



Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Digital Sebagai Upaya Penguatan Implementasi Kurikulum Merdeka Pada MGMP Matematika Tingkat SMP Se-Kota Lhokseumawe

Rifaatul Mahmuzah^{1*}, Yulia Zahara¹, Zalfie Ardian², Syafirly Ramadhana¹, Rizka Suhaila¹

¹Program Studi Pendidikan Matematika, Universitas Malikussaleh, Jalan Cot Tengku Nie Reulet, Muara Batu, Aceh Utara, 24355

²Program Studi Sistem Informasi, Universitas Malikussaleh, Jalan Kampus Unimal Bukit Indah Blang Pulo, Muara satu, Lhokseumawe, 24355

*Email koresponden: rifaatul@unimal.ac.id

ARTICLE INFO

Article history

Received: 31 Oct 2024

Accepted: 07 Mar 2025

Published: 31 Mar 2025

Kata kunci:

Kurikulum merdeka;
Media pembelajaran digital;
Pelatihan;
Quizizz

Keywords:

Learning media digital;
Merdeka curriculum;
Quizizz;
Training

ABSTRAK

Pendahuluan: Kurikulum Merdeka mendorong guru untuk menciptakan pembelajaran yang mandiri dan berorientasi pada pengembangan keterampilan abad ke-21, termasuk kemampuan beradaptasi dengan teknologi digital. Namun kenyataannya, banyak guru matematika di Kota Lhokseumawe masih menghadapi kendala yang signifikan dalam memanfaatkan teknologi digital dan belum cukup familiar dengan teknologi digital yang dibutuhkan untuk mendukung pencapaian tujuan kurikulum Merdeka secara efektif. Pelatihan ini bertujuan untuk Meningkatkan kemampuan guru dalam membuat media pembelajaran digital dengan menggunakan platform digital Quizizz, serta menghasilkan media pembelajaran digital untuk pembelajaran matematika yang sesuai dengan standar Kurikulum Merdeka. **Metode:** Metode pelaksanaan terdiri dari survei kebutuhan, pelatihan teknis dalam dua pertemuan, pendampingan, dan evaluasi hasil pelatihan. Pelatihan pembuatan media pembelajaran digital dilaksanakan oleh tim pengabdian bekerja sama dengan MGMP Matematika Tingkat SMP Kota Lhokseumawe dengan jumlah peserta sebanyak 13 guru. Kegiatan pelatihan dilaksanakan selama dua hari. Pada hari pertama, para guru menerima materi pelatihan dan pada hari kedua, para guru didampingi untuk mempraktikkan secara langsung pembuatan media digital sesuai dengan karakteristik siswa, dan tingkat kelas yang mereka ajar di sekolah masing-masing. Evaluasi kegiatan dilakukan dengan pemberian kuisioner kepada para peserta pelatihan. **Hasil:** Pelatihan ini berdampak positif dalam meningkatkan kompetensi guru-guru matematika, khususnya dalam merancang dan memanfaatkan media pembelajaran digital secara efektif. Kemampuan ini sangat mendukung implementasi Kurikulum Merdeka secara optimal. **Kesimpulan:** Setelah dilaksanakan pelatihan diperoleh informasi bahwa terjadi peningkatan kemampuan guru sebesar 89% dalam membuat dan mengembangkan media pembelajaran digital.

ABSTRACT

Background: The Merdeka Curriculum encourages teachers to create independent learning experiences focusing on developing 21st-century skills, including adapting to digital technology. However, many mathematics teachers in Lhokseumawe still face significant challenges in utilizing digital technology and are not yet sufficiently familiar with the tools needed to support the curriculum's goals effectively. This training aims to enhance teachers' abilities to create digital learning media using the Quizizz platform and produce digital learning media for mathematics that aligns with the Merdeka Curriculum standards. **Methods:** We need a survey, technical training in two meetings,

mentoring, and evaluation of training results; the service team conducted the digital learning media creation training in collaboration with the Mathematics Subject Teacher Consultation (MGMP) for Junior High School in Lhokseumawe City, with 13 teacher participants. The training was held over two days. On the first day, the teachers received training material. On the second day, they were guided in directly practicing the creation of digital media tailored to the characteristics of their students and the grade levels they teach at their respective schools. Evaluation of activities is carried out by giving questionnaires to training participants. **Results:** This training positively impacts mathematics teachers' competence, especially in designing and utilizing digital learning media effectively. This skill dramatically supports the optimal implementation of the Merdeka Curriculum. **Conclusions:** Early keywords use capital letters. A semicolon separates each keyword (;). After the training, it was noted that an 89% increase in teachers' abilities to create and develop digital learning media had improved.



© 2025 by authors. Lisensi Jurnal Solma, UHAMKA, Jakarta. Artikel ini bersifat open access yang didistribusikan di bawah syarat dan ketentuan Creative Commons Attribution (CC-BY) license.

PENDAHULUAN

Musyawarah Guru Mata Pelajaran (MGMP) merupakan forum yang beranggotakan guru-guru mata pelajaran yang dibentuk sebagai wadah berbagi informasi, berkonsultasi, dan melaksanakan in house training dalam rangka meningkatkan kemampuan, keterampilan dalam melaksanakan peran fungsinya sebagai pendidik (Fitriani & Faridah, 2022). MGMP terbentuk di berbagai kota dengan berbagai tingkat sekolah, salah satunya MGMP Matematika Tingkat SMP yang berada di Kota Lhokseumawe. MGMP Matematika SMP Lhokseumawe merupakan salah satu forum yang beranggotakan 46 guru mata pelajaran matematika tingkat SMP di kota lhokseumawe dan beralamat di jalan Sulthanah Nahrisyah, Kec. Banda Sakti, Kota Lhokseumawe, Aceh.

Musyawarah Guru Mata Pelajaran (MGMP) Matematika tingkat SMP di Kota Lhokseumawe merupakan forum yang penting bagi pengembangan profesionalisme guru matematika. Forum ini menjadi wadah diskusi dan pembelajaran bersama bagi guru dalam menghadapi tantangan pembelajaran, termasuk dalam implementasi Kurikulum Merdeka. Saat ini MGMP Matematika Tingkat SMP Lhokseumawe terus berbenah demi mengimplementasikan pembelajaran Kurikulum Merdeka. Banyak kegiatan dan pelatihan yang direncanakan untuk dilaksanakan agar Sumber Daya Manusia (SDM) dan infrastruktur yang bernaung didalam forum ini dapat mendukung. kesuksesan implementasi kurikulum merdeka. MGMP Matematika Tingkat SMP Lhokseumawe berkomitmen memberikan pembelajaran yang menyenangkan kepada siswa. Hal ini sejalan dengan hakikat kurikulum merdeka yaitu memberikan kesempatan kepada siswa untuk belajar dengan tenang, santai, menyenangkan, bebas stres dan bebas tekanan, untuk menunjukkan bakat alaminya (Rahayu et al., 2022).

Peran guru sangat penting dalam implementasi Kurikulum Merdeka (Suryaman, 2020) Dalam kurikulum ini, guru tidak hanya berperan sebagai fasilitator, tetapi juga sebagai mediator dan motivator yang dapat meningkatkan motivasi belajar siswa (Lince, 2022). Selain itu, kurikulum Merdeka juga mendorong guru untuk menciptakan pembelajaran yang lebih fleksibel dan mandiri, serta berfokus pada pengembangan keterampilan abad ke-21, termasuk kemampuan beradaptasi dengan teknologi atau pembelajaran yang memanfaatkan media digital (Fakhri Akhmad, 2023; Mongkau & Pangkey, 2024). Pembelajaran dengan media digital memungkinkan interaksi yang lebih aktif antara guru dan siswa. Sumber belajar yang tersedia tidak terbatas, serta dilengkapi dengan media daring yang mudah diakses dan diunduh oleh siswa. Hal ini mendukung implementasi Kurikulum Merdeka secara efektif (Asril, 2022). Akan tetapi, kenyataan

di lapangan menunjukkan hal yang berbeda. Berdasarkan observasi awal dan wawancara dengan Ketua MGMP Matematika Tingkat SMP Kota Lhokseumawe, Ibu Sury Guswita Yani, S.Pd., diperoleh informasi bahwa sebagian besar guru matematika di Kota Lhokseumawe masih menghadapi kendala yang signifikan dalam memanfaatkan teknologi digital sebagai bagian dari proses pembelajaran sehari-hari.

Hasil survei awal menunjukkan bahwa literasi digital guru-guru matematika SMP di Kota Lhokseumawe masih tergolong rendah. Sebagian besar guru memiliki pemahaman yang terbatas mengenai penggunaan perangkat lunak atau aplikasi multimedia yang dapat mendukung proses pembelajaran. Banyak dari mereka masih bergantung pada metode pengajaran tradisional, seperti ceramah dan buku teks, serta kurang memanfaatkan sumber daya digital. Rendahnya literasi digital ini menjadi salah satu hambatan utama dalam pelaksanaan pembelajaran berbasis teknologi, sebagaimana diharapkan dalam Kurikulum Merdeka (Ahyani et al., 2024). Selain itu, terdapat keraguan di kalangan guru mengenai efektivitas penggunaan teknologi digital. Beberapa guru merasa bahwa penerapan teknologi membutuhkan waktu lebih lama dalam persiapan materi, sementara beban kerja mereka sudah cukup berat dengan tugas administratif dan tuntutan lainnya. Padahal, jika digunakan dengan tepat, teknologi dapat mempermudah proses pengajaran serta memberikan variasi metode pembelajaran yang lebih menarik bagi siswa (Rachmi et al., 2024).

Hasil wawancara dengan ketua MGMP juga menguatkan temuan ini, di mana kemampuan guru dalam menyiapkan media pembelajaran berbasis digital masih sangat rendah. Akibatnya, ketersediaan bahan ajar digital untuk mata pelajaran matematika sangat terbatas. Hal ini berdampak pada capaian kompetensi siswa yang rendah, yang pada gilirannya menurunkan minat dan motivasi siswa dalam belajar. Menurut hasil penelitian Guntur, dkk media pembelajaran digital memberikan pengaruh signifikan terhadap peningkatan hasil belajar siswa (Guntur et al., 2023). Pembelajaran menggunakan bahan ajar digital sangat dibutuhkan dalam pembelajaran di era kurikulum merdeka, karena dapat memungkinkan siswa untuk belajar dimanapun dan kapanpun sesuai kebutuhannya (Widya et al., 2023). Ketidakmampuan guru dalam menyiapkan bahan ajar yang menyenangkan juga memberikan pengaruh pada rendahnya minat belajar siswa dalam mata pelajaran matematika. Siswa merasa tidak termotivasi dalam belajar matematika. Siswa merasa matematika merupakan pelajaran yang sulit dimengerti dan proses belajar yang monoton tersebut menambah kesulitan siswa dalam belajar matematika.

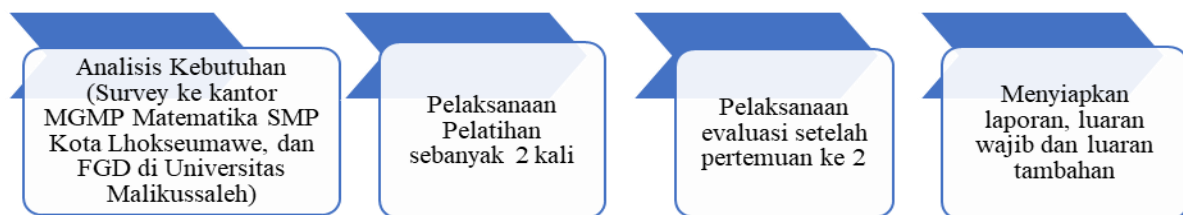
Selain itu, dari hasil wawancara juga diketahui bahwa anggota forum MGMP Matematika tingkat SMP di Kota Lhokseumawe belum pernah mendapatkan pelatihan atau pendampingan terkait pengembangan bahan ajar digital. Akibatnya, banyak guru yang masih menghadapi kendala dalam mengakses dan memanfaatkan teknologi digital, padahal teknologi ini merupakan elemen penting dalam penerapan Kurikulum Merdeka. Keterbatasan akses dan keterampilan tersebut menjadi hambatan utama bagi para guru dalam beradaptasi dengan perkembangan pendidikan berbasis teknologi. Meskipun Kurikulum Merdeka menekankan pentingnya penggunaan media digital dalam proses pembelajaran, guru-guru matematika di Lhokseumawe belum sepenuhnya siap untuk mengintegrasikan teknologi tersebut ke dalam praktik pembelajaran. Oleh karena itu, peningkatan kapasitas melalui pelatihan dan dukungan yang lebih optimal sangat diperlukan agar para guru dapat memanfaatkan teknologi digital secara efektif, serta meningkatkan kualitas pembelajaran. Kondisi ini menjadi salah satu alasan pentingnya diadakan pelatihan pembuatan media pembelajaran digital bagi guru-guru MGMP Matematika tingkat SMP di Kota Lhokseumawe. Salah satu aplikasi yang akan dimanfaatkan dalam pembuatan media pembelajaran adalah Quizizz, yang memungkinkan guru menyusun kuis dan aktivitas pembelajaran digital secara lebih menarik dan efektif.

Kegiatan pelatihan pembuatan media pembelajaran digital ini dilaksanakan selama dua hari. Pada hari pertama, para guru menerima materi pelatihan yang mencakup penggunaan aplikasi Quizizz untuk membuat media pembelajaran digital. Sedangkan pada hari kedua, para guru didampingi untuk mempraktikkan secara langsung pembuatan media digital sesuai dengan materi pelajaran, karakteristik siswa, dan tingkat kelas yang mereka ajar di sekolah masing-masing. Pelatihan ini bertujuan untuk Meningkatkan kemampuan guru dalam membuat media pembelajaran digital dengan menggunakan platform digital Quizizz, serta menghasilkan media pembelajaran digital untuk pembelajaran matematika yang sesuai dengan standar Kurikulum Merdeka. Dengan demikian, pelatihan ini diharapkan dapat membantu para guru dalam menciptakan bahan ajar yang inovatif dan relevan dengan kebutuhan siswa serta perkembangan teknologi pembelajaran, dapat meningkatkan kualitas pembelajaran di kelas, dan juga dapat mengoptimalkan penggunaan teknologi dalam proses belajar mengajar.

Pada bagian ini dijelaskan masalah mitra secara detail, persoalan, tantangan, atau kebutuhan masyarakat/mitra yang faktual dan aktual. Selanjutnya diuraikan tentang masalah, persoalan, atau kebutuhan pokok dalam masyarakat/mitra dikaitkan dengan target kegiatan.

METODE PELAKSANAAN

Berikut merupakan metode tahapan yang dilakukan pada pengabdian masyarakat pelatihan media pembelajaran digital pada MGMP Matematika tingkat SMP se-kota Lhokseumawe:



Gambar 1. Alur Pelaksanaan Pengabdian Kepada Masyarakat

- a. Melakukan survey awal dan wawancara dengan ketua MGMP Matematika SMP kota Lhokseumawe terkait kebutuhan guru saat ini khususnya guru matematika yang tergabung dalam MGMP SMP Kota Lhokseumawe (Mitra). Survey dilakukan sebanyak satu kali yang bertujuan untuk menganalisis pelatihan yang dibutuhkan oleh Mitra. Kegiatan ini dibantu oleh anggota 1 yaitu Yulia Zahara, S.Si., M.Mat. Berdasarkan hasil survey analisis kebutuhan guru, diperoleh informasi bahwa masih banyak guru yang belum dapat menggunakan media pembelajaran interaktif “Quizizz” selama proses pembelajaran. Hal ini membuat pembelajaran matematika monoton, sehingga pelatihan ini sangat dibutuhkan oleh guru. Pelatihan ini diikuti oleh 13 guru.
- b. Melakukan persiapan pelaksanaan pelatihan di MGMP Matematika Tingkat SMP Kota Lhokseumawe. Persiapan ini dilakukan oleh tim dan mitra. Tim pengabdian menyiapkan materi dan beberapa peralatan pendukung pelatihan. Pihak MGMP selaku mitra menyiapkan sarana dan prasana yang menjadi kebutuhan selama pelatihan diantaranya menyediakan tempat, listrik, mic dan speaker, spanduk serta jaringan internet yang dibutuhkan selama pelaksanaan pelatihan. Selain itu, pihak MGMP juga mengurus perizinan ke dinas pendidikan, menyiapkan undangan peserta pelatihan, dan menyurati semua kepala sekolah yang gurunya menjadi peserta pelatihan.

- a. Melakukan pelatihan, pendampingan, dan evaluasi sebanyak 2 pertemuan terkait media pembelajaran digital yaitu pembuatan bahan ajar digital dengan menggunakan aplikasi Quizizz
 1. Pertemuan 1: Pengenalan media pembelajaran digital yang dibuat menggunakan aplikasi Quizizz, dan dilanjutkan dengan pelatihan tentang cara pembuatan media pembelajaran tersebut yang disampaikan oleh pemateri Arlin Maya Sari, S.Si., M.Si. Selama pelatihan berlangsung, guru (peserta) juga ikut mempraktekkan pembuatan media sesuai arahan dari pemateri. Luaran dari kegiatan ini adalah pengetahuan guru terkait cara pembuatan media pembelajaran digital menggunakan aplikasi Quizizz.
 2. Pertemuan 2: Pendampingan dan evaluasi pembuatan media pembelajaran digital menggunakan aplikasi Quizizz. Pada pertemuan ini, guru merancang dan mengembangkan sendiri media pembelajaran digital yang sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik siswanya berdasarkan pengetahuan yang diperoleh pada pertemuan sebelumnya dengan menggunakan aplikasi Quizizz. Setelah guru merancang media kemudian dilanjutkan dengan kegiatan evaluasi media pembelajaran digital dan merevisi media tersebut jika diperlukan. Kegiatan ini akan didampingi oleh pemateri Arlin Maya Sari, S.Si., M.Si dan tim pengabdian. Adapun luaran yang diperoleh pada kegiatan ini adalah peningkatan kemampuan guru dalam mengembangkan media pembelajaran digital menggunakan aplikasi Quizizz dan adanya produk yang dihasilkan.
- c. Melakukan evaluasi setelah pertemuan kedua. Evaluasi ini bertujuan untuk melihat saran perbaikan atas pelaksanaan pendampingan yang sudah terlaksana. Hasil Evaluasi akan diserahkan kepada Ketua MGMP Matematika SMP Kota Lhokseumawe untuk nantinya diserahkan kepada Kepala Sekolah masing-masing guru sebagai pertimbangan kinerja guru tersebut. Selain itu, evaluasi juga dilakukan terkait kehadiran dan keaktifan guru pada saat pelatihan. Tim pengabdian juga meminta feedback dari guru pada setiap pertemuan terkait pelaksanaan pelatihan misalnya: penguasaan materi oleh pemateri, respon terhadap audiens, ketepatan waktu, dan tingkat teraplikasinya materi yang diterapkan. Hal ini dilakukan untuk memperbaiki kualitas pelatihan di pertemuan selanjutnya. Pengadministrasian semua penilaian dilakukan oleh Rifaatul Mahmuzah, S.Pd., M.Pd.
- d. Melakukan implementasi media di sekolah. Kegiatan ini dilakukan oleh tim pengabdian dengan mendatangi beberapa sekolah terkait implementasi media pembelajaran digital dalam proses pembelajaran.

HASIL DAN PEMBAHASAN

MGMP Matematika SMP Kota Lhokseumawe sangat terbuka dan menyambut baik rencana kegiatan pengabdian yang akan dilakukan oleh tim pengabdian. Menurut ketua MGMP, Sury Guswita Yani, S.Pd, pengabdian ini sangat dibutuhkan oleh guru saat ini khususnya guru matematika yang tergabung sebagai anggota MGMP SMP kota Lhokseumawe untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dengan menyajikan materi pembelajaran yang menarik dan bermakna sehingga dapat meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa serta akan berdampak pada tingkat ketercapaian kompetensi. Ketua MGMP berkoordinasi dengan kepala sekolah untuk

menguatkan terkait evaluasi yang dilakukan, sehingga guru termotivasi untuk mengikuti pelatihan dan bersungguh-sungguh dalam mengembangkan media pembelajaran digital yang sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik siswanya karena hasil akan dikaitkan dengan tingkat kinerja guru di tahun tersebut.

Setelah program pengabdian ini selesai dilakukan, diharapkan guru dapat merancang dan mengembangkan media pembelajaran digital lebih banyak lagi untuk materi-materi lainnya (selain yang dibuat pada saat pelatihan) dengan menggunakan aplikasi Quizizz yang sudah dipelajari. Dengan demikian, kegiatan pengabdian ini akan berdampak jangka panjang baik bagi guru maupun bagi sekolah dalam rangka peningkatan kualitas pembelajaran khususnya pada pelajaran matematika, dimana selama ini matematika masih dianggap sebagai salah satu pelajaran yang membosankan oleh siswa. Jadi, dengan adanya multimedia digital yang akan digunakan oleh guru dalam proses pembelajaran, diharapkan dapat meningkatkan minat dan hasil belajar siswa.

Beberapa kegiatan Pelatihan Media pembelajaran digital sebagai Upaya Penguatan Implementasi Kurikulum Merdeka pada MGMP Matematika Tingkat SMP Se-Kota Lhokseumawe yang telah dilaksanakan oleh tim pengabdian.

Survey Awal

Langkah awal yang dilakukan pada penelitian ini adalah survey. Survey dilakukan sebanyak satu kali yang bertujuan untuk menganalisis pelatihan yang dibutuhkan oleh Mitra. Survey dilakukan pada tanggal 6 September 2024. Melalui survey ini diperoleh informasi bahwa guru-guru MGMP siap mengikuti pelatihan media pembelajaran digital yang akan diadakan. Sebanyak 13 guru akan mengikuti pelatihan Quizizz.



Gambar 2. Survey Awal dan Diskusi Persiapan Pelatihan

Pelatihan Media pembelajaran digital

Pertemuan 1: Langkah berikutnya adalah kegiatan pelatihan yang disampaikan oleh pemateri Arlin Maya Sari, S.Si., M.Si. Pemateri mengenalkan fitur-fitur yang terdapat pada aplikasi Quizizz serta perbedaan Quizizz web dan aplikasi mobile. Pertemuan ini dilaksanakan pada tanggal 12 September 2024. Kegiatan pelatihan dimulai pada pukul 08.00 WIB sampai 17.00 WIB.

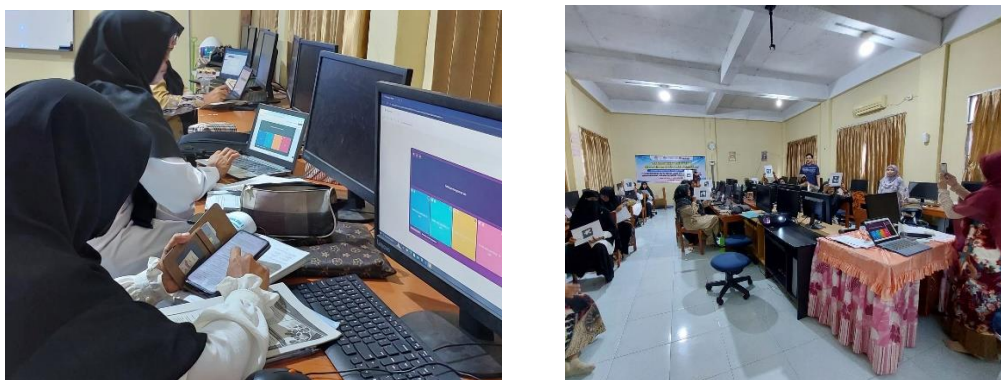
Selama pelatihan berlangsung, guru (peserta) juga ikut mempraktekkan pembuatan media sesuai arahan dari pemateri.



Gambar 3. Pelatihan Quizizz

Pelatihan dilanjutkan pada hari kedua yang dilaksanakan pada tanggal 13 September 2024 dimulai pukul 08.00 WIB sampai 17.00 WIB. Kegiatan ini didampingi oleh pemateri Arlin Maya Sari, S.Si., M.Si dan tim pengabdian. Guru memberikan respon positif dan menunjukkan ketertarikan lebih lanjut karena sudah memahami tentang Quizizz dan mampu membuat media interaktif yang dapat diterapkan dalam proses pembelajaran.

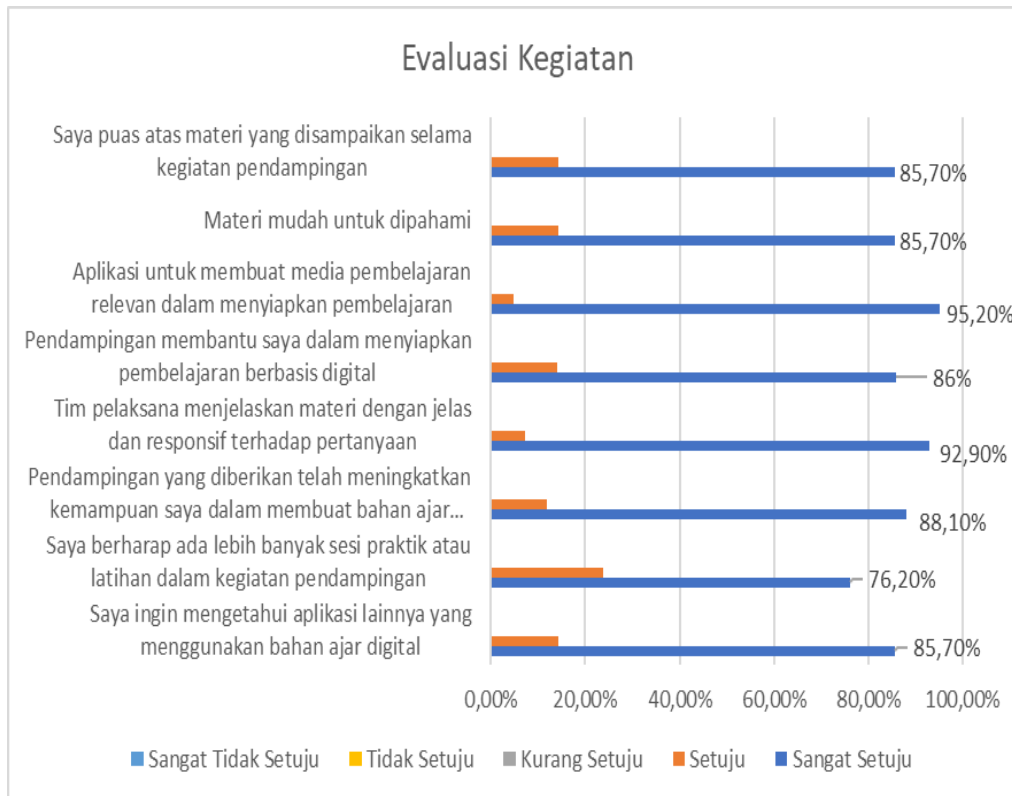
Pertemuan 2: pendampingan dan evaluasi pembuatan media pembelajaran digital menggunakan aplikasi Quizizz. Pada pertemuan ini, guru merancang dan mengembangkan media pembelajaran digital yang sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik siswanya berdasarkan pengetahuan yang diperoleh pada pertemuan sebelumnya dengan menggunakan aplikasi Quizizz. Setelah guru merancang media kemudian dilanjutkan dengan kegiatan evaluasi media pembelajaran digital dan merevisi media tersebut sesuai masukan dari pemateri dan peserta pelatihan lain.



Gambar 4. Pendampingan Quizizz

Melakukan evaluasi

Evaluasi dilakukan untuk mengetahui kepuasan peserta terhadap pelatihan yang telah dilakukan. Tim pengabdian menghimpun pendapat peserta melalui kuesioner. Hasil analisis kuesioner dapat dilihat pada gambar berikut:



Gambar 5. Grafik Evaluasi Kegiatan

Peserta pelatihan merasa sangat puas dengan kegiatan pelatihan yang telah dilaksanakan, hal ini dibuktikan dengan: (1) sebagian besar peserta yaitu 85,7% ingin mengetahui lebih banyak aplikasi yang menggunakan bahan ajar digital. Ini menunjukkan minat yang tinggi dalam eksplorasi lebih lanjut tentang teknologi pembelajaran, (2) 76,2% peserta berharap ada lebih banyak sesi praktik dalam pendampingan. Ini menandakan bahwa meskipun materi bermanfaat, ada keinginan kuat dari peserta untuk mendapatkan lebih banyak latihan langsung atau praktik dalam penerapannya. (3) 88,1% peserta sangat setuju bahwa pendampingan telah meningkatkan kemampuan mereka dalam membuat bahan ajar digital. Ini mengindikasikan bahwa pendampingan tersebut sangat efektif dalam meningkatkan keterampilan peserta. (4) 92,9% peserta sangat setuju bahwa tim pelaksana menjelaskan materi dengan jelas dan responsif terhadap pertanyaan. Ini menunjukkan keefektifan yang luar biasa dalam penyampaian materi oleh tim pelaksana. (5) sebanyak 86% peserta beranggapan bahwa pelatihan membantu dalam mempersiapkan pembelajaran berbasis digital. Ini menunjukkan bahwa sebagian besar peserta merasa terbantu dengan pelatihan pembelajaran digital. (6) 95,2% peserta menyatakan bahwa aplikasi yang digunakan relevan dalam menyiapkan pembelajaran. Ini menandakan bahwa alat-alat yang digunakan sangat sesuai dan berguna dalam mendukung pembelajaran berbasis digital. (7) 85,7% peserta mengungkapkan bahwa materi mudah dipahami. Itu berarti materi yang disampaikan selama pendampingan dinilai sangat jelas dan mudah dipahami oleh peserta, dan (8) 85,7% peserta sangat puas dengan materi yang disampaikan selama kegiatan pelatihan. Tingkat kepuasan ini menunjukkan bahwa sebagian besar peserta merasa bahwa kegiatan pelatihan sangat bermanfaat. Selain itu, guru/peserta diminta untuk memberikan saran perbaikan untuk proses pendampingan yang sudah dilakukan, adapun beberapa informasi yang diperoleh sebagai

berikut: 1) penambahan waktu untuk pendampingan: 2) lebih banyak lagi aplikasi yang diberikan kepada peserta.

Secara keseluruhan guru menyadari bahwa pelatihan yang telah diikuti memberikan manfaat pada perkembangan kompetensi profesional para guru. Selain itu, berdasarkan survey evaluasi kegiatan diketahui para guru membutuhkan lebih banyak pelatihan terkait media pembelajaran interaktif untuk membuat proses pembelajaran di kelas menjadi lebih menarik. Hal ini dikarenakan pemanfaatan teknologi dalam pendidikan telah lama diakui sebagai salah satu faktor yang dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran, memperluas akses informasi, dan menciptakan lingkungan belajar yang lebih menarik bagi siswa (Wardana et al., 2024). Pelatihan pembuatan media pembelajaran digital juga merupakan salah satu upaya untuk meningkatkan kompetensi guru dalam menggunakan alat bantu pembelajaran berbasis teknologi (Muin et al., 2023). Arifin (2017) menegaskan bahwa kompetensi guru dalam teknologi informasi dan komunikasi (TIK) sangat penting untuk mendukung keberhasilan implementasi kurikulum yang adaptif terhadap perkembangan zaman. Dalam konteks pelatihan yang dilakukan, pemberian keterampilan teknis mengenai Quizizz tidak hanya meningkatkan kompetensi teknis guru, tetapi juga memberikan pengalaman praktis dalam merancang media pembelajaran yang dapat diadaptasi sesuai dengan kebutuhan siswa.

KESIMPULAN

Pelatihan pembuatan media pembelajaran digital yang dilaksanakan oleh tim pengabdian, bekerja sama dengan MGMP Matematika Tingkat SMP Kota Lhokseumawe, berhasil memberikan dampak positif dalam meningkatkan kompetensi guru-guru matematika. Pelatihan ini membantu guru dalam merancang dan menggunakan media pembelajaran digital secara efektif, yang sangat mendukung implementasi Kurikulum Merdeka. Kurikulum ini menekankan pentingnya pembelajaran inovatif dan berbasis teknologi. Melalui pelatihan tersebut, guru-guru menjadi lebih siap dan terampil dalam menerapkan media digital dalam proses pembelajaran, sehingga meningkatkan kualitas pengajaran matematika di tingkat SMP di Kota Lhokseumawe. Para peserta pelatihan menyampaikan apresiasi yang tinggi terhadap kegiatan ini dan merasa bahwa pelatihan tersebut sangat membantu mereka dalam mempersiapkan pembelajaran berbasis digital. Selain itu, para guru juga termotivasi untuk mempelajari lebih banyak tentang berbagai jenis media pembelajaran digital lainnya. Dengan adanya pelatihan ini, kemampuan guru dalam merancang dan mengembangkan media pembelajaran digital meningkat secara signifikan. Diharapkan bahwa peningkatan keterampilan ini akan berkontribusi terhadap peningkatan kualitas pendidikan matematika di Kota Lhokseumawe, serta memperkuat implementasi Kurikulum Merdeka yang mendorong penggunaan teknologi dalam pembelajaran.

UCAPAN TERIMA KASIH

Tim pelaksana Pengabdian kepada Masyarakat (PKM) mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada DRTPM Dikti atas pendanaan kegiatan ini melalui skema Pemberdayaan Masyarakat tahun 2024. Kami juga menyampaikan apresiasi kepada Lembaga Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat (LPPM) Universitas Malikussaleh yang telah memberikan banyak bantuan sehingga kegiatan ini dapat terlaksana dengan baik. Ucapan terima kasih yang mendalam juga kami sampaikan kepada mitra pengabdian, yaitu MGMP Matematika Tingkat SMP Kota Lhokseumawe, yang telah mendukung dan membantu pelaksanaan kegiatan ini dari awal hingga selesai. Tanpa dukungan dan kerja sama dari semua pihak, kegiatan ini tidak akan berjalan dengan sukses.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahyani, N., Fitria, H., Lian, B., & Nugroho, H. (2024). Pengaruh Literasi Digital Terhadap Kinerja Guru. *EDUSAINTEK: Jurnal Pendidikan, Sains Dan Teknologi*, 11(3 SE-Articles). <https://doi.org/10.47668/edusaintek.v11i3.1283>
- Arifin, Z. (2017). *Kompetensi Guru dan Upaya Pengembangannya*. PT Remaja Rosdakarya.
- Asril, R. (2022). Penerapan Media Interaktif Dalam Pembelajaran Matematika. *MEGA: Jurnal Pendidikan Matematika*, 3(1 SE-Articles), 326–332. <https://doi.org/10.59098/mega.v3i1.495>
- Fakhri Akhmad. (2023). Kurikulum Merdeka dan Pengembangan Perangkat Pembelajaran : Menjawab Tantangan Sosial dalam Meningkatkan Keterampilan Abad 21. *C.E.S (Confrence Of Elementary Studies)*, 1(1), 32–40. <https://journal.um-surabaya.ac.id/Pro/article/view/19711/6716>
- Fitriani, N., & Faridah, F. (2022). Pengelolaan Musyawarah Guru Mata Pelajaran (MGMP) IPS Di Kota Makassar. *Jurnal Administrasi, Kebijakan, Dan Kepemimpinan Pendidikan (JAK2P)*, 3, 48. <https://doi.org/10.26858/jak2p.v3i1.19447>
- Guntur, M., Sahronih, S., & Ismuwardani, Z. (2023). Pengembangan Komik Sebagai Media Belajar Matematika di Sekolah Dasar. *JKPD (Jurnal Kajian Pendidikan Dasar)*, 8(1), 34–44.
- Lince, L. (2022). Implementasi Kurikulum Merdeka untuk Meningkatkan Motivasi Belajar pada Sekolah Menengah Kejuruan Pusat Keunggulan. *Prosiding Seminar Nasional Fakultas Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan IAIM Sinjai*, 1(0 SE-Articles). <https://doi.org/10.47435/sentikjar.v1i0.829>
- Mongkau, J. G., & Pangkey, R. D. H. (2024). Kurikulum Merdeka: Memperkuat Keterampilan Abad 21 untuk Generasi Emas. *Journal on Education*, 6(4), 22018–22030. <https://doi.org/10.31004/joe.v6i4.6323>
- Muin, A., Hafiz, A., Karyadiputra, E., rahman, F., Pratama, S., & Setiawan, A. (2023). Pelatihan Pemanfaatan Teknologi Digital Untuk Meningkatkan Kompetensi Guru dalam Membuat Media Pembelajaran Di SDN Tabing Rimbah 2. *ABDINE: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 3, 193–198. <https://doi.org/10.52072/abdine.v3i2.603>
- Rachmi, Surachman, A., Putri, D. E., Nugroho, A., & Salfin. (2024). Transformasi Pendidikan di Era Digital Tantangan dan Peluang. *Journal of International Multidisciplinary Research*, 2(2 SE-Articles), 52–63. <https://doi.org/10.62504/6y4qb169>
- Rahayu, R., Rosita, R., Rahayuningsih, Y. S., Hernawan, A. H., & Prihantini, P. (2022). Implementasi Kurikulum Merdeka Belajar di Sekolah Penggerak. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 6313–6319. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3237>
- Suryaman, M. (2020). Orientasi Pengembangan Kurikulum Merdeka Belajar. *Seminar Daring Nasional: Pengembangan Kurikulum Merdeka Belajar Program Studi Pendidikan Bahasa Indonesia*, 13–28.
- Wardana, A., Handayani, D., Kaunang, R., & Setijadi, N. (2024). Peranan Ict Dan Digital Media Dalam Edukasi. *JKOMDIS: Jurnal Ilmu Komunikasi Dan Media Sosial*, 4, 450–457. <https://doi.org/10.47233/jkomdis.v4i2.1693>
- Widya, W., Afriyani, M., Fadieny, N., & Raseukina, G. (2023). Pendampingan Pembuatan Bahan Ajar Digital untuk Guru sebagai Upaya Penguatan Implementasi Kurikulum Merdeka di SMP Negeri 5 Takengon. *Jurnal Pengabdian Masyarakat (ABDIRA)*,