



Pelatihan Pengembangan Media Pembelajaran Digital Untuk Pengajar Bimbel Adzkia Kedinasan

Wirda Ningsih^{1*}, Aisyah Shahab², Sunani³

^{1*,2,3}Diploma III Bahasa Inggris, Politeknik Negeri Sriwijaya, Indonesia

Info Artikel

Article history:

Received May 06, 2025

Accepted Jun 01, 2025

Published Online Jul 21, 2025

Kata Kunci:

Pelatihan

Media pembelajaran digital

Bimbingan belajar

ABSTRAK

Pelatihan pengembangan media pembelajaran digital di Bimbingan Belajar (Bimbel) Adzkia Kedinasan Palembang bertujuan meningkatkan kompetensi pengajar dalam menggunakan teknologi secara interaktif dan menarik. Pelatihan terdiri dari tiga sesi utama, yaitu pengenalan konsep media ajar digital, pelatihan penggunaan aplikasi Quizizz dan Kahoot!, serta praktik pengembangan kuis digital. Evaluasi dilakukan melalui survei kebutuhan sebelum pelatihan, kuesioner pasca-pelatihan, dan diskusi kelompok untuk mengukur perubahan persepsi, keterampilan teknis, dan motivasi pengajar. Hasil menunjukkan peningkatan signifikan dalam kepercayaan diri, kreativitas, dan kemampuan pengajar dalam mengintegrasikan media digital ke dalam proses pembelajaran. Pelatihan ini juga mendorong komitmen pengajar untuk terus menggunakan media digital secara rutin, meskipun terdapat tantangan terkait waktu dan perangkat teknologi.

This is an open access under the [CC-BY-SA](#) licence



Corresponding Author:

Wirda Ningsih,

Diploma III Bahasa Inggris,

Jurusan Bahasa Inggris,

Politeknik Negeri Sriwijaya,

Jl Srijaya Negara Bukit Besar Palembang 30139, Indonesia

Email: wirda.ningsih@polsri.ac.id

How to cite: Ningsih, W., Shahab, A., & Sunani, S. (2025). Pelatihan Pengembangan Media Pembelajaran Digital Untuk Pengajar Bimbel Adzkia Kedinasan. *Matano: Jurnal Pengabdian Dan Pemberdayaan Masyarakat*, 1(2), 45–52.
<https://doi.org/10.51574/matano.v1i2.3049>

<https://etdci.org/journal/matano>

Pendahuluan

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi telah memberikan dampak besar dalam dunia pendidikan, khususnya dalam hal akses dan penyampaian materi pelajaran. Teknologi ini tidak hanya mempermudah pengajaran tetapi juga menciptakan peluang baru dalam hal cara kita belajar dan mengajar. Salah satu bentuk perubahan signifikan yang terjadi adalah meningkatnya kebutuhan akan media ajar digital yang interaktif dan menarik. Media pembelajaran digital, seperti video, simulasi digital, dan aplikasi berbasis game, memungkinkan proses pembelajaran yang lebih inovatif dan menyenangkan bagi siswa (Mayer, 2020).

Teknologi pembelajaran digital memungkinkan pengajaran yang lebih aktif dan partisipatif. Kuis online, video pembelajaran, dan simulasi interaktif dapat membuat siswa lebih terlibat dalam proses pembelajaran. Penelitian oleh Ulfah et al. (2023) menunjukkan bahwa penggunaan media digital dapat meningkatkan hasil belajar siswa karena mereka lebih terlibat dan termotivasi untuk mengikuti pelajaran. Selain itu, media ajar digital berfungsi untuk membangun keterampilan abad ke-21, seperti berpikir kritis, kolaborasi, dan pemecahan masalah. Penggunaan media digital yang efektif dapat membantu meningkatkan pemahaman, retensi, dan daya ingat siswa terhadap materi pelajaran (Clark & Mayer, 2016).

Seiring dengan perkembangan teknologi, media pembelajaran digital dapat menjadi alat yang sangat penting dalam menjembatani komunikasi antara pengajar dan siswa, serta membantu siswa untuk lebih memahami konsep-konsep yang abstrak melalui representasi visual yang lebih menarik. Oleh karena itu, penting bagi pengajar untuk menguasai media pembelajaran digital guna mendukung tercapainya tujuan pembelajaran yang lebih efektif dan menyenangkan.

Media pembelajaran digital mengacu pada berbagai alat dan teknologi berbasis digital yang digunakan untuk mendukung proses pembelajaran. Mayer (2020) mengungkapkan bahwa media ini meningkatkan pemahaman siswa dengan menyajikan materi pelajaran secara lebih interaktif dan menarik. Pemanfaatan teknologi dalam kegiatan mengajar memberi kesempatan yang lebih luas bagi siswa untuk memperoleh akses dan mengembangkan pemahaman mereka secara mandiri (Anggraini, 2021). Dalam konteks pendidikan nonformal, seperti bimbingan belajar (bimbel), media pembelajaran digital menjadi solusi yang efektif untuk meningkatkan kualitas pengajaran dan meningkatkan motivasi belajar siswa (Safitri et al, 2023).

Berbagai bentuk media digital yang umum digunakan meliputi video interaktif, e-modul, aplikasi pembelajaran, serta platform pembelajaran daring seperti Google Classroom dan Moodle. Namun, implementasi media pembelajaran digital tidak terlepas dari tantangan. Salah satu tantangan utama adalah keterbatasan akses terhadap teknologi dan keterampilan digital pengajar (Hulu, 2023). Pelatihan yang memadai menjadi kunci dalam mengatasi tantangan ini. Pelatihan yang dilakukan dengan baik dapat meningkatkan kepercayaan diri pengajar dalam menggunakan media digital, serta memaksimalkan penerapan teknologi dalam pembelajaran. Memiliki keterampilan digital merupakan salah satu cara efektif bagi pengajar untuk mengatasi tantangan pembelajaran di era digital (Sitompul, 2022).

Bimbingan Belajar (Bimbel) Adzkia Kedinasan Palembang merupakan cabang dari Bimbel Adzkia Kedinasan yang berpusat di Medan, Sumatera Utara, yang didirikan pada

tahun 2004 dengan tujuan membantu masyarakat mempersiapkan ujian masuk perguruan tinggi negeri dan sekolah kedinasan. Seiring dengan perkembangan dan ekspansi pada tahun 2025, Bimbel Adzkia Kedinasan membuka cabang di Palembang untuk memenuhi kebutuhan pendidikan di wilayah Sumatera Selatan. Bimbel ini menawarkan berbagai program untuk membantu siswa mempersiapkan ujian masuk perguruan tinggi negeri, sekolah kedinasan, dan tes CPNS.

Sebagai lembaga pendidikan yang berkomitmen untuk memberikan pendidikan berkualitas tinggi, Bimbel Adzkia Kedinasan Palembang terus berupaya meningkatkan kualitas pembelajarannya. Salah satu upaya yang dilakukan adalah membekali pengajarnya dengan keterampilan dalam pengembangan dan penggunaan media pembelajaran digital. Penguasaan media ajar digital yang tepat sangat penting untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan, efektif, dan relevan dengan perkembangan teknologi. Oleh karena itu, rumusan masalah dalam kegiatan ini adalah bagaimana meningkatkan kompetensi pengajar dalam mengembangkan dan menggunakan media pembelajaran digital secara efektif. Tujuan dari kegiatan ini adalah untuk memberikan pelatihan kepada para pengajar di Bimbel Adzkia Kedinasan Palembang agar mampu merancang, mengembangkan, dan mengimplementasikan media ajar digital yang sesuai dengan kebutuhan pembelajaran, sehingga dapat menciptakan pengalaman belajar yang optimal bagi siswa.

Metode Pelaksanaan

Pelatihan ini dilaksanakan di Bimbel Adzkia Kedinasan Palembang dan melibatkan sepuluh pengajar yang berasal dari latar belakang pendidikan yang beragam. Meski sudah memiliki pengalaman mengajar, mereka masih memerlukan penguatan dalam pemanfaatan media digital agar pembelajaran menjadi lebih menarik dan relevan. Pihak manajemen Bimbel juga dilibatkan untuk memberikan dukungan terhadap program ini.

Pelatihan disusun dalam tiga tahap. Tahap pertama adalah persiapan, dimulai dengan survei kebutuhan menggunakan kuesioner skala Likert untuk memahami pemahaman dan harapan peserta. Hasil survei dianalisis secara deskriptif agar materi pelatihan benar-benar sesuai dengan kebutuhan mereka.

Tahap kedua adalah pelaksanaan, yang menggabungkan ceramah ringan, diskusi aktif, dan praktik langsung. Pengajar dilatih menggunakan aplikasi seperti Quizizz dan Kahoot untuk membuat kuis interaktif. Mereka juga diberi kesempatan mempresentasikan hasil karya dan mendapatkan masukan dari peserta lain.

Di akhir kegiatan, evaluasi dilakukan melalui kuesioner pascapelatihan dan diskusi kelompok. Hasilnya dianalisis secara tematik untuk menangkap kesan, tantangan, dan dampak pelatihan dari sudut pandang peserta. Proses ini membantu memastikan bahwa pelatihan tidak hanya memberi pengetahuan baru, tetapi juga membangun kepercayaan diri para pengajar dalam mengintegrasikan media digital ke dalam pembelajaran sehari-hari.

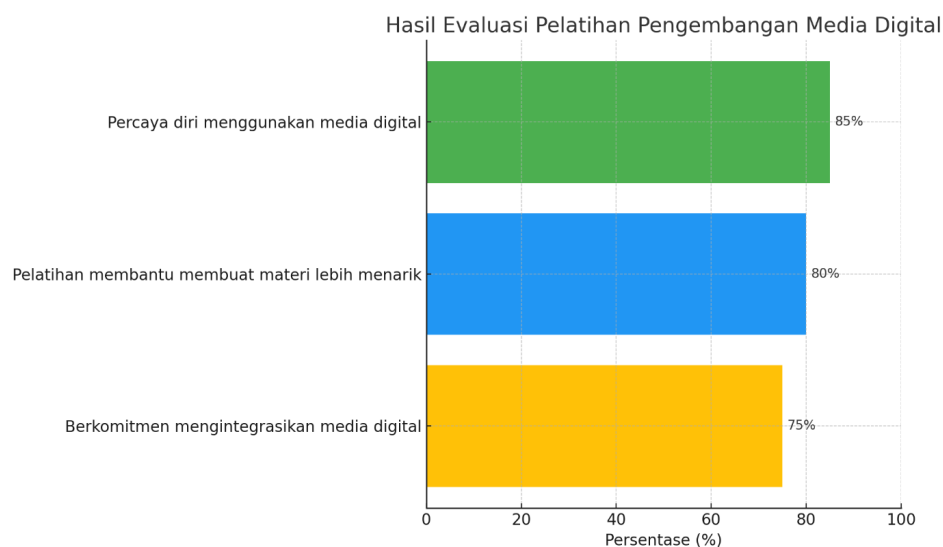
Hasil dan Pembahasan

Pelatihan pengembangan media pembelajaran digital di Bimbel Adzkia Kedinasan Palembang dilaksanakan dengan melibatkan sepuluh pengajar yang memiliki latar

belakang pendidikan dan pengalaman mengajar yang beragam. Fokus pelatihan adalah penggunaan aplikasi *Quizizz* dan *Kahoot!* untuk membuat kuis interaktif yang bertujuan meningkatkan keterlibatan dan motivasi belajar siswa. Sebelum pelatihan, survei kebutuhan dilakukan untuk mengukur tingkat pemahaman awal pengajar terhadap media ajar digital. Hasil survei menunjukkan bahwa 80% pengajar memiliki pengetahuan dasar tentang teknologi, namun belum pernah menggunakan aplikasi berbasis kuis seperti *Quizizz* dan *Kahoot!*. Sebanyak 70% pengajar merasa perlu meningkatkan keterampilan dalam membuat materi ajar yang lebih interaktif, dan 90% menunjukkan minat tinggi untuk memanfaatkan media digital dalam proses pembelajaran.

Pelatihan terdiri dari tiga sesi utama: pengenalan konsep media ajar digital, pelatihan penggunaan aplikasi, dan praktik pengembangan media. Pada sesi pengenalan, pengajar memahami pentingnya media digital dalam meningkatkan kualitas pembelajaran dan dampaknya terhadap motivasi belajar siswa. Sesi pelatihan aplikasi menunjukkan bahwa pengajar mampu mengoperasikan *Quizizz* dan *Kahoot!*, membuat kuis sederhana, serta menambahkan elemen visual seperti gambar dan video. Dalam sesi praktik, setiap pengajar berhasil membuat dan mempresentasikan kuis digital mereka dengan variasi tema dan tingkat kesulitan yang mencerminkan kreativitas masing-masing.

Evaluasi pelatihan dilakukan dengan menggunakan kuesioner setelah kegiatan dan diskusi kelompok. Kuesioner dirancang menggunakan skala Likert untuk menilai pandangan peserta *terhadap* manfaat pelatihan, sedangkan diskusi kelompok digunakan untuk mengeksplorasi pengalaman mereka secara lebih mendalam. Melalui kombinasi dua metode ini, hasil evaluasi dianalisis secara tematik guna mengidentifikasi kesan umum, tantangan yang dihadapi, serta dampak pelatihan berdasarkan perspektif para peserta. Adapun hasil evaluasi setelah pelatihan dapat dilihat pada gambar berikut.



Gambar 1. Hasil Evaluasi Pelatihan Pengembangan Media Digital

Hasil evaluasi pelatihan menunjukkan tiga dampak utama bagi para pengajar di Bimbel Adzkia Kedinasan Palembang:

1. Lebih Percaya Diri
Sebanyak 85% pengajar merasa lebih percaya diri menggunakan media ajar digital setelah mengikuti pelatihan. Ini menunjukkan bahwa pelatihan tidak hanya menambah pengetahuan, tapi juga membuat mereka lebih siap dan yakin mencoba teknologi baru di kelas.
2. Keterampilan Membuat Materi Interaktif Meningkat
Sebanyak 80% pengajar merasa terbantu dalam menyusun materi pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif. Hal ini terlihat dari kemampuan mereka membuat kuis digital yang kreatif dan sesuai kebutuhan siswa.
3. Ada Komitmen untuk Terus Menggunakan
Sebanyak 75% pengajar menyatakan akan rutin menggunakan media digital dalam proses belajar-mengajar. Ini menunjukkan bahwa pelatihan mendorong perubahan nyata dalam cara mereka mengajar.

Untuk mengetahui dampak pelatihan secara lebih jelas, dilakukan perbandingan terhadap kompetensi dan persepsi pengajar sebelum dan setelah mengikuti pelatihan pengembangan media pembelajaran digital. Data ini diperoleh dari hasil survei kebutuhan awal dan kuesioner evaluasi setelah pelatihan. Hasil survei dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 1. Perbandingan Kompetensi dan Persepsi Pengajar Sebelum dan Setelah Pelatihan

Aspek	Sebelum Pelatihan (%)	Setelah Pelatihan (%)	Keterangan
Memiliki pengetahuan dasar teknologi	80%	95%	Peningkatan pemahaman teknologi dasar yang lebih kuat
Pernah menggunakan Quizizz/Kahoot	0%	85%	Mayoritas pengajar kini mahir menggunakan aplikasi tersebut
Percaya diri menggunakan media digital	30%	85%	Kepercayaan diri pengajar meningkat signifikan dalam penggunaan media ajar digital
Minat menggunakan media digital	90%	95%	Minat tetap tinggi dan meningkat sedikit setelah pelatihan
Keterampilan membuat materi interaktif	20%	80%	Kemampuan menciptakan kuis interaktif mengalami peningkatan tajam
Komitmen untuk menggunakan media digital	40%	75%	Komitmen pengajar dalam menggunakan media digital meningkat setelah pelatihan

Perbandingan ini menunjukkan besarnya manfaat pelatihan bagi pengajar dalam meningkatkan kemampuan teknis sekaligus sikap positif mereka terhadap penggunaan media pembelajaran digital. Sebelum pelatihan, hampir semua pengajar belum pernah menggunakan aplikasi Quizizz dan Kahoot!, sehingga rasa percaya diri dan keterampilan mereka masih cukup rendah. Namun setelah mengikuti pelatihan, hampir seluruh pengajar kini sudah mampu mengoperasikan aplikasi tersebut dengan lancar. Perubahan ini bukan hanya soal kemampuan teknis, tapi juga mencerminkan sikap yang lebih

terbuka dan antusias dalam memanfaatkan teknologi untuk mengajar. Hal ini membuktikan bahwa pelatihan tersebut sangat efektif dalam membantu pengajar menghadapi tantangan pembelajaran digital dan membuat proses belajar mengajar menjadi lebih berkualitas.

Hasil pelatihan menunjukkan bahwa pengembangan media ajar digital memberikan dampak positif terhadap peningkatan kompetensi pengajar di Bimbel Adzkia Kedinasan Palembang. Temuan ini sejalan dengan penelitian Ulfah et al. (2023) yang menyatakan bahwa penggunaan media digital dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran, yang pada akhirnya berdampak positif pada hasil belajar. Pelatihan ini berhasil meningkatkan pemahaman pengajar tentang pentingnya media digital dalam pendidikan, tidak hanya dari segi teknis penggunaan aplikasi, tetapi juga bagaimana media ini dapat meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa. Menurut Clark dan Mayer (2016), media ajar yang efektif dapat membantu siswa memahami materi dengan lebih baik dan meningkatkan daya ingat mereka. Hal ini terbukti dalam pelatihan, di mana pengajar mampu mengembangkan kuis yang tidak hanya interaktif tetapi juga relevan dengan materi ajar.

Penggunaan aplikasi seperti Quizizz dan Kahoot! memungkinkan pengajar menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan dan kompetitif, yang mendukung temuan dari Mayer (2020) bahwa media pembelajaran digital memperkaya pengalaman belajar siswa dan membuat proses pembelajaran lebih menarik. Pengajar yang sebelumnya merasa kesulitan membuat materi ajar yang menarik, kini mampu menciptakan kuis interaktif yang meningkatkan partisipasi siswa.

Meskipun pelatihan berjalan dengan baik, beberapa tantangan muncul, seperti keterbatasan waktu untuk menguasai aplikasi secara mendalam dan keterbatasan perangkat teknologi. Namun, dengan pendampingan berkelanjutan, pengajar dapat mengatasi tantangan ini. Hal ini menunjukkan pentingnya pendekatan berkelanjutan dalam pelatihan teknologi.

Pelatihan ini juga menunjukkan bahwa pengembangan profesional berkelanjutan sangat penting untuk memastikan pengajar tetap mengikuti perkembangan teknologi pendidikan. Pengajar yang terus diberikan pelatihan dan pendampingan akan lebih siap menghadapi tantangan dalam dunia pendidikan yang semakin digital. Mayer (2020) menekankan pentingnya adaptasi berkelanjutan dalam pendidikan untuk memastikan bahwa metode pengajaran tetap relevan dengan kebutuhan siswa di era digital. Secara keseluruhan, pelatihan pengembangan media ajar digital di Bimbel Adzkia Kedinasan Palembang telah memberikan hasil yang positif dalam meningkatkan kompetensi pengajar dan kualitas pembelajaran. Penggunaan aplikasi seperti Quizizz dan Kahoot! terbukti efektif dalam menciptakan pengalaman belajar yang lebih interaktif dan menyenangkan bagi siswa, mendukung perkembangan keterampilan abad ke-21 seperti berpikir kritis, kolaborasi, dan pemecahan masalah.

Kesimpulan

Pelatihan pengembangan media pembelajaran digital menggunakan aplikasi Quizizz dan Kahoot! di Bimbel Adzkia Kedinasan Palembang berhasil membantu para pengajar meningkatkan kemampuan mereka dalam membuat materi ajar yang lebih menarik dan interaktif. Sebelum pelatihan, banyak pengajar yang masih merasa kurang percaya diri dan terbatas dalam penggunaan media digital, tapi setelah pelatihan, mereka

jadi lebih mahir dan kreatif dalam membuat kuis interaktif. Dari hasil evaluasi, pengajar juga merasa lebih yakin memanfaatkan teknologi untuk mendukung proses belajar mengajar, dan bersemangat untuk terus menggunakan media digital secara rutin.

Selain itu, pelatihan ini menunjukkan bahwa media ajar digital tidak hanya membuat siswa lebih terlibat, tapi juga memotivasi pengajar untuk terus mencoba hal-hal baru dalam mengajar. Meski ada beberapa kendala seperti waktu belajar aplikasi dan keterbatasan perangkat, dengan bimbingan yang tepat, semua itu bisa diatasi secara bertahap.

Sebagai rekomendasi, untuk memastikan keberlanjutan hasil pelatihan, perlu dilakukan pendampingan berkelanjutan dan sesi penguatan secara rutin bagi para pengajar, baik dalam bentuk workshop lanjutan maupun mentoring. Selain itu, Bimbel Adzkia dapat mempertimbangkan untuk memperluas penggunaan media pembelajaran digital ini ke seluruh kelas dan tingkatan yang berbeda agar manfaatnya dapat dirasakan secara lebih luas. Penyediaan fasilitas teknologi yang memadai dan akses internet yang stabil juga perlu menjadi prioritas agar pengajar dan siswa dapat mengoptimalkan penggunaan media digital dalam pembelajaran sehari-hari. Dengan langkah-langkah tersebut, diharapkan inovasi pembelajaran digital dapat terus berkembang dan menjadi bagian integral dari proses pendidikan di Bimbel Adzkia Kedinasan Palembang.

Ucapan Terimakasih

Penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada Bimbel Adzkia Kedinasan Palembang yang telah menyediakan fasilitas dan tempat pelaksanaan pelatihan ini. Terima kasih khusus disampaikan kepada Tim Manajemen Bimbel Adzkia Kedinasan Palembang dan seluruh guru-guru yang telah berpartisipasi aktif dalam pelatihan ini. Kami juga mengucapkan terima kasih kepada dosen dan staf di Politeknik Negeri Sriwijaya, terutama kepada Jurusan Bahasa Inggris, yang telah memberikan dukungan baik secara langsung maupun tidak langsung selama kegiatan ini.

Referensi

- Anggraini, Y. (2021). Penggunaan Media Pembelajaran Digital Dalam Proses Pembelajaran Bahasa Inggris. *National Conference on Applied Business Education & Technology (NCABET)*, 1(1), 673–680. <https://doi.org/10.46306/ncabet.v1i1.54>
- Clark, R. C., & Mayer, R. E. (2016). *E-learning and the science of instruction: Proven guidelines for consumers and designers of multimedia learning* (4th ed.). Wiley.
- Hulu, Y. (2023). Problematika Guru Dalam Pengembangan Teknologi dan Media Pembelajaran. *ANTHOR Education and Learning Journal*, 2(6), 840–846. <https://doi.org/10.31004/anthor.v2i6.285>
- Mayer, R. E. (2020). *Multimedia learning* (3rd ed.). Cambridge University Press.
- Safitri, N. T., Tersta, F. W., Melati, M., Mayasari, M., & Kurniawan, D. (2023). Pelatihan Penggunaan Media Pembelajaran berbasis Augmented Reality Terintegrasi Kearifan Lokal bagi guru SMP Kota Jambi. *Journal of Human and Education (JAHE)*, 3(4), 493–499. <https://doi.org/10.31004/jh.v3i4.545>

- Sitompul, B. (2022). Kompetensi Guru dalam Pembelajaran di Era Digital. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 6(3), 13953–13960.
<https://doi.org/10.31004/jptam.v6i3.4823>
- Ulfah, A., Fitriyah, L., Zumaisaroh, N., & Jesica, E. (2023). Pemanfaatan Media Pembelajaran Digital dalam Pembelajaran Menulis Puisi di Era Merdeka Belajar. *GHANCARAN Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 5(1).
<https://doi.org/10.19105/ghancaran.v5i1.7914>