada tahun 2019. Dalam panduan tersebut proses transformasi digital dalam konsep Madrasah Digital adalah proses penyelenggaraan pendidikan dengan menggunakan berbagai aplikasi digital ataupun TIK yang diterapkan dalam proses belajar mengajar, baik dalam bentuk media dan evaluasi pembelajaran (Yamin, Supiana, & Zaqiah, 2022; Fitri, et al, 2024). Konsep ini tercermin dalam kerangka SMART Madrasah yang mendorong upaya institusi madrasah menyediakan berbagai kegiatan yang menunjang digitalisasi di setiap madrasah lebih spesifik mempersiapkan sumber daya manusia yang meliputi para guru dan pendidik yang cakap dan melek teknologi.

Literasi Sains dan Teknologi adalah program kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat yang diinisiasi oleh Fakultas Sains dan Teknologi UIN Imam Bonjol Padang bekerja sama dengan Lembaga Penelitian dan Pengabdian Masyarakat (LP2M) UIN Imam Bonjol Padang guna melakukan transformasi digital ke berbagai institusi salah satunya adalah Madrasah Aliyah Negeri (MAN) 3 Tanah Datar. MAN 3 Tanah Datar adalah salah satu mitra kegiatan Literasi Sains dan Teknologi yang sudah berjalan sejak tahun 2022. MAN 3 Tanah Datar adalah sekolah yang terletak di Kecamatan Lintau Buo Batu Bulek yang berlokasi kurang lebih 30 km dari pusat pemerintahan kabupaten. Bisa dikatakan MAN 3 Tanah Datar berlokasi didaerah pedesaan yang memiliki tantangan besar dalam proses digitalisasi mengingat terbatasnya infrastruktur, biaya dan sumber daya untuk mewujudkan transformasi digital tersebut. MAN 3 Tanah Datar saat ini terus berupaya menghadirkan proses penguatan kompetensi digital guru-gurunya dengan kegiatan pelatihan literasi teknologi yang bekerja sama dengan UIN Imam Bonjol Padang. Guru-guru di MAN 3 Tanah Datar telah dilatih dan didampingi agar bisa berinovasi dalam kegiatan pembelajaran dengan memanfaatkan fitur-fitur internet dan teknologi yang tersedia. Kegiatan yang telah dilakukan adalah pelatihan dengan berbagai praktek media pembelajaran berbasis internet seperti Canva, Quizizz dan pembuatan video pembelajaran menggunakan Capcut (Subhan, dkk 2024). Dalam perjalanannya masih banyak ditemukan kendala-kendala yang

dihadapi khususnya pemahaman guru-guru yang masih berproses untuk terbiasa dengan penggunaan teknologi. Dibutuhkan proses keberlanjutan kegiatan literasi teknologi dalam upaya mewujudkan proyeksi Madrasah Digital yang diusung oleh Kementerian Agama di berbagai madrasah di seluruh Indonesia.

Dalam rangka memperkuat kembali proses transformasi digital di MAN 3 Tanah Datar, dilakukanlah kegiatan pengabdian lanjutan berupa “Penguatan Literasi Teknologi bagi guru-guru MAN 3 Tanah Datar”. Kegiatan ini meliputi pelatihan aplikasi pembuatan media dan evaluasi pembelajaran yaitu: Canva, Quizizz, dan Wordwall. Di harapkan proses pengabdian ini menjadi tambahan dan keberlanjutan dari pengabdian sebelumnya guna menghasilkan sumber daya manusia (guru) MAN 3 Tanah Datar yang semakin cakap teknologi dan terintegrasi dalam proses belajar mengajar.

## METODE

Kegiatan Penguatan Literasi Teknologi bagi Guru MAN 3 Tanah Datar dilaksanakan sejak 24 Agustus hingga 13 Oktober 2024. Kegiatan yang berlokasi di MAN 3 Tanah Datar dengan melibatkan 15 Guru yang diutus oleh pihak madrasah untuk mengikuti kegiatan literasi teknologi. Metode yang digunakan dalam kegiatan pengabdian masyarakat ini adalah meliputi 3 fase yaitu Pra Pelaksanaan, Pelaksanaan, dan Pasca Pelaksanaan. Adapun rincian berkaitan metode pengabdian sebagai berikut:

1. Pra Pelaksanaan: Pada fase ini tim pengabdian berusaha memetakan Kembali kondisi guru-guru MAN 3 Tanah Datar terkait kompetensi teknologi yang dimiliki. Kegiatan pemetaan ini dilakukan dengan proses wawancara tatap muka dengan para guru. Setelah wawancara dan mendapatkan gambaran kondisi terkini, Tim Pengabdian melanjutkan dengan proses diskusi perumusan program pengabdian dan diskusi rencana pelaksanaan pengabdian yang di bingkai dalam bentuk *Focus Group Discussion* (FGD).
2. Pelaksanaan: Pada fase ini tim pengabdian merumuskan teknis pelaksanaan hasil FGD pada fase pra pelaksanaan. Pada proses pelaksanaan disepakati dilakukan 2 model kegiatan literasi teknologi yaitu dengan metode ceramah (konvensional) dan metode *workshop* (praktek langsung). Metode ini dilakukan secara berurutan setelah materi dari metode ceramah telah disampaikan langsung diikuti metode *workshop* untuk mempraktekan secara bersama materi yang telah diberikan.
3. Pasca Pelaksanaan: Pada fase ini tim pengabdian meminta para guru untuk mempraktekan hasil pembelajaran/pelatihan ke dalam kelas dan proses belajar mengajar. Selain itu mengumpulkan berbagai karya yang telah dibuat berbasis pelatihan yang diberikan. Diakhir tim melakukan refleksi dan penilaian hasil praktek tersebut dalam bentuk FGD Monitoring Evaluasi.

Seluruh rangkaian metode pengabdian dalam berbagai fase dan kegiatan dapat dirincikan dalam tabel berikut:

Tabel 1. Tahapan Pengabdian

Fase	Kegiatan	Durasi Waktu
Pra Pelaksanaan	1. Wawancara/Interview/Observasi para Guru MAN 3 Tanah Datar	08.00 - 12.00

<b>Fase</b>	<b>Kegiatan</b>	<b>Durasi Waktu</b>
	2. FGD Perumusan Program Pengabdian Kepada Masyarakat	08.00 - 11.00
	3. FGD Teknis Pelaksanaan Pengabdian Kepada Masyarakat	08.00 - 11.00
	<b>Pelaksanaan</b>	
	1. Penyampaian materi dengan ceramah (Metode Konvensional)	08.00 - 10.00
	2. Workshop (Praktek bersama dan Demonstrasi)	14.00 - 16.00
<b>Pasca Pelaksanaan</b>	1. <i>Testing</i> penggunaan aplikasi dalam proses belajar mengajar di kelas	08.00 - 10.00
	2. Monitoring dan Evaluasi <ul style="list-style-type: none"> <li>• Reflektif dengan Guru</li> <li>• Analisis Hasil Pembelajaran</li> <li>• Efektivitas Media Pembelajaran</li> <li>• Tantangan yang Dihadapi</li> </ul>	08.00 - 12.00

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

### **Pra Pelaksanaan**

- **Wawancara**

Kegiatan pra pelaksanaan pengabdian pertama adalah dilakukannya Observasi guru-guru MAN 3 Tanah Datar dalam bentuk wawancara mendalam mengenai Gambaran terkini kompetensi teknologi dari tiap guru. Untuk mendapatkan data yang valid terkait kondisi dan kebutuhan guru-guru dalam "penguatan" literasi teknologi untuk mewujudkan madrasah digital, maka dibuatlah kuisisioner yang harus diisi oleh peserta kegiatan. Dari isian kuisisioner tersebut, dilakukan wawancara secara mendalam kepada masing-masing peserta kegiatan untuk menggali permasalahan, kondisi, dan kebutuhan masing-masing peserta. Proses pembuatan kuisisioner menggunakan 3 bagian analisis, Analisis pertama Proses Pengembangan Madrasah Digital yang dirumuskan dalam 3 hal yaitu: Institutional Aspect, Teaching Learning Process, Individual Characteristics (Bendezu, 2023), Analisis kedua yaitu menggunakan kompetensi digital guru (Sitompul, 2022) yang terdiri dari 3 aspek: Kemampuan Mendesain media Pembelajaran Berbasis Digital, Kemampuan Memanfaatkan Media Sosial dalam Pembelajaran dan Kemampuan Menggunakan Search Engine untuk mencari materi pembelajaran. Dan analisis terakhir menggunakan Kompetensi Literasi Digital (Martin, 2008 dan Nuranita & Restendi, 2021) yang terdiri dari Mengakses, Mengelola, Memahami, Mengintegrasikan, Mengkomunikasikan dan Mengevaluasi. Adapun Kompetensi literasi digital disambungkan kedalam penggunaan aplikasi yang telah diajarkan dalam program pengabdian tahun lalu yang terdiri dari Canva, Capcut, Quizizz dan Power Point. Adapun kuisisioner disusun berdasarkan 3 analisis di atas dengan

menggunakan pedoman pertanyaan yang telah dirumuskan. Adapun kegiatan tersebut dapat dilihat dalam gambar berikut.



Gambar 1. Proses wawancara

Proses wawancara harus dilakukan secara tatap muka dengan melibatkan guru sebagai obyek dampingan dan fasilitator yang mendampingi dalam bentuk pengisian link kuesioner dan penggalian informasi. Dari kegiatan wawancara ini Tim Pengabdian mendapatkan gambaran dengan kondisi tiap masing-masing guru terkait kompetensi teknologi yang tergambar dalam tautan [bit.ly/HasilWawancaraMAN3TanahDatar](https://bit.ly/HasilWawancaraMAN3TanahDatar), hasil wawancara menjadi acuan untuk FGD Perumusan Program Pengabdian pada tahap selanjutnya.

- **FGD Perumusan Program Pengabdian Kepada Masyarakat**

Diskusi perumusan program pengabdian adalah bentuk follow up dari hasil wawancara yang dilakukan oleh tim pengabdian. Diskusi ini melibatkan Kepala Sekolah dan berbagai stakeholder pemegang kebijakan di MAN 3 Tanah Datar. Diskusi ini berfokus untuk menggali kebutuhan madrasah yang akan coba direncanakan dalam bentuk program pengabdian.

Tim Pengabdian melihat bahwa untuk merumuskan program pengabdian butuh melihat 3 Aspek kebutuhan yaitu: Institutional Aspect, Teaching-Learning Process dan Individual Characteristics (Bendezu, 2023). Dari Institutional Aspect Tim Pengabdian mencoba mencari program kegiatan apa yang bisa menunjang institusi MAN 3 Tanah Datar untuk menguatkan kompetensi teknologi. Dari sisi Teaching-Learning Process Tim Pengabdian mencoba melihat program apa yang bisa meningkatkan metodologi mengajar yang berbasis digital dan bisa digunakan dalam aktivitas belajar mengajar. Dan terakhir Individual Characteristics adalah upaya tim pengabdian mencari ketersediaan pemberian pendampingan dengan karakter individu guru-guru MAN 3 Tanah Datar. Hasil FGD dapat dilihat pada Tabel 2:

Tabel 2. Hasil FGD Perumusan Program Pengabdian Kepada Masyarakat

Aspek	Hasil Diskusi
<i>Institutional Aspect</i>	Meningkatkan Institusi dalam upaya mewujudkan madrasah digital maka dibutuhkan program pendampingan penguatan literasi digital berbasis teknologi dalam kegiatan Pengabdian Masyarakat yang bersifat “pelatihan penggunaan teknologi” secara berkelanjutan.



*Teaching-Learning Process*

Meningkatkan proses belajar mengajar berbasis digital maka dibutuhkan “program pelatihan pembuatan media pembelajaran berbasis digital” yang dimuatkan sebagai materi dalam kegiatan Pengabdian Masyarakat

*Individual Characteristics*

Meningkatkan kecakapan digital guru-guru MAN 3 Tanah Datar maka dibutuhkan metode kegiatan bersifat “pendampingan atau praktek Bersama” yang dikemas dalam *service learning* dalam kegiatan Pengabdian Masyarakat



Gambar 2. Diskusi Perumusan Program

- **FGD Teknis Pelaksanaan Pengabdian Kepada Masyarakat**

Kegiatan ini FGD ini berfokus kepada bagaimana jalan dari pelaksanaan Pengabdian Masyarakat yang dirumuskan dalam metode pelaksanaan dan isi/konten pembahasan yang menjadi menu utama proses pengabdian kepada masyarakat. FGD ini mengacu kepada hasil diskusi sebelumnya yaitu memuat pelatihan penggunaan teknologi, berfokus pada pembuatan media pembelajaran digital serta mengedepankan proses praktek Bersama dalam pelaksanaan. Sehingga FGD ini menghasilkan Keputusan bahwa akan dilakukan pengabdian masyarakat dengan menggunakan 2 skema yaitu: Ceramah (konvensional) dan workshop (praktek bersama). Untuk tema pembahasan yaitu pembuatan media dan evaluasi pembelajaran dengan berfokus kepada 3 aplikasi yaitu Canva.com, wordwall.net dan Quizizz.com. Pemilihan materi mengacu kepada proses penyegaran Kembali dari materi yang pernah dilatih sebelumnya yaitu canva dan quizizz serta menambahkan pengetahuan baru yaitu wordwall. Untuk spesifikasi pemateri diserahkan penunjukannya kepada tim pengabdian masyarakat.

**Pelaksanaan**

Tim Pengabdian memulai kegiatan pengabdian dengan menentukan waktu pelaksanaan pengabdian masyarakat, Sesuai kesepakatan FGD lalu kegiatan akan dilaksanakan selama 4 hari dengan penyampaian materi terlebih dahulu dan workshop dihari kemudiannya untuk praktek

bersama. Kegiatan pelaksanaan pengabdian dilaksanakan pada tanggal 13-16 September 2024 yang melibatkan 2 Narasumber, 3 Dosen, 1 Fungsional Pengembang Teknologi Pembelajaran dan 3 Mahasiswa. Guru sebagai peserta kegiatan yang dilibatkan ditentukan oleh Kepala Sekolah MAN 3 Tanah Datar berdasarkan surat tugas yang dikeluarkan dengan total 15 Guru. Adapun rincian pertemuan dalam proses pelaksanaan dapat dilihat sebagai berikut:

Tabel 3. Rincian pelaksanaan pengabdian

<b>Tanggal</b>	<b>Rincian Pertemuan</b>
13 September	Pematerian pengembangan media pembelajaran menggunakan Aplikasi Canva oleh Domi Sepri.M.Kom
14 September	Pematerian pengembangan media evaluasi pembelajaran menggunakan Aplikasi Quizizz dan Wordwall oleh Saddam Al-Aziz, M.Pd
15 September	Workshop pengembangan media pembelajaran menggunakan Aplikasi Canva
16 September	Workshop pengembangan media evaluasi pembelajaran menggunakan Aplikasi Quizizz dan Wordwall

- **Penyampaian Materi**

Penyampaian materi pertama tentang pengembangan media pembelajaran menggunakan aplikasi Canva yang juga berbasis AI oleh Domi Sepri dari Fakultas Sains dan Teknologi Program Studi Sistem Informasi. Narasumber membuka sesi dengan menjelaskan pentingnya media pembelajaran yang menarik dan interaktif di era digital. Ia menyoroti bagaimana media visual dan interaktif dapat membantu meningkatkan pemahaman siswa, terutama di kalangan generasi yang akrab dengan teknologi. Canva, aplikasi desain grafis berbasis web, menjadi fokus dalam presentasi ini. Dengan antarmuka yang mudah digunakan, Canva memungkinkan para guru yang tidak memiliki latar belakang desain untuk menciptakan materi pembelajaran yang menarik dengan cepat. Setelah memperkenalkan Canva secara umum, pembicara mulai mendalami fitur AI yang terintegrasi dalam platform ini. Ia menunjukkan bagaimana kecerdasan buatan bisa digunakan untuk mempercepat proses desain. Dengan menggunakan AI, para guru dapat memanfaatkan fitur seperti pengaturan tata letak otomatis, rekomendasi desain yang sesuai dengan konten, dan pengubahan teks menjadi grafik yang menarik. Narasumber juga menyoroti fitur (Martin, 2008; Nuranita, 2021) yang memungkinkan guru untuk membuat teks pembelajaran dengan cepat berdasarkan input yang diberikan.

Narasumber mengajak peserta pendampingan untuk terlibat langsung dalam praktik. Masing-masing guru membuka laptop atau perangkat mereka, mengikuti panduan untuk membuat presentasi menggunakan template yang disediakan oleh Canva. Dengan bantuan AI, mereka hanya perlu memasukkan desain utama, sementara sistem secara otomatis menyesuaikan konten yang estetik dan menarik.

Narasumber mengakhiri kegiatan dengan pesan inspiratif tentang bagaimana teknologi dapat mendukung kreativitas guru dalam menciptakan media pembelajaran yang lebih efektif. Para peserta pendampingan meninggalkan ruang kelas dengan semangat baru, siap untuk menerapkan Canva dan AI dalam pembelajaran mereka, dengan harapan besar bahwa metode ini akan meningkatkan keterlibatan dan hasil belajar siswa di MAN 3 Tanah Datar.



Gambar 3. Penyampaian materi Canva berbasis AI

Penyampaian materi kedua yaitu tentang tentang *Wordwall* dan *Quizizz* yang disampaikan oleh narasumber dari Universitas Negeri Padang, Saddam Al Aziz. Topik ini menjadi perhatian khusus karena para guru ingin mencari cara inovatif untuk meningkatkan interaksi dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Pematieran dimulai dengan pengenalan *Wordwall*, sebuah *platform* yang memungkinkan guru membuat aktivitas belajar interaktif dengan mudah. Narasumber menjelaskan bahwa dengan *Wordwall*, guru bisa menciptakan berbagai jenis permainan edukatif, seperti kuis, teka-teki silang, roda putar, dan lainnya. Narasumber kemudian menunjukkan beberapa contoh aktivitas yang bisa dibuat di *Wordwall*, seperti permainan "*matching*" untuk menghubungkan konsep, dan "*True or False*" untuk mengecek pemahaman dasar siswa. Para guru dengan serius menyimak, dan ketika diberikan kesempatan untuk mencoba sendiri, mereka dengan antusias membuka laptop masing-masing. Dalam waktu singkat, mereka sudah membuat kuis dan aktivitas permainan sederhana yang siap digunakan di kelas. Beberapa guru terlihat berhasil membuat roda putar interaktif yang bisa digunakan untuk sesi kuis cepat di kelas mereka. *Wordwall*, dengan antarmuka yang intuitif, memudahkan mereka menyesuaikan konten sesuai kebutuhan pengajaran.

Setelah sesi *Wordwall*, fokus beralih ke *Quizizz*, *platform* yang juga dirancang untuk membuat kuis interaktif. Narasumber menjelaskan bahwa *Quizizz* memungkinkan guru untuk membuat tes dan permainan kuis berbasis kompetisi dengan elemen gamifikasi yang sangat disukai siswa. Dengan menggunakan *Quizizz*, guru dapat membuat kuis dengan pertanyaan pilihan ganda, isian singkat, atau bahkan pertanyaan terbuka. Setiap jawaban siswa akan diberi skor, dan hasilnya bisa dilihat secara langsung oleh guru dan siswa dalam bentuk *leaderboard*, yang menambah unsur keseruan dalam pembelajaran. Narasumber memberikan panduan



langkah demi langkah, dan tidak lama kemudian, kuis-kuis menarik muncul dari layar laptop mereka. Sesi latihan pun dimulai, dimana beberapa guru saling menguji kuis satu sama lain.

Pada akhir sesi, narasumber mengajak para guru untuk merenungkan potensi kedua platform ini. “Dengan *Wordwall* dan *Quizizz*, kita bisa mengubah pembelajaran menjadi lebih interaktif, menyenangkan, dan tentunya lebih mudah diterima oleh siswa,” ujar narasumber. Kegiatan pendampingan berakhir dengan semangat baru, para guru membayangkan bagaimana mereka akan menerapkan media pembelajaran ini di kelas masing-masing. Mereka yakin bahwa *Wordwall* dan *Quizizz* tidak hanya akan membuat siswa lebih antusias belajar, tetapi juga membantu meningkatkan pemahaman dan keterlibatan mereka di dalam proses pembelajaran.



Gambar 4. Penyampaian Materi *Wordwall* dan *Quizizz*

- **Workshop**

Setelah penyampaian tiap materi agenda dilanjutkan dengan proses pendampingan dan workshop. Tim pengabdian meminta seluruh guru untuk mempraktekan secara langsung materi yang telah dipaparkan baik berkaitan dengan *Canva*, *Wordwall* dan *Quizizz*. Proses pendampingan dan *workshop* ini melibatkan 3 orang dosen dari Fakultas Sains dan Teknologi UIN Imam Bonjol Padang, Fungsional Pengembang Media Pembelajaran UIN Imam Bonjol Padang dan 3 Mahasiswa dari Program Studi Sistem Informasi UIN Imam Bonjol Padang sebagai fasilitator *workshop*. Jika peserta mengalami kesulitan dalam praktek maka tim pengabdian yang terdiri dari fasilitator dengan sigap membantu dan mengarahkan. Tim Pengabdian meminta tiap guru untuk membuat media pembelajaran yang sudah disampaikan. Untuk *Canva* para peserta diminta membuat 1 media pembelajaran baik itu dalam poster, modul dan berbagai media pembelajaran yang bisa dibuat. Untuk *Wordwall* dan *Quizizz* para guru diminta untuk membuat satu paket quiz sesuai dengan mata pelajaran yang diampu dan akan dipraktekan di dalam kelas sewaktu melaksanakan kegiatan belajar mengajar. Dengan bantuan tim fasilitator para guru mampu menyusun berbagai media pembelajaran yang nanti akan dipraktekan di kelas.



Gambar 5. Proses pendampingan dengan metode workshop yang dipandu oleh fasilitator

#### **Pasca Pelaksanaan**

Kegiatan pasca pelaksanaan meliputi dua proses kegiatan, yaitu testing (Praktek langsung dalam kelas) dan monitoring dan evaluasi. Kedua kegiatan adalah sebagai bentuk refleksi dan evaluasi pencapaian hasil pembelajaran yang diraih dalam literasi teknologi yang dilakukan oleh tim pengabdian.

#### **Testing**

Pada kegiatan *testing*, tim pengabdian meminta para guru untuk mempraktkannya dalam kelas masing-masing. Hasil pembuatan media dan evaluasi pembelajaran berbasis digital yang dipraktikkan tersebut agar didokumentasikan proses penggunaannya dalam bentuk video dan dokumentasi sebagai acuan monitoring dan evaluasi. Dokumentasi *testing* penggunaan media pembelajaran tersebut dapat diakses pada tautan [https://bit.ly/Output\\_Pengmas\\_2024](https://bit.ly/Output_Pengmas_2024). Pemantauan tim pengabdian berbasis kepada dokumentasi *testing* yang dikirimkan oleh para guru, para siswa merasakan manfaat dengan suasana kelas lebih hidup dan kreatif dalam kegiatan pembelajaran.

#### **Monitoring dan Evaluasi**

Kegiatan monitoring dan evaluasi berlangsung dalam bentuk diskusi bersama seluruh peserta dan tim pengabdian masyarakat. Diskusi berlangsung dengan bersifat reflektif dan tiap guru menceritakan perkembangan yang telah didapat serta memberikan laporan kegiatan *testing* yang dilakukan di kelas masing-masing. Setelah mendapatkan pemaparan dari guru, tim pengabdian juga memberikan saran dan masukan untuk pengembangan media pembelajaran yang lebih baik lagi. Setelah diskusi, Subhan Ajrin Sudirman selaku ketua tim pengabdian memandu diskusi dan evaluasi hasil pengabdian masyarakat yang telah berlangsung selama 3 bulan. Seluruh peserta menyampaikan apresiasi atas pelaksanaan kegiatan pengabdian dan mengakui masih banyak hal yang bisa dipelajari dan ditingkatkan untuk pengembangan transformasi digital di MAN 3 Tanah Datar di masa yang akan datang.



Gambar 6. Monitoring dan Evaluasi

## SIMPULAN

Berdasarkan hasil pelaksanaan kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat, penguatan literasi teknologi bagi guru-guru di MAN 3 Tanah Datar terdapat beberapa kesimpulan yaitu MAN 3 Tanah Datar berupaya melakukan Transformasi Digital di Madrasah, dengan terus melakukan kegiatan Literasi Teknologi bagi guru-guru, guna memperkuat sumber daya manusia madrasah yang cakap teknologi, kemudian kegiatan Literasi Teknologi bagi guru MAN 3 Tanah Datar adalah kegiatan yang mampu mendorong guru-guru berinovasi dan berkreasi dalam proses belajar mengajar. Hal itu terbukti dalam proses testing yang dilakukan dalam kelas belajar mengajar masing-masing yang memberikan dampak positif.

## UCAPAN TERIMA KASIH

Kami mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada Lembaga Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat (LP2M) UIN Imam Bonjol Padang atas dukungannya dalam kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini. Dukungan ini sangat berarti dalam mewujudkan tujuan pengembangan kapasitas dan peningkatan kualitas pendidikan di masyarakat. Semoga kegiatan ini akan semakin memperkuat kontribusi tim pengabdian dalam memajukan pendidikan dan ilmu pengetahuan.

## DAFTAR REFERENSI

- Erwin, A. C., Pasaribu, A. W., Novel, N. J., Sepriano, Thaha, A. R., Adhicandra, I., Syafaat, M. (2023). *Transformasi digital*. Jambi: PT. Sonpedia Publishing Indonesia.
- Sukmawati, F., Khasanah, U., Fatimah, M, & Mujibburohman. (2022). Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Berbasis Game Bagi Guru-Guru Madrasah Ibtidaiyah. *IJECS*:

*Indonesian Journal of Empowerment and Community Services*, 3(2), 75–81.  
<https://doi.org/10.32585/ijecs.v3i2.1654>

Fitri, A., Syam, F., Syahrani, R., & Asgha, A. (2024). Improving Learners' Digital Literacy: Anti-Hoax Education Strategy on Social Media. *Riau Journal of Empowerment*, 6(3), 206-215.  
<https://doi.org/10.31258/raje.6.3.206-215>

Hari, Y., Prayitno, A., & Mutfianti, R. D. (2022). Pengabdian Masyarakat Guru Di SMK 10 Nopember Sidoarjo dalam Melakukan Transformasi Pembelajaran Jarak Jauh dengan E-Learning. *IJECS: Indonesian Journal of Empowerment and Community Services*, 3(1), 28–34. <https://doi.org/10.32585/ijecs.v3i1.1519>

Husna, A. N., Yuliani, D., Rachmawati, T., Anggraini, D. E., Anwar, R., & Utomo, R. (2021). Program literasi digital untuk pengembangan perpustakaan berbasis inklusi sosial di desa sedayu, muntilan, magelang. *Community Empowerment*, 6(2), 156-166.  
[doi:https://doi.org/10.31603/ce.4259](https://doi.org/10.31603/ce.4259)

Kurniawan, S. (2019). Tantangan abad 21 bagi madrasah di indonesia. *Intizar*, 25(1), 55–68.  
[doi:https://doi.org/10.19109/intizar.v25i1.3242](https://doi.org/10.19109/intizar.v25i1.3242)

Martin, A. (2008). *Digital literacy and the "digital society"*. Dalam *Digital literacies: Concepts, policies and practices* 30(151), 1029-1055.

Nuranita, R. &. (2021). Urgensi Literasi Digital Bagi Widyaiswara. *Wawasan: Jurnal Kediklatan Balai Diklat Keagamaan Jakarta*, 2(1), 92-99.

Wijaya, O., Aida C, U, Nanda P, S, Baiq N, R, F, & Qorni S, A, F. (2024). Edukasi Mitigasi Bencana Melalui Media Gameboard Nalaria Bagi Siswa Sekolah Dasar. *IJECS: Indonesian Journal of Empowerment and Community Services*, 5(2), 175–188.  
<https://doi.org/10.32585/ijecs.v5i2.5561>

Yamin, M., Supiana, & Zaqiah, Q. Y. (2022). Penggunaan literasi digital di madrasah aliyah negeri. *Edukatif; Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(4), 6366 - 6377.  
[doi:https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i2.287](https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i2.287)