

**LAPORAN AKHIR PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT
PELATIHAN PEMBUATAN MATERI PEMBELAJARAN
BERBASIS DIGITAL DI MADRASAH IBTIDAIYAH
AL HIKMAH MASANGAN BUNGAH
DESEMBER 2023**



TIM PENGUSUL:

Happy Kusuma Wardani, M.Pd.	NIDN: 0708018402	Ketua
Alimin, M.Pd.	NIDN: 0710108204	Anggota
Bariqotul Hidayah, M.Pd.	NIDN: 0707089002	Anggota
Maslakhatul Ainiyah, M. Psi.	NIDN: 0720037403	Anggota
Farah Khabibah	NIM. 1926110022	Anggota
Moh. Rifqi Miladi R.	NIM. 2026110010	Anggota
Diah Khofifa	NIM. 2026110013	Anggota

**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN (FKIP)
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN BAHASA INGGRIS
UNIVERSITAS QOMARUDDIN
DESEMBER 2023**

HALAMAN PENGESAHAN
LAPORAN AKHIR PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT LPPM UQ 2023/2024

Tema Pengabdian	:	Program Kemitraan Masyarakat (PKM)
Kegiatan	:	Pelatihan Pembuatan Materi Pembelajaran Berbasis Digital di Madrasah Ibtidaiyah Al Hikmah Masangan Gresik
Bidang Ilmu	:	Pendidikan Bahasa Inggris
Ketua Tim Pengabdi		
Nama Lengkap dengan Gelar	:	Happy Kusuma Wardani, S.Pd. M.Pd
NIDN	:	0708018402
Pangkat Akademik/Golongan	:	Tenaga Pengajar
Jabatan Fungsional	:	-
Fakultas/Prodi	:	KIP/Pendidikan Bahasa Inggris
Anggota Pengabdi		
Jumlah Dosen Anggota	:	3
Jumlah Mahasiswa	:	3
Pelaksanaan		
Lokasi Pengabdian	:	Madrasah Ibtidaiyah Al Hikmah Masangan Bungah
Sasaran Peserta	:	Guru Bidang Studi MI Al Hikmah Masangan
Kerjasama dengan Instansi Lain	:	-
Jangka Waktu Pengabdian	:	4 bulan
Tanggal Pelaksanaan	:	18 November 2023
Biaya	:	3.000.000
Sumber Dana	:	Hibah Pengabdian Kepada Masyarakat LPPM Universitas 2023/2024

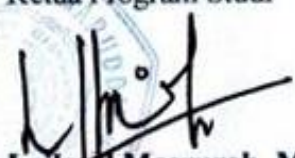
Gresik 25 Desember 2023

Ketua Pengabdi




Happy Kusuma Wardani, M.Pd.
NIDN. 0708018402

Mengetahui,
Ketua Program Studi




Laila Al Masruroh, M.Pd.
NIDN. 0713048803

Menyetujui,
Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan



Dr. Muhammad Jamaluddin, M.Pd.
NIDN. 0727069002

Mengesahkan,
Ketua LPPM,



Dr. H. Lutfi Hakim, M.Pd
NIDN. 2025127301

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah atas berkah dan rahmatnya tuhan yang maha Esa akhirnya laporan akhir pengabdian kepada masyarakat dengan judul "Pelatihan Pembuatan Materi Pembelajaran Berbasis Digital di Madrasah Ibtidaiyah Al Hikmah Masangan Gresik" telah selesai disusun. Program pengabdian masyarakat dosen merupakan bagian dari Tri Dharma Perguruan tinggi yang sifatnya wajib untuk dilaksanakan oleh setiap dosen.

Kami menyadari laporan pengabdian masyarakat ini tidak akan selesai tanpa bantuan, kerjasama dari pihak – pihak terkait, dan kami mengucapkan terimakasih kepada :

1. Prof. Dr. H. Aswadi, M.Ag. selaku Rektor Universitas Qomaruddin.
2. Dr. H. Jamaluddin, M.Pd. selaku Dekan Fakultas dan Keguruan Ilmu Pendidikan Universitas Qomaruddin yang telah mendukung kami didalam melakukan pengabdian Masyarakat.
3. Dr. Lutfi Hakim, M.Ag. selaku ketua Lembaga Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat Universitas Qomaruddin yang telah mendorong kami melakukan kegiatan pengabdian Masyarakat;
4. Semua dosen Prodi Pendidikan Bahasa Inggris yang sudah membantu dalam bentuk pikiran dan tenaga untuk mensukseskan kegiatan pengabdian;
5. Kepala Madrasah Al Hikmah Masangan Bungah beserta Bapak/Ibu guru bidang studi yang sudah berkenan menghadiri dan mensukseskan kegiatan pengabdian;
6. Pihak – pihak lain yang tidak dapat kami sebutkan satu persatu yang telah membantu dalam pelaksanaan pengabdian masyarakat ini.

Semoga dengan bantuan – bantuan yang telah diberikan ini dan terlaksananya pengabdian masyarakat ini menjadi amal baik dan Allah memberikan balasan yang terbaik. Aamiin

Gresik, 25 Desember 2023

Ketua Tim Pengabdian Kepada Masyarakat



Happy Kusuma Wardani, M.Pd.

HALAMAN SAMPUL	01
HALAMAN PENGESAHAN	02
KATA PENGANTAR	03
DAFTAR ISI	04
DAFTAR TABEL	05
DAFTAR GAMBAR	06
DAFTAR LAMPIRAN	07
BAB I PENDAHULUAN	08
1.1 Analisis Situasi	08
1.2 Identifikasi dan Perumusan Masalah	11
1.3 Tinjauan Pustaka	11
BAB II TARGET DAN LUARAN	17
2.1 Target	17
2.2 Luaran	17
BAB III METODE PELAKSANAAN	18
BAB IV HASIL DAN LUARAN YANG DICAPAI	19
4.1 Hasil	19
4.2 Luaran yang Dicapai	19
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	21
5.1 Kesimpulan	21
5.2 Saran	21
DAFTAR PUSTAKA	22

DAFTAR TABEL

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1: Artikel sudah di submit.....	18
Gambar 2: Submission ID	18
Gambar 3: Figur Tahapan Pelaksanaan Pengabdian	19
Gambar 4: Pembukaan dan Pembacaan Rangkaian Kegiatan	46
Gambar 5: Menyanyikan Mars Indonesia Raya dan Mars AL Hikmah	46
Gambar 6: Sambutan Ibu Kaprodi PBI.....	46
Gambar 7: Pendampingan Pembuatan Materi Pembelajaran berbasis digital.....	47
Gambar 8: Foto Dokumentasi Pasca Kegiatan 1	47
Gambar 9: Foto Dokumentasi Pasca Kegiatan 2	47

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1: Biodata Ketua Pengabdian	26
Lampiran 2: Biodata Tim Pengabdian	27
Lampiran 3: Penggunaan Anggaran	38
Lampiran 4: Kwitansi Penggunaan Anggaran	42
Lampiran 5: Gambar Dokumentasi Kegiatan	46
Lampiran 6: Surat Pernyataan Kerjasama Mitra	48
Lampiran 7: Jurnal.....	48

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Analisis Situasi

Salah satu aspek paling penting dalam kehidupan manusia adalah pendidikan. Sistem pendidikan yang baik dan diterapkan dengan benar sangat penting untuk menghasilkan generasi berikutnya yang cerdas, berkarakter, dan berkualitas. Masyarakat dapat menghasilkan pendidikan dan peradaban yang lebih maju. Seiring berjalannya waktu, teknologi telah berkembang untuk mengajar berbagai aspek kehidupan, termasuk pendidikan.

Perkembangan teknologi diharapkan dapat menciptakan suasana baru di bidang pendidikan yang mampu membawa angin segar ke bidang pendidikan dan bekerja sama dengan teknologi informasi untuk menciptakan pendidikan yang berkualitas. Di sisi lain, perkembangan pesat teknologi informasi yang dapat diakses secara instan memunculkan konsep pendidikan yang berbeda di masyarakat global.

Teknologi informasi diperlukan untuk mendukung pendidikan modern di sekolah dan perguruan tinggi. Teknologi informasi dapat membantu pendidikan beradaptasi dengan perubahan pola pikir dan kebutuhan yang cepat, praktis, dan tepat di era modern. Menurut Rusi Restiyani, dkk (2014) dalam Sudirman 2009 menyatakan bahwa TIK terdiri dari dua komponen yaitu perangkat lunak (software) dan perangkat keras (hardware). Perangkat lunak yaitu semua alat yang dapat disentuh secara fisik. Sedangkan perangkat lunak berupa alat yang berbentuk aplikasi yang dibuat dari pemrograman tertentu.

Dengan teknologi informasi, semua guru dapat mengakses informasi secara luas. Internet adalah salah satu teknologi yang memungkinkan ini. Interaksi siswa-guru menjadi lebih mudah dan fleksibel. Teknologi informasi membantu siswa belajar melalui berbagai alat komunikasi modern, seperti komputer, ponsel, surat elektronik (e-mail), software pembelajaran online, dan lainnya. Dengan kata lain, dukungan teknologi informasi memungkinkan guru untuk terus memberikan pelajaran tanpa harus bertemu langsung dengan siswanya. Demikian pula, siswa dapat memperoleh lebih banyak referensi, materi, dan informasi. Menurut Syaad Patmanthara (2012) menyatakan bahwa TIK dimanfaatkan pada pendidikan formal, non formal dan informal (PNFI) dalam rangka mendukung pemerataan pendidikan. Sehingga dengan adanya TIK masyarakat di semua jenjang pendidikan dapat mengembangkan ketrampilannya dalam penguasaan teknologi.

Kehadiran teknologi internet juga membuat penerapan sistem pendidikan lebih praktis dan mudah. Ini terlihat dari berkembangnya pendekatan pembelajaran online, atau

pembelajaran virtual, yang menggunakan internet. Dunia pendidikan harus berubah dan beradaptasi dengan kemajuan sebagai bagian dari modernisasi. Upaya untuk mematuhi perkembangan zaman dalam pendidikan termasuk menerapkan teknologi informasi ke dalam sistem pendidikan.

Jadi, untuk menghadapi tantangan yang semakin kuat di seluruh dunia, pendidikan harus diubah. Untuk memajukan pendidikan di era digital, perlu ada perubahan yang dilakukan oleh pihak-pihak yang terlibat secara lokal. Mulai dari guru, sarana, dan sumber daya manusia sekolah, semuanya harus dipersiapkan untuk menciptakan lingkungan dan suasana pendidikan yang dapat bersanding dengan teknologi digital. Dalam jangka panjang, ini akan memungkinkan lulusan madrasah untuk bersaing dengan semua aspek ekonomi, sosial, budaya, dan industri, serta bidang lain.

Dengan mempertimbangkan keanekaragaman sikap, perilaku, dan kecenderungan yang digambarkan di atas, tidak berlebihan jika dikatakan bahwa tantangan yang dihadapi guru saat ini semakin kompleks. Kompleksitasnya terletak pada fakta bahwa sasaran belajar berubah dengan cepat dan signifikan, yang memerlukan guru untuk terus memperbarui pengetahuan mereka dan teknologi. Perkembangan dunia digital memiliki dampak yang signifikan terhadap peradaban dunia. Ini juga mempengaruhi lingkungan pendidikan, terutama lembaga pendidikan yang bernaung dalam kelompok madrasah. Guru memiliki peran yang sangat penting di madrasah, terutama di madrasah Tsanawiyah. Pada tahap ini, peran tersebut bersifat fundamental karena membentuk karakter pebelajar positif.

Usia, kreativitas, dan kemampuan untuk menyampaikan pelajaran tentunya berbeda. Dengan berkembangnya era digital, pembelajaran jelas berdampak besar pada kualitas siswa. Kualitas guru adalah faktor terbesar yang dapat mempengaruhi hal tersebut. Sebagai contoh, jika seorang guru tidak dapat membuat media pembelajaran digital, ini pasti akan berdampak pada kualitas pembelajaran di kelas. Ini sebenarnya karena metode pembelajaran konvensional sangat berbeda dengan metode pembelajaran kontemporer yang menggunakan kemajuan teknologi. Kegiatan belajar mengajar (KBM) biasanya hanya menggunakan buku bacaan atau media tekstual seperti lembar kerja atau fotokopi.

Pertanyaan-pertanyaan ini akan terus muncul dan terus menghambat proses pembelajaran yang berkualitas. Karena itu, sangat penting bagi kedua guru untuk lebih kreatif dalam membuat media pembelajaran digital. Video adalah salah satu media pembelajaran digital. Video adalah media pembelajaran audiovisual, dan model media

pembelajaran ini sangat berguna untuk mencapai tujuan pembelajaran. Namun, semakin banyak guru madrasah yang mampu melakukannya. Namun, dengan adanya media pembelajaran berbasis digital ini, siswa merasa senang, tertarik, dan termotivasi untuk belajar.

Media pembelajaran berbasis digital memungkinkan siswa mengakses bahan pelajaran di mana saja, bukan hanya di kelas atau di lingkungan madrasah. Jika materi pembelajaran diunggah ke platform sosial media yang sedang berkembang dewasa ini, akses ke pembelajaran berbasis digital akan menjadi mudah. Kanal YouTube adalah salah satu media sosial. Karena video sangat penting di era digital, termasuk banyak video pembelajaran yang diupload di situs web tertentu seperti YouTube, Kemendikbud, Ruang Guru, dan situs pelajaran guru lainnya, editing video di YouTube sangat penting untuk membuat kontennya menarik.

Seiring dengan kemajuan teknologi, para pendidik juga diharuskan untuk menggunakan teknologi sebagai alat pembelajaran di kelas. Keterampilan guru di Indonesia masih rendah. Sebagian besar pendidik lebih suka menggunakan pendekatan yang berbasis guru dengan metode ceramah daripada menggunakan pendekatan pada peserta didik dengan aktivitas pembelajaran, terutama yang memanfaatkan teknologi.

Problem ini sangat bertentangan dengan kemampuan siswa untuk mengakses berbagai fungsi media sosial. Selain itu, hampir semua wali murid memiliki kases media masa. Dengan mengunggah video pembelajaran ke media masa dan kordinasi guru (wali kelas) dengan orang tua, kemudahan ini pasti akan bermanfaat untuk kegiatan belajar. Orang tua dapat mengontrol penggunaan smartphone yang tidak bermanfaat untuk lebih memperhatikan anak-anak mereka.

Untuk meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa, guru harus menjawab pertanyaan apakah siswa akan tertarik untuk lebih giat belajar dengan video yang diunggah di media masa. Namun, kebanyakan guru tidak mampu membuat media berbasis digital menarik.

Permasalahan ini juga terjadi pada dewan guru atau tenaga pendidik yang mengajar di lembaga pendidikan Madrasah Ibtidaiyah Al Hikmah Masangan Bungah Gresik. Tenaga pendidik harus dimotivasi dan dibantu untuk membuat dan mengembangkan media pembelajaran berbasis teknologi.

Dari uraian dan analisa permasalahan di atas maka perlu digerakkan dan motivasi bagi guru bidang studi untuk meningkatkan kualitas pembelajaran yang lebih baik dengan

menyelenggarakan kegiatan ”Pelatihan Pembuatan Materi Pembelajaran Berbasis Digital di Madrasah Ibtidaiyah Al Hikmah Masangan Gresik”

1.2 Identifikasi dan Perumusan Masalah

Meninjau dari permasalahan yang selalu timbul dan belum adanya pemecahan masalah yang ada maka perlu adanya solusi serta tindaklanjut dalam mengembangkan kreatifitas guru madrasah dalam membuat bahan ajar berbasis digital, maka dalam pelaksanaan pengabdian kepada masyarakat ini Prodi Pendidikan Bahasa Inggris Universitas Qomaruddin akan melaksanakan Pelatihan Pembuatan Materi Pembelajaran Berbasis Digital di Madrasah Ibtidaiyah Al Hikmah Masangan Gresik

1.3 Tinjauan Pustaka

a. Peningkatan Kualitas Pendidikan dan Pengajaran melalui Materi Pembelajaran yang Mutakhir

Salah satu faktor penting dalam membangun kualitas pendidikan adalah kualitas tenaga pendidik dalam merancang dan melaksanakan pembelajaran. Guru seharusnya memiliki keterampilan yang memadai untuk mendesain, mengembangkan, dan memanfaatkan Materi pembelajaran dalam upaya meningkatkan minat, perhatian, dan motivasi belajar peserta didik. Dengan meningkatnya motivasi dan minat belajar diharapkan dapat mencerna dan menerima pembelajaran dengan mudah. Namun, keterampilan guru di Indonesia pada umumnya masih rendah dan cenderung lebih senang menggunakan pendekatan yang berbasis pada guru dengan menerapkan metode ceramah dari pada menggunakan pendekatan pada peserta didik dengan menerapkan aktivitas pembelajaran.

Rapidbe (2012) menjabarkan dampak aktivitas pembelajaran terhadap peningkatan kemampuan peserta didik seperti di bawah ini:

- 10% dari apa yang dibaca
- 20% dari apa yang didengar
- 30% dari apa yang dilihat 50% dari apa yang dilihat dan didengar
- 70% dari apa yang ditulis dan dikatakan
- 90% dari apa yang dikatakan dan dilakukan.

Dari persentase perbedaan pemahaman yang diperoleh melalui berbagai indera seperti disebutkan di atas, maka rancangan Materi dapat diarahkan untuk mendorong optimalisasi pemanfaatan Materi pembelajaran yang sesuai dengan aktivitas-aktivitas membaca, mendengar, melihat, menulis, mengucapkan dan melaksanakan. Artinya, Materi audio, visual, video, dan Materi interaktif seperti yang dijelaskan sebelumnya perlu dikembangkan dalam upaya meningkatkan pengetahuan, pemahaman, dan daya kreativitas peserta didik dalam memperoleh ilmu pengetahuan.

Penggunaan Materi pembelajaran harus sesuai dengan tuntutan dan kebutuhan pasar agar lulusan yang dihasilkan dapat mengikuti perkembangan zaman. Lembaga pendidikan seharusnya merancang Materi pembelajaran dengan mengkaji dan memahami perkembangan teknologi informasi dan komunikasi dewasa ini. Sering terjadi, tenaga pendidik pada institusi pendidikan kalah cepat dengan derasny arus kemajuan teknologi, akibatnya alumni yang dihasilkan tidak mampu berkompetisi dengan pasar kerja yang menyebabkan mereka lebih banyak yang menganggur. Di sinilah pentingnya peserta didik dibekali dengan pembelajaran yang memanfaatkan aneka sumber belajar, alat peraga, dan Materi pembelajaran mutakhir.

Memasuki abad ke-21 sekarang ini, berbagai model pendidikan tradisional yang mengandalkan pertemuan face to face memperlihatkan pergeseran yang hebat, di mana pendidikan online (jejaring) telah membawa dampak pada perubahan-perubahan yang menantang. Lahirnya kecenderungan baru seperti bersekolah di rumah (home schooling), belajar mandiri (self study), dan pendidikan jarak jauh (distant learning) telah menjadi kebanggaan tersendiri dan dipandang sebagai model pendidikan paling bergensi saat ini.

Memasuki abad ke-21 sekarang ini, berbagai model pendidikan tradisional yang mengandalkan pertemuan face to face memperlihatkan pergeseran yang hebat, di mana pendidikan online (jejaring) telah membawa dampak pada perubahan-perubahan yang menantang. Lahirnya kecenderungan baru seperti bersekolah di rumah (home schooling), belajar mandiri (self-study), dan pendidikan jarak jauh (distant learning) telah menjadi kebanggaan tersendiri dan dipandang sebagai model pendidikan paling bergensi saat ini. Materi facebook, twitter, blog, youtube, dan berbagai fasilitas permainan seolah menjadi tradisi baru dalam dunia anak-anak usia sekolah saat ini. Rumah yang berfungsi sebagai sekolah menjadi tren baru pada kebanyakan Negara dan bahkan sudah terasa di beberapa kota di Indonesia saat ini.

Pembiayaan pendidikan seperti buku dan peralatan lain, pakaian seragam, biaya transportasi, biaya kursus atau les privat yang semakin tinggi serta politisasi pendidikan yang kurang berpihak pada masyarakat plus beban tugas seperti pekerjaan rumah, ujian lokal dan nasional, ketidakadilan penilaian dan berbagai permasalahan pendidikan lainnya membawa kejenuhan tersendiri bagi masyarakat. Di sisi lain, fasilitas Internet seperti tumbuhnya warnet, café net, dan bahkan RT-net telah memberi kemudahan tersendiri bagi masyarakat, di mana pembiayaan amat sangat terjangkau bagi semua kalangan. Di sini homeschooling, self study, dan distance learning menjadi pilihan tepat bagi sebagian masyarakat saat ini. Di samping itu, kurikulum, materi ajar, dan ujian berstandar internasional yang didesain khusus bagi anak yang memilih bersekolah di rumah telah tersedia di berbagai situs Internet dan bahkan untuk mendapatkan pengakuan internasional pun menjadi lebih mudah.

Teknologi mutakhir harus dirancang sedemikian mudah bagi guru, pengetahuan dan keterampilan guru harus selalu ditingkatkan, dan berbagai fasilitas belajar dengan memanfaatkan aneka sumber harus selalu tersedia untuk menghindari rendahnya kepercayaan masyarakat terhadap pelayanan pendidikan yang diselenggarakan di sekolah.

b. Materi Pembelajaran Berbasis Digital

Proses pembelajaran pada dasarnya merupakan proses komunikasi melalui interaksi antara guru dengan murid. Dalam proses komunikasi pesan disampaikan oleh pihak komunikator (guru) kepada penerima pesan atau yang disebut komunikan (peserta didik). Pada konteks pembelajaran di kelas pesan yang disampaikan dapat berupa materi ajar yang disampaikan secara verbal (lisan dan tulisan) dan/atau nonverbal (isyarat). Pemanfaatan Materi digital sebagai pembelajaran sudah mengalami pengembangan yang signifikan. Hadirnya Materi digital ini memberikan beragam inovasi pendidikan, dimana pembelajaran konvensional yang kaku dan monoton akan digantikan dengan pembelajaran menggunakan Materi digital yang dianggap lebih praktis, fleksibel, tidak dibatasi oleh ruang dan waktu.

Tak hanya guru sebagai komunikator, peserta didik juga dapat berperan sebagai komunikator atau pihak pemberi pesan. Hal ini dapat terjadi di tengah sistem pembelajaran yang semakin modern. Guru tidak lagi menjadi satu-satunya sumber belajar, namun peserta didik dapat mengeksplorasi diri untuk menggali informasi dari berbagai sumber dan mengkomunikasikannya dalam proses pembelajaran. Dengan demikian maka akan terjadi komunikasi dua arah (*two ways communication*) atau komunikasi banyak arah (*multiways traffic communication*).

Pembelajaran dengan kedua model komunikasi tersebut membutuhkan peran Materi pembelajaran guna meningkatkan efektivitas pencapaian tujuan atau kompetensi. Peran Materi pembelajaran dapat berhasil apabila mampu merubah perilaku peserta didik (*behavior change*) dan meningkatkan hasil belajar peserta didik. Keberhasilan penggunaan Materi pembelajaran tersebut sangat bergantung pada bagaimana Materi itu direncanakan dengan baik.

Materi juga akan menjadi efektif dan berhasil digunakan dalam proses pembelajaran jika dilakukan analisis yang komprehensif dengan memperhatikan berbagai aspek. Aspek-aspek tersebut diantaranya tujuan, kondisi peserta didik, fasilitas pendukung, waktu yang tersedia dan kemampuan guru untuk menggunakannya dengan tepat. Materi pembelajaran sendiri terbagi menjadi tiga kelompok, yaitu Materi penyaji, Materi objek, dan Materi interaktif. Masing-masing kelompok Materi tersebut menghasilkan jenis Materi yang berbeda pula. Pada proses pemilihan jenis Materi yang tepat guru harus mempertimbangkan beberapa hal, yaitu tujuan, sasaran peserta didik, karakteristik Materi, waktu pengoperasian, biaya, ketersediaan, konteks penggunaan, dan mutu teknis.

Ada berbagai macam Materi pembelajaran termasuk Materi teknologi digital. Era saat ini pemanfaatan teknologi digital sebagai Materi pembelajaran menjadi alternatif pilihan yang sangat sesuai dengan kebiasaan dan lingkungan peserta didik. Materi pembelajaran dengan teknologi digital tidak dapat dipungkiri sebagai Materi yang canggih atau memenuhi kebaruan (*novelty*) yang biasanya akrab dengan peserta didik. Peserta didik saat ini merupakan generasi yang terbiasa dengan teknologi digital (*digital native*). Hal ini merupakan sesuatu yang wajar karena setiap generasi memiliki karakteristik tersendiri sesuai zamannya

Sementara jenis-jenis Materi pembelajaran berteknologi digital yang dapat dimanfaatkan oleh guru, diantaranya:

1. MultiMateri Interaktif

Secara terminology, multiMateri didefinisikan sebagai sebuah kombinasi berbagai Materi seperti teks, gambar, suara, animasi, video dan lain-lain secara terpadu dan sinergis dengan menggunakan alat seperti computer maupun peralatan elektronik lainnya guna mencapai tujuan tertentu. Dalam pengertian tersebut mengandung makna bahwa tiap komponen multiMateri harus diolah dan dimanipulasi serta dipadukan secara digital menggunakan perangkat komputer atau sejenisnya (Surjono, 2017)

2. Digital Video dan Animasi

Perkembangan teknologi mendorong banyak perubahan pada diri peserta didik. Kebiasaan menggunakan buku teks dan buku tulis perlahan semakin berkurang. Kecanggihan teknologi melahirkan beragamnya metode pembelajaran yang lebih efektif dan menarik bagi peserta didik. Pembelajaran berbasis video atau Video Based Learning merupakan salah satu contoh metode belajar yang efektif dan telah menjadi tren dalam e-learning selama satu decade ini.

Pembelajaran Berbasis Video sangat bermanfaat dan telah memikat dunia pendidikan sejak penciptaannya. Karena otak manusia terhubung untuk melacak gerakan dan tertarik pada gerakan. Video dapat membuat sesuatu menjadi lebih menarik daripada sekadar teks. Salah satu contoh, sebuah animasi dapat menjelaskan sebuah konsep, betapapun sulitnya konsep itu akan membuat anak-anak dan orang dewasa duduk diam untuk menonton. Termasuk video-video tutorial yang tersebar melalui Materi YouTube.

Pembelajaran berbasis video dapat memfasilitasi penyerapan informasi lebih cepat, mempertahankan pengetahuan dan mengingatnya dengan akurat. Sekitar 90% dari informasi yang diterima peserta didik dari dunia luar untuk bertahan dan berkembang dalam bentuk visual. Karena pada dasarnya manusia memiliki kemampuan untuk memproses gambar 60.000 kali lebih cepat daripada teks biasa. Pembelajaran berbasis video sering terbukti lebih efektif daripada pembelajaran di kelas tradisional.

Ada beberapa tipe atau jenis video pembelajaran yang dapat dikembangkan, yaitu:

- a. *Microvideo*: Video instruksional pendek yang focus pada pengajaran satu topik sempit. Dapat digunakan untuk menjelaskan konsep sederhana, atau konsep rumit namun disajikan dalam beberapa rangkaian video.
- b. *Tutorial*: Video dengan metode instruksional untuk mengajarkan proses atau berjalan melalui langkah- langkah yang diperlukan untuk menyelesaikan tugas. Biasanya antara 2-10 menit video ini memanfaatkan berbagai metode pengajaran. Kadang-kadang disebut sebagai video how to.
- c. *Training Video*: Video pelatihan dirancang untuk meningkatkan keterampilan tertentu. Umumnya membahas topik interpersonal atau topik terkait pekerjaan, seperti pelatihan perangkat keras dan perangkat lunak. Video pelatihan sering menggunakan cuplikan orang sungguhan untuk meningkatkan interaktivitas.
- d. *Screencast*: Sebuah video yang terutama terdiri dari rekaman layar yang dirancang untuk mengajarkan seseorang untuk melakukan tugas atau berbagi pengetahuan.

- e. *Presentation & Lecture: Sebuah rekaman ceramah atau presentasi untuk dipelajari audiens. Isinya merupakan gabungan audio presentasi, atau slide PowerPoint, webcam dan materi.*
- f. *Animasi: Video animasi bisa terdiri dari full animasi digital yang dikemas menjadi video, atau video riil ditambah dengan animasi. Penggunaan animasi sebagai video bisa menggambarkan objek yang tidak bisa dilihat oleh mata atau peristiwa kompleks serta perlu penjelasan detil bisa disampaikan dengan jelas dan mudah dipahami.*

Sementara tips umum membuat pembelajaran berbasis video, yaitu kenali siapa peserta didik kita dan karakteristik perkembangannya, persiapkan naskah video, tentukan jenis video, audio, dan jenis video interaktif.

3. Podcast

Podcast merupakan episode program yang tersedia di Internet. Podcast biasanya berupa rekaman asli audio atau video, dan juga merupakan rekaman siaran televisi atau program radio, kuliah, pertunjukan, atau acara lain. Podcast seringkali menawarkan tiap episode dalam format file yang sama, seperti audio atau video, sehingga pelanggan dapat menikmati program tersebut dengan cara yang sama.

Pada podcast tertentu seperti kursus bahasa dikemas dalam beberapa format file, seperti video dan dokumen dengan tujuan agar pengajaran berjalan lebih efektif. Sementara bagi pendengar podcast, podcast merupakan sebuah cara untuk menikmati konten menarik dari seluruh dunia secara gratis. Sedangkan bagi pembuat podcast, podcast adalah cara yang sangat efektif untuk menjangkau banyak pendengar.

Pembelajaran dengan Podcast adalah cara yang cukup efektif guna memudahkan proses pembelajaran. Pembelajaran dengan Podcast juga diharapkan dapat memperkuat STEM (science, technology, engineering and mathematic) education. Selain itu Podcast juga merupakan wadah agar science bisa masuk dalam kehidupan sehari-hari.

Keuntungan menggunakan Podcast sebagai Materi pembelajaran adalah: 1) Pendengar bisa mengontrol apa yang dia dengar; 2) Termasuk Portable; 3) Para amatir juga bisa melakukan sharing, artinya semua orang bisa membuat Podcast, misalnya dengan merekam suara sendiri.

4. Augmented Reality (AR)

Augmented Reality (AR) merupakan sebuah teknologi yang mampu menggabungkan benda maya dua dimensi atau tiga dimensi ke dalam sebuah lingkungan yang nyata kemudian memunculkannya atau memproyeksikannya secara real time. AR dapat digunakan untuk membantu memvisualisasikan konsep yang abstrak untuk memberikan pemahaman dan struktur suatu model objek. Beberapa aplikasi AR dirancang guna memberikan informasi yang lebih detail pada pengguna dari objek nyata (Mustaqim, 2016).

5. Virtual Reality (VR)

VR adalah perpaduan dari pemrosesan gambar digital, grafik komputer, teknologi multiMateri, sensor dan teknologi pengukuran, kecerdasan virtual dan buatan dan disiplin lainnya, membangun lingkungan ruang tiga dimensi interaktif virtual yang realistis untuk manusia, dan merespons kegiatan real-time atau operasi untuk orang, yang membuat orang merasa seperti berada di dunia nyata. Hal ini akan memiliki dampak besar pada pengajaran

multiMateri tradisional yang membawa teknologi realitas virtual ke dalam proses pengajaran, pengajaran multiMateri dari interaksi 2D ke 3D, dan membangun lingkungan pengajaran simulasi virtual yang tinggi.

Penggunaan teknologi VR dalam pengajaran digital modern dapat diintegrasikan antara multiMateri, grafik komputer dan teknologi kecerdasan buatan, dapat mewujudkan penciptaan situasi nyata, dapat mengekspresikan konten pengajaran ruang tiga dimensi, lingkungan dan pertukaran interpersonal khas lainnya. Penggunaan teknologi VR bisa membuat siswa lebih intuitif dan alami untuk berpartisipasi dalam lingkungan virtual, berpartisipasi dalam konten pengajaran dalam berbagai bentuk, mewujudkan interaksi antara siswa informasi, membuat konten pengajaran abstrak menjadi lebih spesifik dan jelas, meningkatkan efisiensi penciptaan situasi pengajaran dan kualitas pengajaran.

6. Game Based Learning

Bermain dan belajar dapat terjadi ketika ruang kelas memanfaatkan game sebagai Materi pembelajaran. Biasanya teknologi permainan bisa membuat pelajaran yang sulit menjadi lebih menarik dan interaktif. Kemajuan teknologi semakin cepat digunakan untuk meningkatkan permainan edukatif dalam setiap disiplin ilmu. Permainan dapat berupa pemecahan masalah kehidupan nyata.

BAB II TARGET DAN LUARAN

2.1 Target

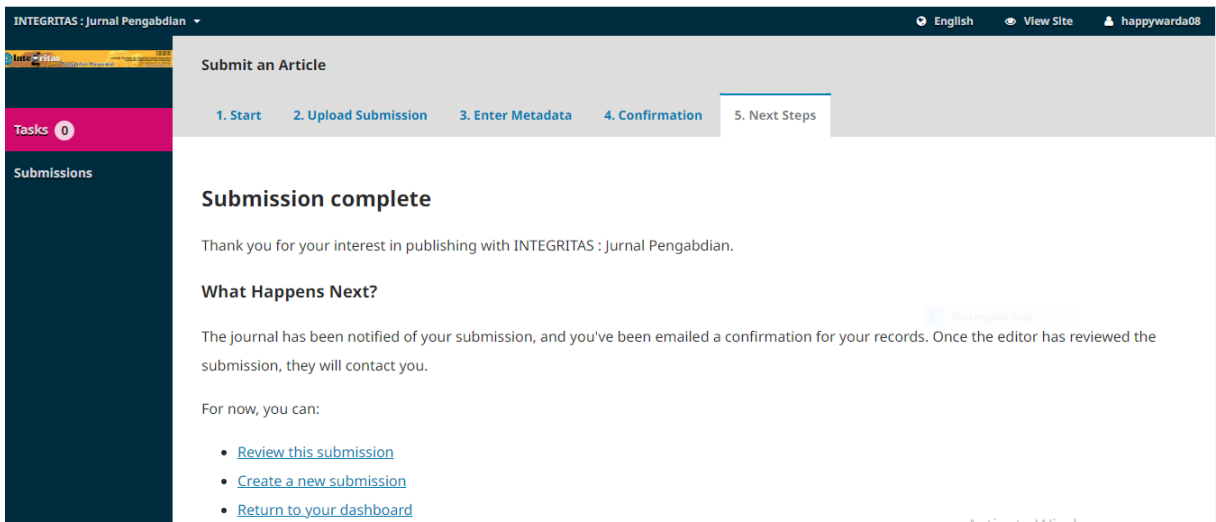
Kegiatan pengabdian kepada Masyarakat yang dilaksanakan oleh dosen prodi Pendidikan Bahasa Inggris Universitas Qomaruddin ini ditargetkan:

1. Diikuti oleh 70% guru bidang studi Madrasah Ibtidaiyah Al Hikmah Masangan Bungah.
2. 80% guru bidang studi Madrasah Ibtidaiyah Al Hikmah Masangan Bungah mampu membuat video pembelajaran berbasis digital.
3. Peserta Workshop mampu memberikan teks dan suara pada video pembelajaran yang berbasis digital yang telah dibuat menggunakan aplikasi berbasis wondershare Filmora.

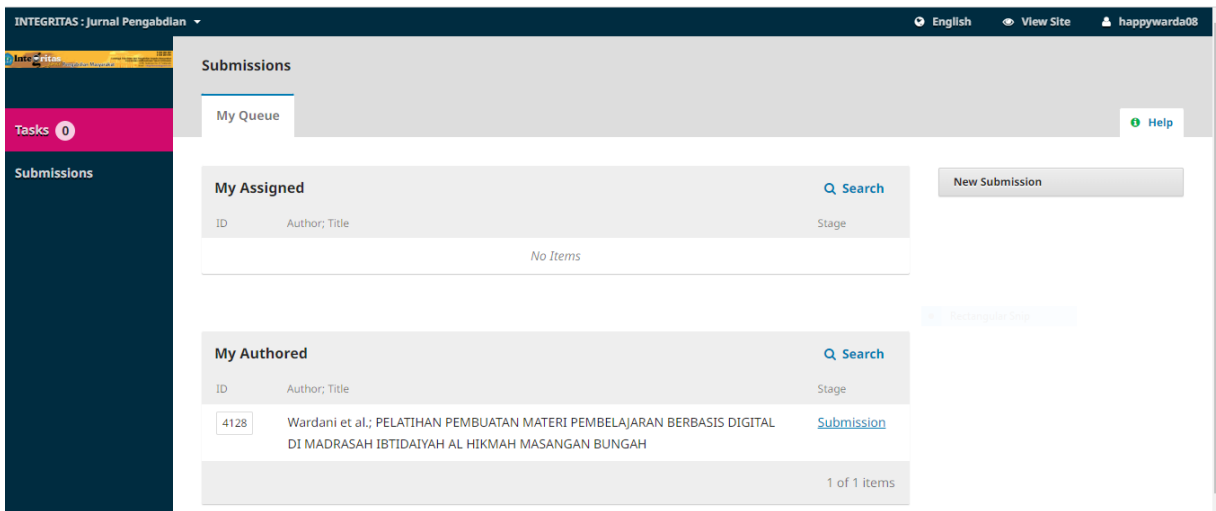
2.2 Luaran

Target luaran yang akan diperoleh melalui kegiatan pengabdian masyarakat ini

1. Jumlah guru bidang studi pada Madrasah Ibtidaiyah Al Hikmah Masangan Bungah yang hadir dalam kegiatan pengabdian ini berjumlah 15 orang, dari total 17 tenaga guru yang ada, sekitar 90%;
2. 90% dari guru bidang studi yang hadir pada kegiatan pengabdian mampu membuka aplikasi Wondershare Filmora, Mengimport File dan edit project video, membuat tulisan arab maupun Indonesia, Memberi Efek transisi, text project video, dan Meng-export file Video yang telah dibuat menjadi file MP4, serta Menyimpan project video dalam laptop nya masing masing.
3. Adapun luaran untuk kegiatan pengabdian ini berupa artikel ilmiah yang telah disubmit di jurnal Nasional (ber ISSN) terindeks Sinta 5.
4. Saat ini artikel ilmiah telah disubmit pada Jurnal INTEGRITAS: Jurnal Pengabdian Masyarakat yang dikelola oleh Lembaga Penelitian dan Pengabdian Kepada Masyarakat Universitas Abdurrahman Saleh Situbondo.



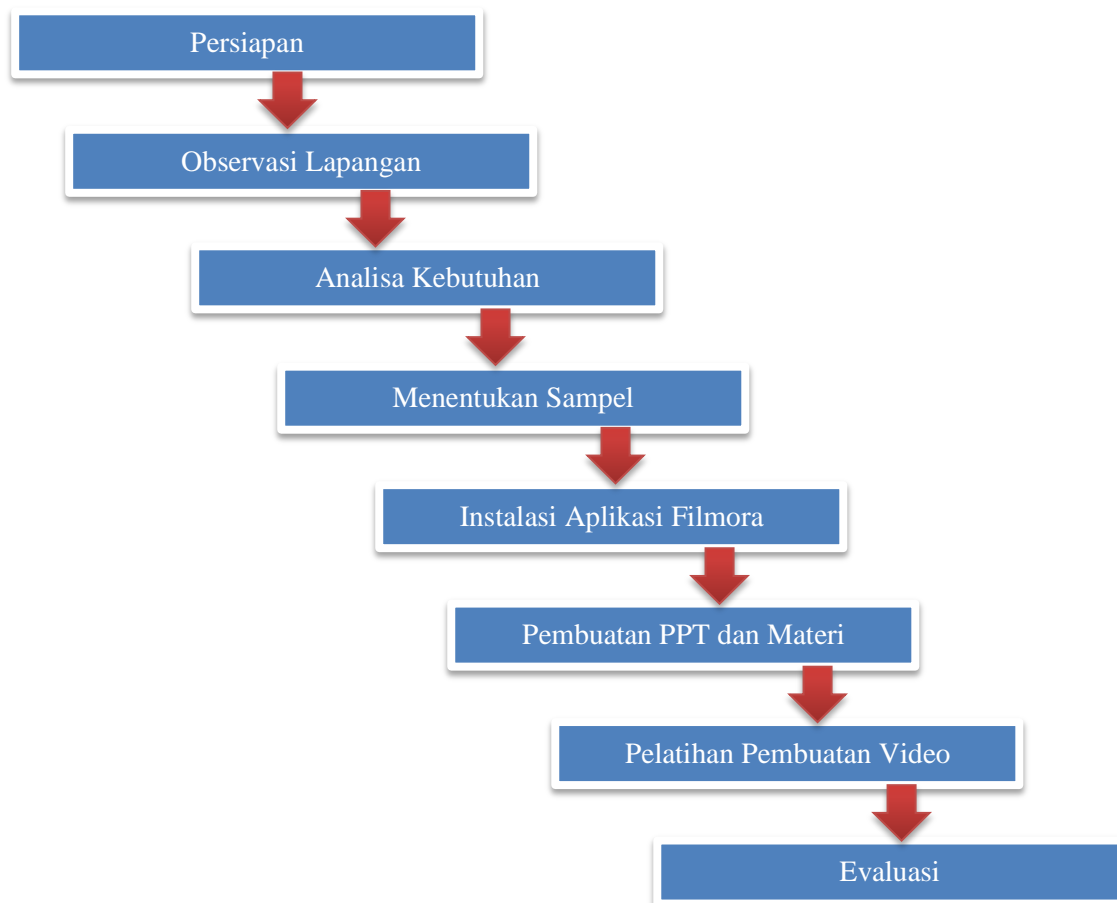
Gambar 1: Artikel sudah di submit



Gambar 2: Submission ID

BAB III METODE PELAKSANAAN

Metode yang digunakan dalam pengabdian ini terdiri dari beberapa tahap. Beberapa tahapan tersebut diawali dengan persiapan, observasi lapangan dengan melakukan wawancara langsung kepada kepala madrasah, melakukan analisis kebutuhan dengan menentukan sampel pelajaran yang akan dipraktikkan dalam pelatihan, instalasi aplikasi *wondershare* Filmora pada laptop masing-masing guru bidang studi, pembuatan ppt yang memudahkan tim pengabdian dalam menyampaikan materi, pelatihan pembuatan materi pembelajaran, masing-masing guru bidang studi menyiapkan pembuatan materi pembelajaran sesuai dengan mata pelajarannya, dan tahapan kegiatan terakhir adalah evaluasi. Detail setiap tahapan kegiatan tersaji gambar 1 berikut



Gambar 3: Figur Tahapan Pelaksanaan Pengabdian

Penjelasan gambar 1:

- a. Persiapan: pada tahap ini Tim pengabdian melakukan koordinasi tim untuk menyamakan persepsi dalam menentukan topik besar dari kegiatan pengabdian yang akan dilakukan, menentukan level sekolah atau madrasah, penentuan judul kegiatan, penentuan mitra

yang akan diajak untuk bekerjasama, penyusunan dan pengajuan proposal kegiatan untuk disahkan prodi dan di setujui oleh LPPM Kampus universitas Qomaruddin.

- b. Observasi lapangan: tim pengabdian melakukan koordinasi, menyusun beberapa butir pertanyaan sebagai persiapan wawancara, wawancara dengan kepala madrasah terkait teknis kegiatan pengabdian yang akan dilakukan, bentuk kegiatan, peralatan yang dibutuhkan, dan yang terpenting adalah kesediaan pihak sekolah untuk ditempati sebagai lokasi kegiatan pengabdian, serta memberi surat balasan untuk perizinan kegiatan.
- c. Analisis kebutuhan: pada tahap ini tim pengabdian melakukan analisis kebutuhan sebelum dan selama kegiatan pengabdian seperti ketersediaan tempat pelaksanaan kegiatan pengabdian, instalasi aplikasi wondershare filmora, kemampuan guru bidang studi dalam penguasaan IT, dan penentuan materi pembelajaran sebagai sampel yang akan disimulasikan selama pelatihan berlangsung.
- d. Instalasi Aplikasi: pada tahap ini tim pengabdian berkoordinasi dengan pihak sekolah untuk menentukan waktu dan tempat serta jumlah laptop atau PC yang akan diinstal dengan aplikasi editing video wondershare filmora. Proses instalasi dilakukan 5 hari sebelum pelaksanaan kegiatan. Hal ini dimaksudkan agar pada saat kegiatan berlangsung semuanya sudah siap dan tidak ada proses instalasi lagi dengan tujuan semua proses pelatihan pembuatan materi pembelajaran berjalan dengan lancar.
- e. Pembuatan PPT dan persiapan materi sampel: Tahap ini tim pengabdian menyiapkan ppt materi yang berisi panduan singkat penggunaan aplikasi filmora, juga terdapat instruksi penugasan untuk latihan pembuatan video pembelajaran secara mandiri. Untuk memudahkan peserta pelatihan dalam memahami filmora, tim pengabdian berkolaborasi dengan mahasiswa untuk membantu secara teknis memberikan pendampingan kepada peserta pelatihan dalam memahami aplikasi filmora langkah demi langkah. Selain PPT, tim pengabdian juga mempersiapkan materi sampel yang akan di jadikan bahan pelatihan. Materi sampel telah disetujui saat analisa kebutuhan dan wawancara dengan pihak sekolah.
- f. Pelatihan pembuatan video pembelajaran: pada tahap ini tim pengabdian dibantu mahasiswa melakukan penjelasan secara teknis langkah demi langkah dalam mengaplikasikan aplikasi filmora dalam membuat materi pembelajaran berbasis digital. Masing-masing guru bidang studi memuat video pembelajaran dengan materi sampel yang telah di sepakati sebelumnya. Semua guru bidang studi sebagai peserta dalam Pelatihan ini dijelaskan secara teknis bagaimana membuat video pembelajaran. Mereka diminta melakukan kerja mandiri dengan memuat video pembelajaran untuk mata Pelajaran yang

Qur'an Hadits dari mulai memasukkan gambar ataupun melakukan editing video. Pada kegiatan ini mahasiswa dilibatkan secara aktif untuk mendampingi peserta yang mengalami kesulitan.

- g. Evaluasi: Pada tahap ini tim pengabdian mengumpulkan semua data laporan kegiatan dari tahap persiapan sampai pada tahap akhir pembuatan video sesuai dengan waktu yang telah ditentukan. Untuk melengkapi data laporan kegiatan ini, setiap guru bidang studi yang mengikuti kegiatan pelatihan ini diminta menyampaikan testimonia atau pesan dan kesan selama mengikuti kegiatan pelatihan ini.

BAB IV HASIL DAN LUARAN YANG DICAPAI

4.1 Hasil

Hasil dari wawancara yang dilakukan oleh tim pengabdian kepada kepala madrasah menunjukkan bahwa guru bidang studi belum menggunakan media pembelajaran berbasis digital dan masih gaptek. Hal ini bisa dilihat saat pelaksanaan kegiatan pengabdian dimana hanya 2-3 orang tenaga pendidik yang lebih mudah menggunakan laptopnya dalam membuat video berbasis digital. Dengan aplikasi Wondershare Filmora 9. Guru bidang studi lebih suka menggunakan media pembelajaran dalam bentuk PowerPoint dan bahkan masih menggunakan metode konvensional berupa ceramah dalam pelaksanaan kegiatan belajar pembelajaran. Selain itu, temuan wawancara menunjukkan bahwa sebagian besar guru bidang studi masih belum mahir dan ahli dalam membuat media pembelajaran berbasis digital khusus berupa video. Mitra melihat hasil dari pengabdian masyarakat ini: guru menjadi lebih baik dari sebelumnya, banyak yang memahami aplikasi Filmora sebagai alat untuk membuat media pembelajaran, guru bidang studi menjadi tertarik, dan banyak guru tetap di laboratorium bahkan setelah tim pengabdian meninggalkan pelatihan.

Dengan cara yang sama, guru bidang studi sebelumnya menggunakan grup WhatsApp untuk berbagi informasi dan tugas dengan siswa atau untuk mengirimkan file materi mata pelajaran yang ringan. Setelah kegiatan pengabdian ini, harapan besar tim pengabdian adalah bahwa semua guru bidang studi sudah dapat menggunakan video pembelajaran berbasis digital untuk mengajar siswa mereka. Selain itu, mitra yang belum menggunakan Filmora sebagai aplikasi untuk bahan ajar dalam aktivitas pembelajaran belum berhasil menggunakannya karena keterbatasan dalam penguasaan teknologi. Mereka telah membuat video pembelajaran sebagai bahan ajar sendiri, seperti yang ditunjukkan oleh guru bidang studi yang melakukan pelatihan. Kegiatan pelatihan ini memungkinkan guru bidang studi untuk membuat video pembelajaran sendiri. Salah satu harapan besar dari tim pengabdian adalah para tenaga pendidik atau pun guru bidang studi sudah bisa dan mampu membuat bahan ajar berbasis digital berupa video pembelajaran.

Tim pengabdian kemudian meminta semua peserta untuk membuat materi bahan ajar berupa video pembelajaran sendiri dengan didampingi langsung oleh tim pengabdian. Peran mahasiswa menjadi sangat penting karena dengan 20 guru bidang studi, membuat video pembelajaran secara mandiri akan menguras banyak tenaga dan pikiran. Video pembelajaran yang dibuat secara mandiri oleh guru bidang studi ini dapat digunakan oleh

mitra untuk mendukung proses pembelajaran di sekolah. Video ini dibuat berdasarkan mata pelajaran yang diampu oleh masing-masing guru bidang studi. Gambar berikut menunjukkan bagaimana setiap guru bidang studi sangat tertarik untuk belajar membuat dan mengedit video.

Untuk mengevaluasi kegiatan pengabdian ini, tim pengabdian meminta perwakilan dari setiap peserta untuk berbicara tentang apa yang mereka lakukan saat membuat video pembelajaran. Perwakilan ini akan berbicara tentang bagaimana mereka menyisipkan tulisan arab dan indonesia, membuat efek animasi dan transisi, menyisipkan gambar, dan selesaikan video pembelajaran. Seorang peserta pelatihan mengatakan bahwa proses editing di Filmora memerlukan lebih banyak langkah daripada melakukan editing dengan canva. Mereka menganggap bahwa kualitas gambar video yang dihasilkan di Filmora lebih variatif dan hasilnya lebih baik. Pada pelatihan tersebut, guru bidang studi dapat menggunakan Filmora untuk melakukan setiap tahapan pembuatan video pembelajaran. Mereka kemudian dapat mengikuti instruksi tim pengabdian.

Guru bidang studi yang telah mengikuti pelatihan dari awal hingga akhir kegiatan mengatakan bahwa pelatihan ini sangat penting untuk meningkatkan ketahanan dalam melakukan pengajaran menggunakan media pembelajaran berbasis filmora. Mereka mengatakan bahwa pelatihan ini dilakukan dengan ketekunan dan keuletan tim pengabdian sebagai pemateri, sehingga guru senior dapat mengikuti pelatihan dengan baik, seperti yang ditunjukkan dengan pembuatan video tentang mata pelajaran Para bapak dan ibu guru bidang studi berharap kegiatan pelatihan ini akan dilanjutkan agar manfaatnya lebih besar. Akhir kata, bapak dan ibu guru bidang studi yang telah mengikuti pelatihan mengucapkan terima kasih dan berharap pengetahuan yang didapat dari pelatihan ini dapat diterapkan segera.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

1. Kegiatan pengabdian kepada masyarakat tahun 2023 dengan judul "Pelatihan Pembuatan Materi Pembelajaran Berbasis Digital di Madrasah Ibtidaiyah Al Hikmah Masangan Gresik" telah terlaksana dengan baik dengan antusiasisme gurun bidang studi yang luarbiasa.
2. Sekolah memiliki 20 guru bidang studi namun yang hadir secara offline adalah 17 guru karena yang lainnya berhalangan. Kegiatan pelatihan ini dilakukan di ruang kelas sekolah. Sebelum pelatihan dimulai, tim pengabdi memastikan persiapan terlebih dulu dengan menginstall aplikasi Filmora.
3. Selama pelatihan, semua perangkat komputer dan akses internet dapat digunakan dengan baik, sehingga peserta dapat berkreasi dengan membuat video pembelajaran berbasis digital. Setelah pelatihan selesai, tim pengabdi melakukan monev kepada peserta untuk melihat seberapa baik kemampuan guru bidang studi.

5.2 Saran

1. Perlu ada pelatihan bagi guru bidang studi yang lebih rutin menggunakan aplikasi lain selain windorshare filmora.
2. Perlu adanya kebijakan khusus dari kepala madrasah agar semua guru bidang studi yang mengikuti pelatihan ini bisa membuat materi pembelajaran berbasis digital.
3. Perlu juga upgrade laptop buat guru bidang studi agar lebih mudah untuk berkreasi dalam membuat materi pembelajaran berbasis digital dalam bentuk video.

DAFTAR PUSTAKA

- Eliwatis, E., & Sabarullah, S. (2021). Pengembangan Video Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Berbasis Aplikasi Wondershare Filmora. *At-Tarbiyah Al-Mustamirrah: Jurnal Pendidikan Islam*, 2(1), 25. <https://doi.org/10.31958/atjpi.v2i1.3319>
- Mustaqim, I. (2016). Pemanfaatan Augmented Reality Sebagai Media Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Teknologi Dan Kejuruan*, 13(2), 174. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.23887/jptk-undiksha.v13i2.8525>
- Patmanthara, S. (2012). 'Analisis Pelaksanaan Uji Online Pada Kompetensi Teknologi Informasi Komunikasi (TIK) Dan Kesiapan Infrastruktur Di SMA Kota Malang', *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, p. 28-37.
- Punusingon, R. R., Lumenta, A. S. M., Rindengan, Y. D. Y., Informatika, T., & Ratulangi, U. S. (2017). Animasi Sosialisasi Undang – Undang Informasi dan Transaksi Elektronik. *EJournal Teknik Informatika*, 12(1).
- Putra, Y. S. (2017). Theoretical review: Teori perbedaan generasi. *Jurnal Ilmiah Among Makarti*, 9(18).
- Rapidbe. Dale's Cone of Experience. Online; <http://rapidbi.com/created/Coneofexperience-dale/> (Diakses 4 Mei 2012).
- Reiser, Robert A., dan Dempsey, John V. *Trends and Issues in Instructional Design and Technology*. New York: Pearson. 2012.
- Restiyani, R. dkk (2014). 'Profil Pemanfaatan Teknologi Informasi Dan Komunikasi (Tik) Sebagai Media Dan Sumber Pembelajaran Oleh Guru Biologi', *Jurnal EDUSAINS*, p. 50-66.
- Sugiyanto, R., Utami, A., & Abeng, A. T. (2018). Pembuatan Materi Pembelajaran Berbasis Vidio Untuk Guru Sekolah Dasar Kota Palangka Raya. *Amaliah: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 2(2), 196–201. <https://doi.org/10.32696/ajpkm.v2i2.202>
- Sukitman, T., Yazid, A., & Mas'odi. (2020). Peran Guru Pada Masa Pandemi Covid-19. *Prosiding Diskusi Daring Tematik Nasional*, (September), 91–95. Retrieved from <https://www.kompasiana.com/dewiqraf/5e81872102c9f046bd5b0732/peran-guruditengah-pandemi-covid>
- Suryani, N., Setiawan, A., & Putria, A. (2018). *Materi Pembelajaran Inovatif dan pengembangannya*. Bandung: Remaja Rosdakarya
- Yaumi, M. (2015). *Model Pengembangan Materi dan Teknologi Pembelajaran: Suatu Pengantar*. Makassar: Alauddin University Press
- Yaumi, M. (2017). *Belajar dan Mengajar dengan Materi dan Teknologi Pembelajaran*. Watanpone, : Penerbit Syahadah.
- Yaumi, M., & Damopolii, M. (2015). Model Integrasi Teknologi Informasi dan Komunikasi dalam Pembelajaran Jarak Jauh. In *Scientific Forum Faculty of Education Department of Science Education (FIP-JIP) and The International Seminar* (Vol. 6, pp. 738–749). Gorontalo: FIP-JIP In Corporation With State University of Gorontalo.
- Zhang, G., Zeller, N., Griffth, R., Metcalf, D., Williams, J., Shea, C. & Misulis, K. 2011. Using the Context, Input, Process, and Product Evaluation Model (CIPP) as a Comprehensive Framework to Guide the Planning, Implementation, and Assessment of Service-learning Programs. *Journal of Higher Education Outreach*

Lampiran 1: Biodata Ketua

1. Biodata Ketua Pengusul

A. Identitas Diri

1	Nama lengkap & gelar	Happy Kusuma Wardani, M.Pd
2	NIDN	0708018402
3	Tempat / Tanggal Lahir	Jombang, 08 Januari 1984
4	Alamat Rumah	Perumahan Trubus Indah Blok H-21, RT.24B, RW. 09 Bungah, Gresik
5	Nomor Telepon/Faks/HP	085804034285
6	Alamat Kantor	Gedung A Kompleks Utara YPPQ Jl. Raya Bungah No.1 Bungah Gresik
7	Alamat Email	Happywarda@gmail.com
8	Mata Kuliah yang Diampu	1. English Paragraph Writing 2. Essay Writing 3. Academic Writing 4. Technical Writing 5. Translation 6. Cross Cultural Understanding

B. Riwayat Pendidikan

	S 1	S 2	S 3
Nama PT	Universitas Negeri Malang	UM Malang	-
Bidang Ilmu	Pendidikan Bahasa Inggris	Pendidikan Bahasa Inggris	-
Tahun Masuk- Lulus	2002 – 2006	2009-2011	-

C. Pengalaman Penelitian (bukan Skripsi, tesis, disertasi) 5 tahun terakhir

No	Tahun	Judul Penelitian	Pendanaan	
			Sumber	Jml (Rp)
1.				

D. Pengalaman Pengabdian kepada Masyarakat dalam 5 tahun terakhir

No	Tahun	Kegiatan dan Nama Pengabdian	Pendanaan	
			Sumber	Jml (Rp)
1.	2020	Al Ishlah English Fun with Universitas Qomaruddin	Mandiri	2 Juta
2	2021	Pendampingan Bimbingan Belajar Dan Pembuatan Media Ajar Basic English Untuk Santri Pondok Pesantren AL Karimi, Desa Tebuwung, Kecamatan Dukun, Kabupaten Gresik	Mandiri	2 Juta
3	2022	Pengembangan Perangkat Pembelajaran Bagi Guru-Guru SMP IM Sumber Terang, Desa Bolo, Kecamatan Ujungpangkah,	Mandiri	3 Juta

		Kabupaten Gresik		
4	2022	Pelatihan Pembuatan Media Belajar Dengan Aplikasi Wondershare Filmora Untuk Pengajaran Skill Menulis Di Mts Al – Hidayah Kemangi	Mandiri	3 Juta
5	2023	Workshop Kreatifitas Guru Bidang Studi Madrasah Ibtidaiyah Menuju Pembelajaran Berbasis Digital Se Kecamatan Bungah Di MI NU Assa'adah	Mandiri	3 Juta

E. Publikasi Artikel Ilmiah Dalam Jurnal dalam 5 Tahun Terakhir

No	Judul Artikel Ilmiah	Nama Jurnal	Volume/Nomer/Tahun
1	Investigating Online Speaking Class For Seventh Graders Of UPT SMPN 25 Gresik During Covid-19 Pandemic	EJI (English Journal of Indragiri): Studies in Education, Literature, and Linguistics	Vol. 5 No.2 (2021)
2	Elevating Young Learners Vocabulary Mastery Through Kim's Memory Game	EJI (English Journal of Indragiri): Studies in Education, Literature, and Linguistics	Vol. 7 No. 2(2023)

F. Pemakalah Seminar Ilmiah (Oral Presentation) dalam 5 Tahun Terakhir

No	Nama Temu ilmiah / Seminar	Judul Artikel Ilmiah	Waktu &Tempat
1			

G. Karya Buku dalam 5 Tahun Terakhir

No	Judul Buku	Tahun	Jumlah Halaman	Penerbit
1				

H. Perolehan HKI dalam 10 Tahun Terakhir

No	Judul/Tema HKI	Tahun	Jenis	Nomor P/ID
1				

I. Pengalaman Merumuskan Kebijakan Publik/Rekayasa Sosial Lainnya dalam 10 Tahun Terakhir

No	Judul/Tema/Jenis Rekayasa Sosial Lainnya yang Telah Diterapka	Tahun	Tempat Penerapan	Respon Masyarakat
1				

J. Penghargaan dalam 10 tahun Terakhir (dari pemerintah, asosiasi atau institusi lainnya)

No	Jenis penghargaan	Institusi pemberi Penghargaan	Tahun
1			

Semua data yang saya isikan dan tercantum dalam biodata ini adalah benar dan dapat dipertanggungjawabkan secara hukum. Apabila di kemudian hari ternyata dijumpai ketidaksesuaian dengan kenyataan, saya sanggup menerima resiko.

Demikian biodata ini saya buat dengan sebenarnya untuk memenuhi salah satu prasyarat pengajuan Pengabdian Kepada Masyarakat.

Gresik, 16 Oktober 2023
Ketua Pengabdian,



Happy Kusuma Wardani, M.Pd.

NIDN. 0708018402

Lampiran 2: Biodata Tim Pengusul Pengabdian

1. Biodata Anggota Tim Pengusul

A. Identitas diri

1	Nama lengkap & gelar	Alimin, M.Pd
2	NIDN	0710108204
3	Tempat / Tanggal Lahir	Mojokerto, 10 Oktober 1982
4	Alamat Rumah	Perumahan Trubus Indah Blok H-21, RT.24B, RW. 09 Bungalow, Gresik
5	Nomor Telepon/Faks/HP	085804034285
6	Alamat Kantor	Gedung A Kompleks Utara YPPQ Jl. Raya Bungalow No.1 Bungalow Gresik
7	Alamat Email	Happywarda@gmail.com
8	Mata Kuliah yang Diampu	1. English Grammar 2. English Vocabulary and Pronunciation 3. Research and Development 4. Teaching English as foreign Language 5. Instructional Design in Teaching English 6. Proposal Seminar 7. Introduction to Educational Research

B. Riwayat Pendidikan

	S 1	S 2	S 3
Nama PT	Universitas Islam Lamongan	UM Malang	-
Bidang Ilmu	Pendidikan Bahasa Inggris	Pendidikan Bahasa Inggris	-
Tahun Masuk- Lulus	2003 – 2007	2009-2011	-

C. Pengalaman Penelitian (bukan Skripsi, tesis, disertasi) 5 tahun terakhir

No	Tahun	Judul Penelitian	Pendanaan	
			Sumber	Jml (Rp)
1.				

D. Pengalaman Pengabdian kepada Masyarakat dalam 5 tahun terakhir

No	Tahun	Kegiatan dan Nama Pengabdian	Pendanaan	
			Sumber	Jml (Rp)
1.	2020	Al Ishlah English Fun with Universitas Qomaruddin	Mandiri	2 Juta
2	2021	Pendampingan Bimbingan Belajar Dan Pembuatan Media Ajar Basic English Untuk Santri Pondok Pesantren AL Karimi, Desa Tebuwung, Kecamatan Dukun, Kabupaten	Mandiri	2 Juta

		Gresik		
3	2022	Pelatihan Pembuatan Media Belajar Dengan Aplikasi Wondershare Filmora Untuk Pengajaran Skill Menulis Di Mts Al – Hidayah Kemangi	Mandiri	3 Juta
4	2023	Workshop Kreatifitas Guru Bidang Studi Madrasah Ibtidaiyah Menuju Pembelajaran Berbasis Digital Se Kecamatan Bungah Di MI NU Assa'adah	Mandiri	3 Juta

E. Publikasi Artikel Ilmiah Dalam Jurnal dalam 5 Tahun Terakhir

No	Judul Artikel Ilmiah	Nama Jurnal	Volume/Nomer/Tahun
1	Developing Listening Materials for the Tenth Graders of Islamic Senior High School	JET: Journal of English Teaching Universitas PGRI Adi Buana Surabaya	Vol.4 Nomer 2 (2019)
2	Exploring The EFL Students' Interest On Academic Reading	JELL: Journal of English Education, Linguistics, and Literature STKIP PGRI Jombang	Vol. 10 Nomer 1 (2023)

F. Pemakalah Seminar Ilmiah (Oral Presentation) dalam 5 Tahun Terakhir

No	Nama Temu ilmiah / Seminar	Judul Artikel Ilmiah	Waktu &Tempat
1			

G. Karya Buku dalam 5 Tahun Terakhir

No	Judul Buku	Tahun	Jumlah Halaman	Penerbit
1				

H. Perolehan HKI dalam 10 Tahun Terakhir

No	Judul/Tema HKI	Tahun	Jenis	Nomor P/ID
1				

I. Pengalaman Merumuskan Kebijakan Publik/Rekayasa Sosial Lainnya dalam 10 Tahun Terakhir

No	Judul/Tema/Jenis Rekayasa Sosial Lainnya yang Telah Diterapka	Tahun	Tempat Penerapan	Respon Masyarakat
1				

J. Penghargaan dalam 10 tahun Terakhir (dari pemerintah, asosiasi atau institusi lainnya)

No	Jenis penghargaan	Institusi pemberi Penghargaan	Tahun
1			

Semua data yang saya isikan dan tercantum dalam biodata ini adalah benar dan dapat dipertanggungjawabkan secara hukum. Apabila di kemudian hari ternyata dijumpai ketidaksesuaian dengan kenyataan, saya sanggup menerima resiko.

Demikian biodata ini saya buat dengan sebenarnya untuk memenuhi salah satu prasyarat pengajuan Pengabdian Kepada Masyarakat.

Gresik, 16 Oktober 2023
Anggota Tim Pengabdian,



Alimin, M.Pd.

NIDN. 0710108204

2. Biodata Anggota Tim Pengusul

A. Identitas diri

1	Nama lengkap & gelar	Bariqotul Hidayah, M.Pd
2	NIDN	0707089002
3	Tempat / Tanggal Lahir	Gresik, 07 Agustus 1990
4	Alamat Rumah	Jln. Betoyo Guci no 02 Rt 12 Rw 04 Betoyo Guci Manyar Gresik
5	Nomor Telepon/Faks/HP	08120303088
6	Alamat Kantor	Gedung A Kompleks Utara YPPQ Jl. Raya Bungah No.1 Bungah Gresik
7	Alamat Email	bariqalamien@gmail.com
8	Mata Kuliah yang Diampu	<ol style="list-style-type: none"> 1. Intensive Listening 2. Extensive Listening 3. Academic Listening 4. Critical Listening 5. Kewirausahaan 6. Edupreneurship

B. Riwayat Pendidikan

	S 1	S 2	S 3
Nama PT	UIN Sunan Ampel Surabaya	UNESA	-
Bidang Ilmu	Pendidikan Bahasa Inggris	Pendidikan Bahasa Inggris	-
Tahun Masuk- Lulus	2008 – 2013	2013-2017	-

C. Pengalaman Penelitian (bukan Skripsi, tesis, disertasi) 5 tahun terakhir

No	Tahun	Judul Penelitian	Pendanaan	
			Sumber	Jml (Rp)
1.				

D. Pengalaman Pengabdian kepada Masyarakat dalam 5 tahun terakhir

No	Tahun	Kegiatan dan Nama Pengabdian	Pendanaan	
			Sumber	Jml (Rp)
1.	2020	Al Ishlah English Fun with Universitas Qomaruddin	Mandiri	2 Juta
2	2021	Pendampingan Bimbingan Belajar Dan Pembuatan Media Ajar Basic English Untuk Santri Pondok Pesantren AL Karimi, Desa Tebuwung, Kecamatan Dukun, Kabupaten Gresik	Mandiri	2 Juta
3	2022	Pelatihan Pembuatan Media Belajar Dengan Aplikasi Wondershare Filmora Untuk Pengajaran Skill Menulis Di Mts Al – Hidayah Kemangi	Mandiri	3 Juta

4	2023	Workshop Kreatifitas Guru Bidang Studi Madrasah Ibtidaiyah Menuju Pembelajaran Berbasis Digital Se Kecamatan Bungah Di MI NU Assa'adah	Mandiri	3 Juta
---	------	--	---------	--------

E. Publikasi Artikel Ilmiah Dalam Jurnal dalam 5 Tahun Terakhir

No	Judul Artikel Ilmiah	Nama Jurnal	Volume/Nomer/Tahun

F. Pemakalah Seminar Ilmiah (Oral Presentation) dalam 5 Tahun Terakhir

No	Nama Temu ilmiah / Seminar	Judul Artikel Ilmiah	Waktu &Tempat
1			

G. Karya Buku dalam 5 Tahun Terakhir

No	Judul Buku	Tahun	Jumlah Halaman	Penerbit
1				

H. Perolehan HKI dalam 10 Tahun Terakhir

No	Judul/Tema HKI	Tahun	Jenis	Nomor P/ID
1				

I. Pengalaman Merumuskan Kebijakan Publik/Rekayasa Sosial Lainnya dalam 10 Tahun Terakhir

No	Judul/Tema/Jenis Rekayasa Sosial Lainnya yang Telah Diterapka	Tahun	Tempat Penerapan	Respon Masyarakat
1				

J. Penghargaan dalam 10 tahun Terakhir (dari pemerintah, asosiasi atau institusi lainnya)

No	Jenis penghargaan	Institusi pemberi Penghargaan	Tahun
1			

Semua data yang saya isikan dan tercantum dalam biodata ini adalah benar dan dapat dipertanggungjawabkan secara hukum. Apabila di kemudian hari ternyata dijumpai ketidaksesuaian dengan kenyataan, saya sanggup menerima resiko.

Demikian biodata ini saya buat dengan sebenarnya untuk memenuhi salah satu prasyarat pengajuan Pengabdian Kepada Masyarakat.

Gresik, 25 Desember 2023
Anggota Tim Pengabdian.



Bariqotul Hidayah, M.Pd.
NIDN. 0707089002

3. Biodata Anggota Tim Pengusul

A. Identitas diri

1	Nama lengkap & gelar	Maslahatul Ainayah, M.Psi.
2	NIDN	0720037403
3	Tempat / Tanggal Lahir	Gresik, 07 Agustus 1990
4	Alamat Rumah	Mengare Bungah Gresik
5	Nomor Telepon/Faks/HP	085104805644
6	Alamat Kantor	Gedung A Kompleks Utara YPPQ Jl. Raya Bungah No.1 Bungah Gresik
7	Alamat Email	maslahatul@gmail.com
8	Mata Kuliah yang Diampu	1. Psikologi Pendidikan 2. Dasar dasar Pendidikan

B. Riwayat Pendidikan

	S 1	S 2	S 3
Nama PT	Universitas Darul Ulum Jombang	Universitas 17 Agustus 1945 Surabaya	-
Bidang Ilmu	Psikologi	Psikologi	-
Tahun Masuk- Lulus	1993 – 1998	2006 - 208	-

C. Pengalaman Penelitian (bukan Skripsi, tesis, disertasi) 5 tahun terakhir

No	Tahun	Judul Penelitian	Pendanaan	
			Sumber	Jml (Rp)
1.				

D. Pengalaman Pengabdian kepada Masyarakat dalam 5 tahun terakhir

No	Tahun	Kegiatan dan Nama Pengabdian	Pendanaan	
			Sumber	Jml (Rp)
1.	2020	Al Ishlah English Fun with Universitas Qomaruddin	Mandiri	2 Juta
2	2021	Pendampingan Bimbingan Belajar Dan Pembuatan Media Ajar Basic English Untuk Santri Pondok Pesantren AL Karimi, Desa Tebuwung, Kecamatan Dukun, Kabupaten Gresik	Mandiri	2 Juta
3	2022	Pelatihan Pembuatan Media Belajar Dengan Aplikasi Wondershare Filmora Untuk Pengajaran Skill Menulis Di Mts Al – Hidayah Kemangi	Mandiri	3 Juta

4	2023	Workshop Kreatifitas Guru Bidang Studi Madrasah Ibtidaiyah Menuju Pembelajaran Berbasis Digital Se Kecamatan Bungah Di MI NU Assa'adah	Mandiri	3 Juta
---	------	--	---------	--------

E. Publikasi Artikel Ilmiah Dalam Jurnal dalam 5 Tahun Terakhir

No	Judul Artikel Ilmiah	Nama Jurnal	Volume/Nomer/Tahun

F. Pemakalah Seminar Ilmiah (Oral Presentation) dalam 5 Tahun Terakhir

No	Nama Temu ilmiah / Seminar	Judul Artikel Ilmiah	Waktu &Tempat
1			

G. Karya Buku dalam 5 Tahun Terakhir

No	Judul Buku	Tahun	Jumlah Halaman	Penerbit
1				

H. Perolehan HKI dalam 10 Tahun Terakhir

No	Judul/Tema HKI	Tahun	Jenis	Nomor P/ID
1				

I. Pengalaman Merumuskan Kebijakan Publik/Rekayasa Sosial Lainnya dalam 10 Tahun Terakhir

No	Judul/Tema/Jenis Rekayasa Sosial Lainnya yang Telah Diterapka	Tahun	Tempat Penerapan	Respon Masyarakat
1				

J. Penghargaan dalam 10 tahun Terakhir (dari pemerintah, asosiasi atau institusi lainnya)

No	Jenis penghargaan	Institusi pemberi Penghargaan	Tahun

1			
---	--	--	--

Semua data yang saya isikan dan tercantum dalam biodata ini adalah benar dan dapat dipertanggungjawabkan secara hukum. Apabila di kemudian hari ternyata dijumpai ketidaksesuaian dengan kenyataan, saya sanggup menerima resiko.

Demikian biodata ini saya buat dengan sebenarnya untuk memenuhi salah satu prasyarat pengajuan Pengabdian Kepada Masyarakat.

Gresik, 25 Desember 2023

Anggota Tim Pengabdian,



Maslahatul Ainiyah, M.Psi.

NIDN. 0720037403

**LAPORAN KEUANGAN KEGIATAN PENGABDIAN
(DANA HIBAH INTERNAL)
2023**

**PELATIHAN PEMBUATAN MATERI PEMBELAJARAN BERBASIS
DIGITAL DI MADRASAH IBTIDAIYAH AL HIKMAH
MASANGAN BUNGAH**



TIM PELAKSANA

Happy Kusuma Wardani, M.Pd.	NIDN.0708018402	Ketua Pengabdi
Alimin, M.Pd. NIDN	NIDN.0710108204	Anggota Pengabdi
Bariqotul Hidayah, M.Pd.	NIDN.0707089002	Anggota Pengabdi
Maslakhatul Ainiyah, M. Psi.	NIDN.0720037403	Anggota Pengabdi
Farah Khabibah	NIM. 1926110022	Anggota Pengabdi
M. Rifqi Miladi Ramadhani	NIM. 2026110010	Anggota Pengabdi
Diah Khofifa	NIM. 2026110013	Anggota Pengabdi

**DILAKSANAKAN ATAS BIAYA:
ANGGARAN DANA HIBAH INTERNAL
SESUAI SURAT PERJANJIAN PELAKSANAAN PENGABDIAN
NOMOR: 0378.06/A.2/UQ.7/MoU/XI/2023**

**LEMBAGA PENELITIAN DAN PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT
LPPM UNIVERSITAS QOMARUDDIN
TAHUN 2023**

CATATAN KEUANGAN HARIAN
PENGABDIAN HIBAH INTERNAL 2023/2024

1. Judul Pengabdian : Pelatihan Pembuatan Materi Pembelajaran Berbasis Digital Di Madrasah Ibtidaiyah Al Hikmah Masangan
2. Ketua Pelaksana : Happy Kusuma Wardani, M.Pd.
3. Program Studi : Pendidikan Bahasa Inggris
4. Jumlah Biaya : 3.000.000

Tanggal	Uraian	No (kuitansi)	Penerimaan	Pengeluaran	Saldo
25 November 2023	Terima tahap I (90%)	15	Rp. 1.350.000	Rp. 1.350.000	Rp. 0
20 Februari 2024	Terima tahap II (10%)	15	Rp. 1.650.000	Rp. 1.650.000	Rp. 0

Bendahara



Bariqotul Hidayah, M.Pd

Gresik, 25 Desember 2023
Ketua,



Happy Kusuma Wardani,
M.Pd.

Rekapitulasi Penggunaan Dana

Judul Pengabdian	: Pelatihan Pembuatan Materi Pembelajaran Berbasis Digital Di Madrasah Ibtidaiyah Al Hikmah Masangan
Ketua Pelaksana	: Happy Kusuma Wardani, M.Pd.
Program Studi	: Pendidikan Bahasa Inggris
Jumlah Biaya	: 3.000.000
Uang yang diterima	
Tahap I	: 1.500.000
Tahap II	: 1.500.000
Jumlah	: 3.000.000
Penggunaan	: 3.000.000
Sisa	: 0

1. Honorarium

No	Nama	JABATAN	Jumlah Honor
1.	Happy Kusuma Wardani, M.Pd	Ketua	450.000
2.	Alimin, M.Pd	Anggota	450.000
3.	Bariqotul Hidayah, M.Pd	Anggota	300.000
4.	Maslahatul Ainiyah, M.Psi	Anggota	300.000
TOTAL			Rp1.350.000

2. Bahan/Barang Habis Pakai

No	Jenis Bahan	Volume	Harga Satuan	Jumlah
1.	Materai	2	15.000	30.000
2.	Banner	1	100.000	100.000
3.	Pulpen	2	5.000	10.000
Jumlah				Rp 140.000

3. Peralatan/Sewa

No	Jenis Peralatan	Volume	Harga Satuan	Jumlah
1.	Printing Proposal	1	10.000	10.000
2.	Fotokopi Proposal	3	10.000	30.000
3.	Printing Laporan	1	10.000	10.000
4.	Jilid Proposal	1	10.000	10.000
5.	Printing Laporan	1	10.000	10.000
6.	Jilid Proposal	1	10.000	10.000
Jumlah				Rp 80.000

4. Perjalanan

No	Nama yang Bepergian	Golongan	Tujuan	Jumlah
1.	Alimin, M.Pd	Anggota	Pencarian Lembaga Mitra PKM	50.000
2.	Alimin, M.Pd	Anggota	Penandatanganan Kerjasama Lembaga Mitra dengan Tiem PKM	50.000

3.	Alimin, M.Pd	Anggota	Penentuan Sample Materi bahan ajar dalam kegiatan PKM	50.000
4.	Alimin, M.Pd	Anggota	Instalasi Aplikasi Wondershare Filmora	50.000
5.	Happy Kusuma Wardani, M.Pd	Ketua	Melaksanakan kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat di Madrasah Ibtidaiyah Al Hikmah	50.000
	Alimin, M.Pd	Anggota	Masyarakat di Madrasah Ibtidaiyah Al Hikmah	50.000
	Bariqotul Hidayah, M.Pd	Anggota	Desa Masangan	50.000
	Maslahatul Ainiyah, M.Psi	Anggota	Kecamatan Bungah Kab. Gresik	50.000
	Farah Khabiba	Anggota		50.000
	M. Rifqi Miladi R			50.000
	Diah Khofifa			50.000
6.	Happy Kusuma Wardani, M.Pd	Ketua	Evaluasi Kegiatan PKM	50.000
7.	Alimin, M.Pd	Anggota	Evaluasi Kegiatan PKM	50.000
Jumlah				Rp 650.000

5. Lain lain

No	Jenis Pengeluaran	Volume	Harga Satuan	Jumlah
1.	Publikasi	1	400.000	400.000
2.	Konsumsi Rapat Tim Dosen	4	25.000	100.000
3.	Konsumsi Rapat Tim Dosen dan Mahasiswa	7	20.000	140.000
4.	Konsumsi Pasca Pelaksanaan Kegiatan	7	20.000	140.000
Jumlah				Rp 780.000

6. Rekapitulasi Penggunaan Biaya

No	Jenis	Jumlah
1.	Honorarium	1.350.000
2.	Bahan/Barang Habis Pakai	140.000
3.	Peralatan/Sewa	80.000
4.	Perjalanan	650.000
5.	Lain lain	780.000
Total Biaya		Rp. 3.000.000

Bendahara

Bariqotul Hidayah, M.Pd.
NIDN. 0707089002

Gresik, 25 Desember 2023

Ketua,

Happy Kusuma Wardani, M.Pd.
NIDN. 0708018402

Lampiran 5: Kwitansi

1. Honorarium

No	Nama	JABATAN	Jumlah Honor
1.	Happy Kusuma Wardani, M.Pd	Ketua	450.000
2.	Alimin, M.Pd	Anggota	300.000
3.	Bariqotul Hidayah, M.Pd	Anggota	300.000
4.	Maslahatul Ainiyah, M.Psi	Anggota	300.000
TOTAL			Rp1.350.000

KWITANSI

No : 01
 Terima dari : Ketua Tim Pengabdian kepada masyarakat
 Uang Sebanyak : Rp 450.000
Empat Ratus Lima Puluh Ribu
 Guna Pembayaran : Vakasi Pemateri Pengabdian kepada Masyarakat

Gresik, 25 - 12 - 2023

Terbilang Rp : Rp 450.000 | 
 Happy Kusuma Wardani, M.Pd.

KWITANSI

No : 02
 Terima dari : Ketua Tim Pengabdian kepada masyarakat
 Uang Sebanyak : Rp 300.000
Tiga Ratus Ribu
 Guna Pembayaran : Vakasi Pemateri Pengabdian kepada Masyarakat

Gresik, 25 - 12 - 2023

Terbilang Rp : Rp 300.000 | 
 Alimin, M.Pd.

KWITANSI

No : 03
 Terima dari : Ketua Tim Pengabdian kepada masyarakat
 Uang Sebanyak : Rp 300.000
Tiga Ratus Ribu
 Guna Pembayaran : Vakasi Pemateri Pengabdian kepada Masyarakat

Gresik, 25 - 12 - 2023

Terbilang Rp : Rp 300.000 | 
 Bariqotul Hidayah, M.Pd.

KWITANSI

No : 04
 Terima dari : Ketua Tim Pengabdian kepada masyarakat
 Uang Sebanyak : Rp 300.000
Tiga Ratus Ribu
 Guna Pembayaran : Vakasi Pemateri Pengabdian kepada Masyarakat

Gresik, 25 - 12 - 2023

Terbilang Rp : Rp 300.000 | 
 Maslahatul Ainiyah, M.Psi

2. Bahan/Barang Habis Pakai

No	Jenis Bahan	Volume	Harga Satuan	Jumlah
1.	Materai	2	15.000	30.000
2.	Banner	1	100.000	100.000
3.	Pulpen	2	5.000	10.000
Jumlah				Rp 140.000

	Melayani:	Telp:	Tanggal: <u>10 November 2023</u>
	<ol style="list-style-type: none"> Cetak banner ATK Fotokopi Jilid & Laminasi 	081332329593	Kepada : <u>Alimin, MPd.</u>
Qty	Nama barang	Harga	Jumlah
2	Materai	15.000	15.000
1	Banner	100.000	100.000
2	Pulpen	5.000	5.000
Jumlah			Rp 140.000

3. Peralatan/Sewa

No	Jenis Peralatan	Volume	Harga Satuan	Jumlah
1.	Printing Proposal	1	10.000	10.000
2.	Fotokopi Proposal	3	10.000	30.000
3.	Printing Laporan	1	10.000	10.000
4.	Jilid Proposal	1	10.000	10.000
5.	Printing Laporan	1	10.000	10.000
6.	Jilid Proposal	1	10.000	10.000
Jumlah				Rp 80.000

	Melayani:	Telp:	Tanggal: <u>12 November 2023</u>
	<ol style="list-style-type: none"> Cetak banner ATK Fotokopi Jilid & Laminasi 	081332329593	Kepada : <u>Alimin, MPd.</u>
Qty	Nama barang	Harga	Jumlah
1	Printing Proposal	10.000	10.000
3	Fotokopi Proposal	10.000	30.000
1	Printing Laporan	10.000	10.000
1	Jilid Proposal	10.000	10.000
1	Printing Laporan	10.000	10.000
1	Jilid Proposal	10.000	10.000
Jumlah			Rp 80.000

4. Perjalanan

No	Nama yang Bepergian	Golongan	Tujuan	Jumlah
1.	Alimin, M.Pd	Anggota	Pencarian Lembaga Mitra PKM	50.000
2.	Alimin, M.Pd	Anggota	Penandatanganan Kerjasama Lembaga Mitra dengan Tim PKM	50.000
3.	Alimin, M.Pd	Anggota	Penentuan Sample Materi bahan ajar dalam kegiatan PKM	50.000
4.	Alimin, M.Pd	Anggota	Instalasi Aplikasi Wondershare Filmora	50.000
5.	Happy Kusuma Wardani, M.Pd	Ketua	Melaksanakan kegiatan	50.000
	Alimin, M.Pd	Anggota	Pengabdian Kepada	50.000
	Bariqotul Hidayah, M.Pd	Anggota	Masyarakat di Madrasah	50.000
	Maslahatul Ainiyah, M.Psi	Anggota	Ibtidaiyah Al Hikmah	50.000
	Farah Khabiba	Anggota	Desa Masangan	50.000
	M. Rifqi Miladi R	Anggota	Kecamatan Bungah Kab.	50.000
	Diah Khofifa	Anggota	Gresik	50.000
6.	Happy Kusuma Wardani, M.Pd	Ketua	Evaluasi Kegiatan PKM	50.000
7.	Alimin, M.Pd	Anggota	Evaluasi Kegiatan PKM	50.000
Jumlah				650.000

KWITANSI

No : 05

Terima dari : Ketua Tim Pengabdian kepada masyarakat

Uang Sebanyak : Rp 650.000
Enam Ratus Lima Pulah Ribu

Guna Pembayaran : Biaya Perjalanan Pengabdian kepada Masyarakat

Gresik, 25 - 12 - 2023


Bariqotul Hidayah, M.Pd.]

Terbilang Rp : Rp 650.000

5. Lain lain

No	Jenis Pengeluaran	Volume	Harga Satuan	Jumlah
1.	Publikasi	1	400.000	400.000
2.	Konsumsi Rapat Tim Dosen	4	25.000	100.000
3.	Konsumsi Rapat Tim Dosen dan Mahasiswa	7	20.000	140.000
4.	Konsumsi Pasca Pelaksanaan Kegiatan	7	20.000	140.000
Jumlah				Rp 780.000


KWITANSI

No : 06
 Terima dari : Ketua Tim Pengabdian kepada masyarakat
 Uang Sebanyak : Rp 400.000
Empat Ratus Ribu Rupiah
 Guna Pembayaran : Biaya Publikasi Artikel PKM

Gresik, 25 - 12 - 2023


[Signature]
 Bariqotul Hidayah, M.Pd.

Terbilang Rp : Rp 400.000 (Empat Ratus Ribu)

mastery 
 Ghost Kitchen
Dapur Center : Jl. Kebun baru Desa Indrodelik
 Kec. Bungah Kab. Gresik 085448221330 / 081333848295


Tanggal : 05 November 2023
To: Ibu Bariqotul Hidayah

Qty	Belanjaan	Harga	Jumlah
4	Nasi Kotak	25.000	100.000
Total			Rp 100.000

mastery 
 Ghost Kitchen
Dapur Center : Jl. Kebun baru Desa Indrodelik
 Kec. Bungah Kab. Gresik 085448221330 / 081333848295

Tanggal : 010 November 2023
To: Ibu Bariqotul Hidayah

Qty	Belanjaan	Harga	Jumlah
7	Nasi Kotak	20.000	100.000
Total			Rp 140.000

mastery 
 Ghost Kitchen
Dapur Center : Jl. Kebun baru Desa Indrodelik
 Kec. Bungah Kab. Gresik 085448221330 / 081333848295

Tanggal : 014 November 2023
To: Ibu Bariqotul Hidayah

Qty	Belanjaan	Harga	Jumlah
7	Nasi Kotak	20.000	100.000
Total			Rp 140.000

Lampiran 6: Dokumentasi Kegiatan





Lampiran 7: Surat Pernyataan Kerjasama Mitra

Lampiran 8: Jurnal Pengabdian Masyarakat



Yang bertanda tangan di bawah ini:

1. Nama : Happy Kusuma Wardani, M.Pd. dalam hal ini bertindak sebagai ketua tim pengabdian “Pelatihan Pembuatan Materi Pembelajaran berbasis Digital di MI AL HIKMAH Masangan Bungah Gresik”
Untuk selanjutnya disebut pihak pertama (I).
2. Nama : Ali Shodiqin, S.Pd. dalam hal ini bertindak sebagai Kepala MI AL HIKMAH Masangan Bungah Gresik.
Untuk selanjutnya disebut pihak kedua (II).

Dengan ini kedua belah pihak telah melakukan kesepakatan mengenai kerjasama yang saling menguntungkan dengan ketentuan-ketentuan sebagai berikut:

1. Pihak I akan melakukan kerjasama dengan pihak II untuk melakukan program pengabdian kepada masyarakat yang berjudul “Pelatihan Pembuatan Materi Pembelajaran berbasis Digital di MI AL HIKMAH Masangan Bungah Gresik” apabila Pengabdian kami diterima dan didanai oleh pihak kampus maupun dikti.
2. Pihak ke II akan mendukung penuh atas berlangsungnya program dan bersedia memfasilitasi berjalannya program ini.
3. Pihak I berkewajiban untuk menggunakan dana yang diberikan oleh institusi sebaik-baiknya dan menjalankan semua program yang telah tercantum didalamnya.
4. Hal-hal yang belum diatur dalam surat kerjasama ini, akan diatur kemudian.

Pihak I

Happy Kusuma Wardani, M.Pd.
NIDN. 0708018402

Gresik, 25 Oktober 2023



Ali Shodiqin, S.Pd.



Yang bertanda tangan di bawah ini:

1. Nama : Happy Kusuma Wardani, M.Pd. dalam hal ini bertindak sebagai ketua tim pengabdian “Pelatihan Pembuatan Materi Pembelajaran berbasis Digital di MI AL HIKMAH Masangan Bungah Gresik”
Untuk selanjutnya disebut pihak pertama (I).
2. Nama : Ali Shodiqin, S.Pd. dalam hal ini bertindak sebagai Kepala MI AL HIKMAH Masangan Bungah Gresik.
Untuk selanjutnya disebut pihak kedua (II).

Dengan ini kedua belah pihak telah melakukan kesepakatan mengenai kerjasama yang saling menguntungkan dengan ketentuan-ketentuan sebagai berikut:

1. Pihak I akan melakukan kerjasama dengan pihak II untuk melakukan program pengabdian kepada masyarakat yang berjudul “Pelatihan Pembuatan Materi Pembelajaran berbasis Digital di MI AL HIKMAH Masangan Bungah Gresik” apabila Pengabdian kami diterima dan didanai oleh pihak kampus maupun dikti.
2. Pihak ke II akan mendukung penuh atas berlangsungnya program dan bersedia memfasilitasi berjalannya program ini.
3. Pihak I berkewajiban untuk menggunakan dana yang diberikan oleh institusi sebaik-baiknya dan menjalankan semua program yang telah tercantum didalamnya.
4. Hal-hal yang belum diatur dalam surat kerjasama ini, akan diatur kemudian.

Gresik, 25 Oktober 2023

Pihak I

Happy Kusuma Wardani, M.Pd.
NIDN. 0708018402

Pihak II

Ali Shodiqin, S.Pd.

**PELATIHAN PEMBUATAN MATERI PEMBELAJARAN BERBASIS
DIGITAL DI MADRASAH IBTIDAIYAH AL HIKMAH MASANGAN
BUNGAH**

Happy Kusuma Wardani, M.Pd, Alimin, M.Pd, Bariqotul Hidayah, M.Pd,

Maslahatul Ainiyah, M.PSi

Prodi Pendidikan Bahasa Inggris, Universitas Qomaruddin

happywarda@uqgresik.ac.id, aliminjaya956@gmail.com, bariqalamien@gmail.com,

maslahatul@gmail.com

Abstrak

Tujuan utama pengabdian kepada masyarakat ini adalah untuk melatih guru agar mampu membuat materi pembelajaran PAI. Point terpenting dalam PKM ini diperoleh dari wawancara dengan pihak Madrasah bahwa guru PAI kurang bahkan tidak menguasai IT dalam membuat materi pembelajaran berbasis digital. Secara rinci ada 5 tahap pada metode pelaksanaan PKM ini meliputi pencarian mitra kegiatan PKM, penandatanganan kerjasama dengan sekolah mitra, penentuan sampel materi pembelajaran pelaksanaan PKM, Instalasi Aplikasi Wondershare Filmora, dan pelaksanaan dan pendampingan pembuatan materi pembelajaran berbasis digital. Setelah dilaksanakan pelatihan ini, para guru di Madrasah Ibtidaiyah Al Hikmah Masangan Bungah Gresik sudah bisa membuat materi bahan ajar menggunakan aplikasi filmora. Dimana prosesnya meliputi mencari bahan mentah, membuka aplikasi wondershare filmora, memasukkan latar belakang dan audio file, menyisipkan tulisan, memberi efek animasi, menyertakan transisi, dan meng-export video (render). Kegiatan PKM berjalan dengan baik dan sukses dengan dihadiri sekitar 90% dari jumlah guru bidang studi yang ada. Selama pelatihan, semua perangkat terhubung internet sehingga guru bisa berkreasi dan praktek membuat materi pembelajaran. Sarannya, perlu dilaksanakan pembinaan bagi guru agar mahir membuat materi pembelajaran berbasis digital. Selain itu harus ada kebijakan yang mengikat setiap semester agar guru diwajibkan membuat materi pembelajaran berbasis digital dengan support laptop yang mumpuni.

Kata kunci: Pengabdian, Materi Pembelajaran, Filmora,

Abstract

The main aim of this community service is to train teachers to be able to create PAI learning materials. The most important point in PKM was obtained from interviews with Madrasahs that PAI teachers lack or do not master IT in creating digital-based learning materials. In detail, there are 5 stages in the PKM implementation method, including searching for partners for PKM activities, signing cooperation with partner schools, determining samples of learning materials for implementing PKM, installing the

Wondershare Filmora application, and implementing and assisting in creating digital-based learning materials. After carrying out this training, teachers at Madrasah Ibtidaiyah Al Hikmah Masangan Bungah Gresik were able to create teaching materials using the Filmora application. The process includes searching for raw materials, opening the Wondershare Filmora application, inserting background and audio files, inserting text, giving animation effects, including transitions, and exporting video (rendering). PKM activities ran well and were successful with around 90% of the existing study field teachers attending. During training, all devices are connected to the internet so teachers can be creative and practice creating learning materials. The suggestion is that training needs to be carried out for teachers to become proficient in creating digital-based learning materials. Apart from that, there must be a binding policy every semester so that teachers are required to create digital-based learning materials with capable laptop support.

Kata kunci: Community service, Learning materials, Filmora,

PENDAHULUAN

Salah satu aspek paling penting dalam kehidupan manusia adalah pendidikan. Sistem pendidikan yang baik dan diterapkan dengan benar sangat penting untuk menghasilkan generasi berikutnya yang cerdas, berkarakter, dan berkualitas. Masyarakat dapat menghasilkan pendidikan dan peradaban yang lebih maju. Seiring berjalannya waktu, teknologi telah berkembang untuk mengajar berbagai aspek kehidupan, termasuk pendidikan. Lebih dari empat puluh tahun data penelitian yang telah dikumpulkan juga memperlihatkan bahwa para peserta didik yang menerima pembelajaran berkualitas tinggi menunjukkan belajar lebih sukses daripada peserta didik yang tidak memperoleh pembelajaran yang berkualitas (Joyce, Weil, & Calhoun, 2003)

Perkembangan teknologi diharapkan dapat menciptakan suasana baru di bidang pendidikan yang mampu membawa angin segar ke bidang pendidikan dan bekerja sama dengan teknologi informasi untuk menciptakan pendidikan yang berkualitas. Di sisi lain, perkembangan pesat teknologi informasi yang dapat diakses secara instan memunculkan konsep pendidikan yang berbeda di masyarakat global.

Teknologi informasi diperlukan untuk mendukung pendidikan modern di sekolah dan perguruan tinggi. Teknologi informasi dapat membantu pendidikan beradaptasi dengan perubahan pola pikir dan kebutuhan yang cepat, praktis, dan

tepat di era modern. Menurut Rusi Restiyani, dkk (2014) dalam Sudirman 2009 menyatakan bahwa TIK terdiri dari dua komponen yaitu perangkat lunak (software) dan perangkat keras (hardware). Perangkat lunak yaitu semua alat yang dapat disentuh secara fisik. Sedangkan perangkat lunak berupa alat yang berbentuk aplikasi yang dibuat dari pemrograman tertentu.

Dengan teknologi informasi, semua guru dapat mengakses informasi secara luas. Internet adalah salah satu teknologi yang memungkinkan ini. Interaksi siswa-guru menjadi lebih mudah dan fleksibel. Teknologi informasi membantu siswa belajar melalui berbagai alat komunikasi modern, seperti komputer, ponsel, surat elektronik (e-mail), software pembelajaran online, dan lainnya. Dengan kata lain, dukungan teknologi informasi memungkinkan guru untuk terus memberikan pelajaran tanpa harus bertemu langsung dengan siswanya. Demikian pula, siswa dapat memperoleh lebih banyak referensi, materi, dan informasi. Menurut Syaad Patmanthara (2012) menyatakan bahwa TIK dimanfaatkan pada pendidikan formal, non formal dan informal (PNFI) dalam rangka mendukung pemerataan pendidikan. Sehingga dengan adanya TIK masyarakat di semua jenjang pendidikan dapat mengembangkan ketrampilannya dalam penguasaan teknologi. Menurut Sutrisno (2011), perkembangan teknologi perangkat komputer beserta koneksinya di era globalisasi ini akan mampu menghantarkan peserta didik belajar secara cepat dan akurat, apabila dapat dimanfaatkan secara benar dan tepat. Untuk itu dibutuhkan sumber daya manusia yang tanggap terhadap perkembangan teknologi informasi dan komunikasi (TIK). Mengapa demikian? Hal ini karena pengembangan pembelajaran berbasis TIK akan memiliki banyak keunggulan, diantaranya yaitu: bahan materi pelajaran menjadi lebih mudah diakses dari manapun, lebih menarik, lebih murah biayanya, dan lebih menghemat waktu belajar peserta didik (Alessi dan Trollip, 2001).

Kehadiran teknologi internet juga membuat penerapan sistem pendidikan lebih praktis dan mudah. Ini terlihat dari berkembangnya pendekatan pembelajaran online, atau pembelajaran virtual, yang menggunakan internet. Dunia pendidikan harus berubah dan beradaptasi dengan kemajuan sebagai bagian dari modernisasi. Upaya untuk mematuhi perkembangan zaman dalam pendidikan

termasuk menerapkan teknologi informasi ke dalam sistem pendidikan. Pendekatan pembelajaran erat kaitannya dengan teknologi. Teknologi pembelajaran erat pula kaitannya dengan aplikasi. Salah satu aplikasi tersebut adalah wondershare filmora. Aplikasi ini dianggap sangat membantu dalam pembuatan media video, karena proses pengeditan video dengan aplikasi Filmora relatif mudah dan sederhana tetapi hasil dari editingnya memiliki kualitas yang powerful (Heru Aliwardhana, 2021).

Jadi, untuk menghadapi tantangan yang semakin kuat di seluruh dunia, pendidikan harus diubah. Untuk memajukan pendidikan di era digital, perlu ada perubahan yang dilakukan oleh pihak-pihak yang terlibat secara lokal. Mulai dari guru, sarana, dan sumber daya manusia sekolah, semuanya harus dipersiapkan untuk menciptakan lingkungan dan suasana pendidikan yang dapat bersaing dengan teknologi digital. Dalam jangka panjang, ini akan memungkinkan lulusan madrasah untuk bersaing dengan semua aspek ekonomi, sosial, budaya, dan industri, serta bidang lain.

Dengan mempertimbangkan keanekaragaman sikap, perilaku, dan kecenderungan yang digambarkan di atas, tidak berlebihan jika dikatakan bahwa tantangan yang dihadapi guru saat ini semakin kompleks. Kompleksitasnya terletak pada fakta bahwa sasaran belajar berubah dengan cepat dan signifikan, yang memerlukan guru untuk terus memperbarui pengetahuan mereka dan teknologi. Perkembangan dunia digital memiliki dampak yang signifikan terhadap peradaban dunia. Ini juga mempengaruhi lingkungan pendidikan, terutama lembaga pendidikan yang bernaung dalam kelompok madrasah. Guru memiliki peran yang sangat penting di madrasah, terutama di madrasah Ibtidaiyah. Pada tahap ini, peran tersebut bersifat fundamental karena membentuk karakter pebelajar positif. Penguasaan guru dalam membuat media pembelajaran menjadi salah satu kunci bagi guru untuk menyampaikan materi pelajaran menjadi menarik bagi siswa serta para siswa lebih mudah memahami materi pembelajaran yang disampaikan oleh guru bidang studi. (Eliwatis and Sabarullah, 2021).

Usia, kreativitas, dan kemampuan untuk menyampaikan pelajaran tentunya berbeda. Dengan berkembangnya era digital, pembelajaran jelas berdampak besar

pada kualitas siswa. Kualitas guru adalah faktor terbesar yang dapat mempengaruhi hal tersebut. Sebagai contoh, jika seorang guru tidak dapat membuat media pembelajaran digital, ini pasti akan berdampak pada kualitas pembelajaran di kelas. Ini sebenarnya karena metode pembelajaran konvensional sangat berbeda dengan metode pembelajaran kontemporer yang menggunakan kemajuan teknologi. Kegiatan belajar mengajar (KBM) biasanya hanya menggunakan buku bacaan atau media tekstual seperti lembar kerja atau fotokopi.

Pertanyaan-pertanyaan ini akan terus muncul dan terus menghambat proses pembelajaran yang berkualitas. Karena itu, sangat penting bagi kedua guru untuk lebih kreatif dalam membuat materi pembelajaran digital. Video adalah salah satu media pembelajaran digital. Video adalah media pembelajaran audiovisual, dan model media pembelajaran ini sangat berguna untuk mencapai tujuan pembelajaran. Namun, semakin banyak guru madrasah yang mampu melakukannya. Namun, dengan adanya media pembelajaran berbasis digital ini, siswa merasa senang, tertarik, dan termotivasi untuk belajar.

Materi pembelajaran berbasis digital memungkinkan siswa mengakses bahan pelajaran di mana saja, bukan hanya di kelas atau di lingkungan madrasah. Jika materi pembelajaran diunggah ke platform sosial media yang sedang berkembang dewasa ini, akses ke pembelajaran berbasis digital akan menjadi mudah. Kanal YouTube adalah salah satu media sosial. Karena video sangat penting di era digital, termasuk banyak video pembelajaran yang diupload di situs web tertentu seperti YouTube, Kemendikbud, Ruang Guru, dan situs pelajaran guru lainnya, editing video di YouTube sangat penting untuk membuat kontennya menarik.

Seiring dengan kemajuan teknologi, para pendidik juga diharuskan untuk menggunakan teknologi sebagai alat pembelajaran di kelas. Keterampilan guru di Indonesia masih rendah. Sebagian besar pendidik lebih suka menggunakan pendekatan yang berbasis guru dengan metode ceramah daripada menggunakan pendekatan pada peserta didik dengan aktivitas pembelajaran, terutama yang memanfaatkan teknologi.

Problem ini sangat bertentangan dengan kemampuan siswa untuk mengakses berbagai fungsi media sosial. Selain itu, hampir semua wali murid memiliki kases media masa. Dengan mengunggah video pembelajaran ke media masa dan kordinasi guru (wali kelas) dengan orang tua, kemudahan ini pasti akan bermanfaat untuk kegiatan belajar. Orang tua dapat mengontrol penggunaan smartphone yang tidak bermanfaat untuk lebih memperhatikan anak-anak mereka.

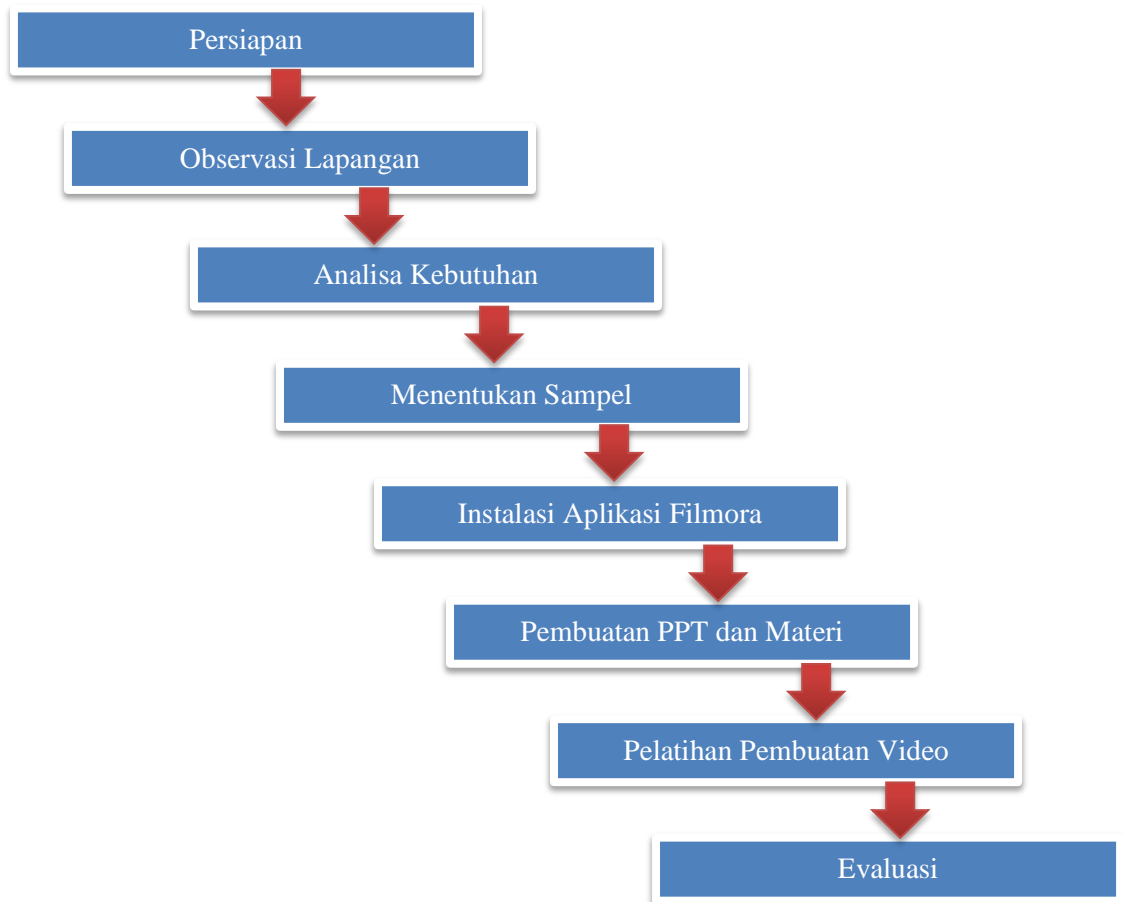
Untuk meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa, guru harus menjawab pertanyaan apakah siswa akan tertarik untuk lebih giat belajar dengan video yang diunggah di media masa. Namun, kebanyakan guru tidak mampu membuat media berbasis digital menarik.

Permasalahan ini juga terjadi pada dewan guru atau tenaga pendidik yang mengajar di lembaga pendidikan Madrasah Ibtidaiyah Al Hikmah Masangan Bungah Gresik. Tenaga pendidik harus dimotivasi dan dibantu untuk membuat dan mengembangkan media pembelajaran berbasis teknologi.

Dari uraian dan analisa permasalahan di atas maka perlu digerakkan dan motivasi bagi guru bidang studi untuk meningkatkan kualitas pembelajaran yang lebih baik dengan menyelenggarakan kegiatan”Pelatihan Pembuatan Materi Pembelajaran Berbasis Digital di Madrasah Ibtidaiyah Al Hikmah Masangan Gresik”

METODE

Metode yang digunakan dalam pengabdian ini terdiri dari beberapa tahap. Beberapa tahapan tersebut di walai dengan persiapan, observasi lapangan dengan melakukan wawancara langsung kepada kepala madrasah, melakukan analisis kebutuhan dengan menentukan sampel pelajaran yang akan dipraktekkan dalam pelatihan, instalasi aplikasi *wondershare* Filmora pada laptop masing-masing guru bidang studi, pembuatan ppt yang memudahkan tim pengabdi dalam menyampaikan materi, pelatihan pembuatan materi pembelajaran, masing-masing guru bidang studi menyiapkan pembuatan materi pembelajaran sesuai dengan mata pelajarannya, dan tahapan kegiatan terakhir adalah evaluasi. Detail setiap tahapan kegiatan tersaji gambar 1 berikut



Penjelasan gambar 1:

- a. Persiapan: pada tahap ini Tim pengabdian melakukan koordinasi tim untuk menyamakan persepsi dalam menentukan topik besar dari kegiatan pengabdian yang akan dilakukan, menentukan level sekolah atau madrasah, penentuan judul kegiatan, penentuan mitra yang akan diajak untuk bekerjasama, penyusunan dan pengajuan proposal kegiatan untuk disahkan prodi dan di setujui oleh LPPM Kampus universitas Qomaruddin.
- b. Observasi lapangan: tim pengabdian melakukan koordinasi, menyusun beberapa butir pertanyaan sebagai persiapan wawancara, wawancara dengan kepala madrasah terkait teknis kegiatan pengabdian yang akan dilakukan, bentuk kegiatan, peralatan yang dibutuhkan, dan yang terpenting adalah kesediaan pihak sekolah untuk ditempati sebagai lokasi kegiatan pengabdian, serta memberi surat balasan untuk perizinan kegiatan.

- c. Analisis kebutuhan: pada tahap ini tim pengabdian melakukan analisis kebutuhan sebelum dan selama kegiatan pengabdian seperti ketersediaan tempat pelaksanaan kegiatan pengabdian, instalasi aplikasi wondershare filmora, kemampuan guru bidang studi dalam penguasaan IT, dan penentuan materi pembelajaran sebagai sampel yang akan disimulasikan selama pelatihan berlangsung.
- d. Instalasi Aplikasi: pada tahap ini tim pengabdian berkoordinasi dengan pihak sekolah untuk menentukan waktu dan tempat serta jumlah laptop atau PC yang akan diinstal dengan aplikasi editing video wondershare filmora. Proses instalasi dilakukan 5 hari sebelum pelaksanaan kegiatan. Hal ini dimaksudkan agar pada saat kegiatan berlangsung semuanya sudah siap dan tidak ada proses instalasi lagi dengan tujuan semua proses pelatihan pembuatan materi pembelajaran berjalan dengan lancar.
- e. Pembuatan PPT dan persiapan materi sampel: Tahap ini tim pengabdian menyiapkan ppt materi yang berisi panduan singkat penggunaan aplikasi filmora, juga terdapat instruksi penugasan untuk latihan pembuatan video pembelajaran secara mandiri. Untuk memudahkan peserta pelatihan dalam memahami filmora, tim pengabdian berkolaborasi dengan mahasiswa untuk membantu secara teknis memberikan pendampingan kepada peserta pelatihan dalam memahami aplikasi filmora langkah demi langkah. Selain PPT, tim pengabdian juga mempersiapkan materi sampel yang akan dijadikan bahan pelatihan. Materi sampel telah disetujui saat analisa kebutuhan dan wawancara dengan pihak sekolah.
- f. Pelatihan pembuatan video pembelajaran: pada tahap ini tim pengabdian dibantu mahasiswa melakukan penjelasan secara teknis langkah demi langkah dalam mengaplikasikan aplikasi filmora dalam membuat materi pembelajaran berbasis digital. Masing-masing guru bidang studi memuat video pembelajaran dengan materi sampel yang telah disepakati sebelumnya. Semua guru bidang studi sebagai peserta dalam Pelatihan ini dijelaskan secara teknis bagaimana membuat video pembelajaran. Mereka diminta melakukan kerja mandiri dengan memuat video pembelajaran untuk mata

Pelajaran yang Qur'an Hadits dari mulai memasukkan gambar ataupun melakukan editing video. Pada kegiatan ini mahasiswa dilibatkan secara aktif untuk mendampingi peserta yang mengalami kesulitan.

- g. Evaluasi: Pada tahap ini tim pengabdian mengumpulkan semua data laporan kegiatan dari tahap persiapan sampai pada tahap akhir pembuatan video sesuai dengan waktu yang telah ditentukan. Untuk melengkapi data laporan kegiatan ini, setiap guru bidang studi yang mengikuti kegiatan pelatihan ini diminta menyampaikan testimonia atau pesan dan kesan selama mengikuti kegiatan pelatihan ini.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil dari wawancara yang dilakukan oleh tim pengabdian kepada kepala madrasah menunjukkan bahwa guru bidang studi belum menggunakan media pembelajaran berbasis digital dan masih gaptek. Hal ini bisa dilihat saat pelaksanaan kegiatan pengabdian dimana hanya 2-3 orang tenaga pendidik yang lebih mudah menggunakan laptopnya dalam membuat video berbasis digital. Dengan aplikasi Wondershare Filmora 9. Guru bidang studi lebih suka menggunakan media pembelajaran dalam bentuk PowerPoint dan bahkan masih menggunakan metode konvensional berupa ceramah dalam pelaksanaan kegiatan belajar pembelajaran. Selain itu, temuan wawancara menunjukkan bahwa sebagian besar guru bidang studi masih belum mahir dan ahli dalam membuat media pembelajaran berbasis digital khusus berupa video. Mitra melihat hasil dari pengabdian masyarakat ini: guru menjadi lebih baik dari sebelumnya, banyak yang memahami aplikasi Filmora sebagai alat untuk membuat media pembelajaran, guru bidang studi menjadi tertarik, dan banyak guru tetap di laboratorium bahkan setelah tim pengabdian meninggalkan pelatihan.

Dengan cara yang sama, guru bidang studi sebelumnya menggunakan grup WhatsApp untuk berbagi informasi dan tugas dengan siswa atau untuk mengirimkan file materi mata pelajaran yang ringan. Setelah kegiatan pengabdian ini, harapan besar tim pengabdian adalah bahwa semua guru bidang studi sudah dapat menggunakan video pembelajaran berbasis digital untuk mengajar siswa

mereka. Selain itu, mitra yang belum menggunakan Filmora sebagai aplikasi untuk bahan ajar dalam aktivitas pembelajaran belum berhasil menggunakannya karena keterbatasan dalam penguasaan teknologi. Mereka telah membuat video pembelajaran sebagai bahan ajar sendiri, seperti yang ditunjukkan oleh guru bidang studi yang melakukan pelatihan. Kegiatan pelatihan ini memungkinkan guru bidang studi untuk membuat video pembelajaran sendiri. Salah satu harapan besar dari tim pengabdian adalah para tenaga pendidik atau pun guru bidang studi sudah bisa dan mampu membuat bahan ajar berbasis digital berupa video pembelajaran

Tim pengabdian kemudian meminta semua peserta untuk membuat materi bahan ajar berupa video pembelajaran sendiri dengan didampingi langsung oleh tim pengabdian. Peran mahasiswa menjadi sangat penting karena dengan 20 guru bidang studi, membuat video pembelajaran secara mandiri akan menguras banyak tenaga dan pikiran. Video pembelajaran yang dibuat secara mandiri oleh guru bidang studi ini dapat digunakan oleh mitra untuk mendukung proses pembelajaran di sekolah. Video ini dibuat berdasarkan mata pelajaran yang diajarkan oleh masing-masing guru bidang studi. Gambar berikut menunjukkan bagaimana setiap guru bidang studi sangat tertarik untuk belajar membuat dan mengedit video.

Untuk mengevaluasi kegiatan pengabdian ini, tim pengabdian meminta perwakilan dari setiap peserta untuk berbicara tentang apa yang mereka lakukan saat membuat video pembelajaran. Perwakilan ini akan berbicara tentang bagaimana mereka menyisipkan tulisan Arab dan Indonesia, membuat efek animasi dan transisi, menyisipkan gambar, dan menyelesaikan video pembelajaran. Seorang peserta pelatihan mengatakan bahwa proses editing di Filmora memerlukan lebih banyak langkah daripada melakukan editing dengan Canva. Mereka menganggap bahwa kualitas gambar video yang dihasilkan di Filmora lebih variatif dan hasilnya lebih baik. Pada pelatihan tersebut, guru bidang studi dapat menggunakan Filmora untuk melakukan setiap tahapan pembuatan video pembelajaran. Mereka kemudian dapat mengikuti instruksi tim pengabdian.

Guru bidang studi yang telah mengikuti pelatihan dari awal hingga akhir kegiatan mengatakan bahwa pelatihan ini sangat penting untuk meningkatkan ketahanan dalam melakukan pengajaran menggunakan media pembelajaran berbasis filmora. Mereka mengatakan bahwa pelatihan ini dilakukan dengan ketekunan dan keuletan tim pengabdian sebagai pemateri, sehingga guru senior dapat mengikuti pelatihan dengan baik, seperti yang ditunjukkan dengan pembuatan video tentang mata pelajaran Para bapak dan ibu guru bidang studi berharap kegiatan pelatihan ini akan dilanjutkan agar manfaatnya lebih besar. Akhir kata, bapak dan ibu guru bidang studi yang telah mengikuti pelatihan mengucapkan terima kasih dan berharap pengetahuan yang didapat dari pelatihan ini dapat diterapkan segera.

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

1. Kegiatan pengabdian kepada masyarakat tahun 2023 dengan judul "Pelatihan Pembuatan Materi Pembelajaran Berbasis Digital di Madrasah Ibtidaiyah Al Hikmah Masangan Gresik" telah terlaksana dengan baik dengan antusiasisme guru bidang studi yang luarbiasa.
2. Sekolah memiliki 20 guru bidang studi namun yang hadir secara offline adalah 17 guru karena yang lainnya berhalangan. Kegiatan pelatihan ini dilakukan di ruang kelas sekolah. Sebelum pelatihan dimulai, tim pengabdian memastikan persiapan terlebih dulu dengan menginstall aplikasi Filmora.
3. Selama pelatihan, semua perangkat komputer dan akses internet dapat digunakan dengan baik, sehingga peserta dapat berkreasi dengan membuat video pembelajaran berbasis digital. Setelah pelatihan selesai, tim pengabdian melakukan monev kepada peserta untuk melihat seberapa baik kemampuan guru bidang studi.

Saran

1. Perlu ada pelatihan bagi guru bidang studi yang lebih rutin menggunakan aplikasi lain selain windorshare filmora.

2. Perlu adanya kebijakan khusus dari kepala madrasah agar semua guru bidang studi yang mengikuti pelatihan ini bisa membuat materi pembelajaran berbasis digital.
3. Perlu juga upgrade laptop buat guru bidang studi agar lebih mudah untuk berkreasi dalam membuat materi pembelajaran berbasis digital dalam bentuk video.

UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terima kasih disampaikan kepada semua pihak yang telah membantu kegiatan pengabdian ini kepada Masyarakat ini, baik kepada LPPM Universitas Qomaruddin, Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Tim Pengabdian, perwakilan mahasiswa, dan juga Kepala Madrasah Ibtidaiyah Al Hikmah Masangan Bungah Gresik.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Joyce, B., & Weil, M., & Calhoun, E. 2003. *Models of Teaching* (7th ed.). Boston: Allyn & Bacon.
- [2] Restiyani, R. dkk 2014. 'Profil Pemanfaatan Teknologi Informasi Dan Komunikasi (Tik) Sebagai Media Dan Sumber Pembelajaran Oleh Guru Biologi', *Jurnal EDUSAINS*, p. 50-66.
- [3] Patmanthara, S. 2012. 'Analisis Pelaksanaan Uji Online Pada Kompetensi Teknologi Informasi Komunikasi (TIK) Dan Kesiapan Infrastruktur Di SMA Kota Malang', *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, p. 28-37.
- [4] Edy, S. 2011. *Manajemen Sumber Daya Manusia*. Jakarta : Kencana.
- [5] Alessi & Trollip. 2001. *Multimedia for learning: Methods and development*. Massachusetts: A Pearson Education.
- [6] Aliwardhana.H. 2021. *Upaya Meningkatkan Keterampilan Guru dalam Pembuatan Video Pembelajaran Berbasis Power Point dan Filmora Melalui in House Training**, *AL-FIKRAH: Jurnal Studi Ilmu Pendidikan dan Keislaman*, 4(1), pp. 22–43. Available at: <https://doi.org/10.36835/al-fikrah.v4i1.109>.
- [7] Eliwatis, E. and Sabarullah, S. 2021. *Pengembangan Video Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Berbasis Aplikasi Wondershare Filmora**, at-Tarbiyah al-Mustamirrah: *Jurnal Pendidikan Islam*, 2(1), p. 25. Available at: <https://doi.org/10.31958/atjpi.v2i1.3319>.