

Edukasi dan Aplikasi *Digitalpreneur* serta Pembelajaran Inovatif bagi Guru Madrasah Desa Gunung Leutik

¹Allya Roosallyn Assyofa*, ²Nadri Taja, ³Ulvah Nur'aeni

*Corresponding Author

¹Program Studi Manajemen, Fakultas Ekonomi dan Bisnis, Universitas Islam Bandung, Bandung, Indonesia

^{2,3}Program Studi Pendidikan Agama Islam, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Bandung, Bandung, Indonesia

email: ¹allyaroosallyn@unisba.ac.id, ²nadri_taja@unisba.ac.id, ³ulvah.nuraeni@unisba.ac.id

Abstract

Developing the competency of Madrasa teachers is crucial in facing the 21st-century education's challenges, where the growth of Madrasas needs to be balanced with the quality of their educational services. Teacher performance in the field of teaching still does not meet standards. Inaccurate use of learning models is an obstacle to creating effective learning activities and achieving expected learning outcomes. On the other hand, most madrasa teachers still experience limited fixed income that is insufficient to meet daily living needs. The purpose of this community service project is to raise the proficiency of madrasa teachers in developing innovative learning methods while building digital entrepreneurial capacity (digital preneur). The activity was carried out in Desa Gunung Leutik, Ciparay, Bandung, with partners from the Diniyah Takmiliyah Communication Forum (FKDT), consisting of 30 teachers from 16 madrasas. The implementation method included training, mentoring, and direct practice/workshops on the use of appropriate applications and technology. The results of the activity demonstrated an increase in teacher competencies in applying cooperative learning, problem-based learning, and contextual teaching and learning models. In addition, participants will be able to utilize the Hadith Soft application as a source of teaching materials, develop Muslim entrepreneurial character, understand the basics of business management, and optimize digital media for product marketing. This program has implications for strengthening Madrasa teachers' dual function as both educators and change agents in digital-based economic empowerment within Madrasa and community.

Keywords: community service, digital preneur, innovative learning, madrasa, teacher competencies

Abstrak

Pengembangan kompetensi guru madrasah menjadi kebutuhan penting dalam menghadapi tantangan pendidikan abad 21, dimana pertumbuhan madrasah perlu diimbangi dengan kualitas layanan pendidikannya. Kinerja guru dalam bidang pengajaran masih belum memenuhi standar. Ketidakakuratan dalam menggunakan model pembelajaran menjadi kendala dalam menciptakan kegiatan pembelajaran yang efektif dan capaian pembelajaran yang diharapkan. Di sisi lain, sebagian besar guru madrasah masih mengalami keterbatasan penghasilan tetap yang belum mencukupi memenuhi kebutuhan hidup sehari-hari. Tujuan dari proyek pengabdian masyarakat ini adalah untuk meningkatkan kemahiran guru madrasah dalam mengembangkan metode pembelajaran yang inovatif sambil membangun kapasitas kewirausahaan digital (*digital preneur*). Kegiatan dilaksanakan di Desa Gunung Leutik, Kecamatan Ciparay, Kabupaten Bandung dengan mitra Forum Komunikasi *Diniyah Takmiliyah* (FKDT) yang terdiri atas 30 guru dari 16 madrasah. Metode pelaksanaan meliputi pelatihan, pendampingan, serta praktik langsung/workshop penggunaan aplikasi dan teknologi tepat guna. Hasil kegiatan menunjukkan adanya peningkatan keterampilan guru dalam mengaplikasikan model pembelajaran *cooperative learning*, *problem-based learning*, dan *contextual teaching and learning*. Selain itu, peserta mampu memanfaatkan aplikasi Hadits *Soft* sebagai sumber materi ajar, mengembangkan karakter wirausaha muslim, memahami dasar-dasar manajemen usaha, serta mengoptimalkan media digital dalam pemasaran produk. Program ini berimplikasi pada penguatan dwifungsi guru Madrasah sebagai

pendidik sekaligus agen perubahan dalam pemberdayaan ekonomi berbasis digital di lingkungan Madrasah dan masyarakat.

Kata kunci: pengabdian masyarakat, digitalpreneur, pembelajaran inovatif, madrasah, kompetensi guru

1. Pendahuluan

Perkembangan dunia pendidikan di Indonesia, khususnya di lingkungan madrasah, dihadapkan pada tantangan besar dalam menghadapi tuntutan inovasi dalam proses pembelajaran. Madrasah-madrasah di Indonesia menghadapi berbagai tantangan dan peluang seiring upaya mereka untuk berinovasi dan meningkatkan proses pembelajaran sebagai respons terhadap perubahan masyarakat yang cepat (Patria, 2023). Guru madrasah memegang peran strategis dalam pembentukan generasi yang tidak hanya beriman dan berilmu, tetapi juga mampu beradaptasi dengan perkembangan teknologi (Bukhori et al., 2023) . Guru madrasah pun memiliki peran penting dalam meningkatkan mutu pendidikan keagamaan di masyarakat.

Berdasarkan hasil analisis situasi pada studi pendahuluan, terdapat berbagai faktor yang memengaruhi kinerja pendidikan di madrasah. Di antaranya adalah keterbatasan dalam penerapan model pembelajaran yang inovatif dan berbasis teknologi. Banyak guru di madrasah yang masih menggunakan metode konvensional, seperti ceramah, yang kurang mampu menarik minat dan perhatian siswa. Selain itu, akses terhadap fasilitas dan teknologi pembelajaran yang memadai masih terbatas di beberapa madrasah. Hal ini menurut (Becker & Ravitz, 1999); Spiteri dan Chang Rundgren, 2020; Baidowi dan Alsulami, 2025) berpengaruh pada kompetensi guru dalam perancangan dan pengimplementasian model pembelajaran yang efektif dan menarik. Meskipun terdapat berbagai program yang bermanfaat untuk meningkatkan kualitas pendidikan, banyak guru belum sepenuhnya terakses dengan perkembangan terkini dalam dunia pendidikan, terutama yang terkait dengan pembelajaran berbasis teknologi dan inovasi.

Literasi digital guru sangat berpengaruh terhadap kualitas proses pembelajaran. Menurut Sudirman et al. (2025), kemampuan literasi digital merupakan syarat utama bagi guru untuk beradaptasi dengan kebutuhan pendidikan abad 21. Hal ini sejalan dengan laporan *OECD Skills Outlook* (2019) yang menekankan bahwa penguasaan keterampilan digital bukan hanya meningkatkan efektivitas pembelajaran, tetapi juga mempersiapkan peserta didik menghadapi dunia kerja yang berbasis teknologi.

Selain itu, dalam konteks madrasah, integrasi nilai-nilai Islam dalam pembelajaran berbasis digital menjadi hal penting. Mubiarto (2025) menegaskan bahwa penguatan karakter pendidikan Islam dapat dilakukan melalui pemanfaatan teknologi yang tetap berlandaskan pada nilai-nilai keislaman.

Namun, di berbagai daerah, termasuk Desa Gunung Leutik Kecamatan Ciparay, guru madrasah *diniyah takmiliyah* masih menghadapi keterbatasan dalam penguasaan teknologi pembelajaran dan upaya peningkatan kesejahteraan ekonomi (Taja et al., 2024). Para guru pada wilayah ini menghadapi keterbatasan penghasilan yang mengharuskan mereka berwirausaha, namun usaha yang dimiliki masih dikelola secara klasik dan belum memanfaatkan teknologi informasi dalam pengelolaannya. Sebagian besar guru madrasah *diniyah* di Desa Gunung Leutik juga masih menggunakan model pembelajaran klasik dan kurang interaktif terhadap siswa. Selain itu, guru juga sering kali merasa kesulitan dalam mengintegrasikan teknologi dalam pembelajaran akibat keterbatasan fasilitas dan pengetahuan yang ada. Contohnya, ketika menyusun materi pembelajaran, pencarian Hadits dilakukan manual sehingga membutuhkan waktu cukup lama karena harus menelusuri kitab-kitab tebal dengan cara penyusunan hadis yang beragam. Belum lagi kitab-kitab hadits yang ditelusuri bukan kitab rujukan asli yang seringkali tidak dicantumkan kualitas haditsnya. Kendala lainnya adalah kebiasaan pencarian hadits via online yang tidak valid sumbernya sehingga kualitas haditsnya diragukan. Kondisi ini diperparah dengan keterbatasan penghasilan guru yang umumnya belum mencukupi kebutuhan pokok, minimnya peluang peningkatan kesejahteraan melalui usaha produktif, sehingga memengaruhi motivasi dan pengembangan diri mereka (Bukhori et al., 2023; Khasanah et al., 2025). Sejalan dengan perkembangan era digital, guru dituntut untuk tidak hanya mampu mengajar dengan metode konvensional, tetapi juga

menguasai teknologi digital serta memiliki kemampuan berwirausaha yang relevan dengan potensi lokal.

Transformasi digital dan konsep kewirausahaan berbasis teknologi (*digitalpreneur*) menghadirkan peluang baru bagi guru untuk mengembangkan keterampilan pedagogik sekaligus kemampuan ekonomi (Almuzakir & Sulistyowati, 2022; Suyatin et al., 2022). Oleh karena itu, diperlukan program pengabdian yang mengintegrasikan peningkatan kompetensi pembelajaran inovatif dengan penguatan literasi kewirausahaan digital. Prioritas dalam program Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM) ini adalah peningkatan kompetensi guru dalam menerapkan model pembelajaran yang inovatif dan berbasis teknologi. Justifikasi penentuan prioritas ini menurut (Verbivskyi, 2023; Bello, 2023; Nath et al., 2019) didasarkan pada fakta bahwa pembelajaran yang inovatif dan beragam sangat diperlukan dapat meningkatkan kinerja akademik siswa dengan membuat pembelajaran lebih menarik dan interaktif bagi siswa.

Dua teori utama yang mendasari program ini adalah teori konstruktivisme dan teori pembelajaran berbasis teknologi. Konstruktivisme adalah teori belajar yang menyatakan bahwa siswa harus secara aktif membangun pengetahuan mereka sendiri berdasarkan pengalaman mereka, yang menekankan peran aktif siswa dalam proses belajar, di mana siswa bukan hanya penerima informasi pasif tetapi aktor utama dalam pembelajaran (Jumaat et al., 2017; Kang, Brian dan Ricca, 2010). Pembelajaran berbasis proyek (*Project-Based Learning, PjBL*), adalah salah satu metode pendidikan yang mendukung teori konstruktivisme, yang melibatkan aktivitas belajar autentik dan praktik langsung, yang terbukti meningkatkan keterlibatan dan pemahaman siswa terhadap konsep yang diajarkan (Jumaat et al., 2017; Maynard et al., 2021). Sementara itu, teori pembelajaran berbasis teknologi menunjukkan bahwa teknologi dapat memperkaya pengalaman belajar siswa dengan menyediakan interaksi yang lebih mendalam, serta meningkatkan pencapaian akademik, retensi pengetahuan, dan keterampilan berpikir kritis (Tan, 2013; Malik, 2023).

Salah satu media yang dapat memudahkan pembelajaran berbasis teknologi adalah aplikasi Hadits Soft. Aplikasi ini merupakan kumpulan hadits dengan berbagai kualitas baik itu shahih, hasan, maupun *dha'if*. Memuat 14 kitab Hadits yaitu Shahih Bukhari, Shahih Muslim, Sunan Tirmidzi, Sunan Abu Dawud, Sunan Nasa'I, Sunan Ibnu Majah, Sunan Darimi, Musnad Ahmad, Muwatha' imam Malik, Sunan Daruquthni, Shahih Ibnu Khuzaimah, Shahih Ibnu Hibban, Al-Mustadrak, Musnad Syafi'i. Muatan kitab hadits yang cukup lengkap ini memberikan banyak informasi dan sumber yang dapat diakses oleh guru madrasah. Dengan memberikan pelatihan kepada guru mengenai penggunaan teknologi dan metode pembelajaran kreatif, diharapkan akan tercipta lingkungan pembelajaran yang lebih menarik dan efektif.

Melalui kegiatan ini diharapkan tercapai peningkatan keterampilan guru dalam mengaplikasikan model pembelajaran inovatif dan interaktif, peningkatan keterampilan dalam penggunaan aplikasi pembelajaran berbasis digital, peningkatan kemampuan manajemen dasar dalam mengelola usaha, serta pengoptimalan media digital untuk pengembangan bisnis dan peningkatan kualitas produk melalui teknologi tepat guna. Dengan tercapainya target tersebut, kondisi mitra diharapkan menjadi lebih baik dibandingkan sebelumnya, baik dari segi kualitas pembelajaran, penguasaan teknologi, maupun peluang kesejahteraan ekonomi melalui usaha produktif yang berkelanjutan.

2. Metode

Kegiatan pengabdian dilaksanakan pada hari Sabtu, 13 September 2025, bertempat di Masjid Agung Ciparay. Peserta berjumlah 28 guru dari 16 madrasah *diniyah takmiliyah* di Ds. Gunung Leutik, Kecamatan Ciparay, Kabupaten Bandung. Metode pelaksanaan terdiri dari:

a. Perencanaan dan Sosialisasi Program

Pada tahap awal perencanaan program, dilakukan pertemuan dengan mitra utama, yaitu Forum Komunikasi Diniyah Takmiliyah Desa Gunung Leutik, sebagai langkah strategis untuk membangun pemahaman bersama mengenai tujuan, manfaat, dan tahapan pelaksanaan program secara menyeluruh. Pertemuan ini menjadi forum penting untuk menjalin komunikasi yang efektif serta menyuaraskan harapan antara penyelenggara program dan para pemangku kepentingan lokal. Setelah itu, informasi mengenai program disebarluaskan melalui berbagai media komunikasi digital, termasuk *social media* dan grup-

grup komunikasi guru madrasah setempat, guna menjangkau khalayak yang lebih luas secara cepat dan efisien.

b. Perancangan Kegiatan

Perancangan kegiatan diawali dengan tahap persiapan yang matang, meliputi penentuan jadwal, agenda, jumlah peserta, serta penyusunan materi yang akan diberikan. Proses ini dilakukan secara sistematis agar kegiatan dapat berjalan efektif dan mencapai sasaran yang diharapkan. Materi pelatihan dipilih dengan mempertimbangkan kebutuhan riil guru madrasah dalam menghadapi tantangan pendidikan abad 21. Di antaranya adalah Desain Model Pembelajaran Inovatif, yang memberikan bekal kepada guru untuk merancang dan mengimplementasikan strategi pembelajaran kreatif serta berpusat pada siswa; Digitalisasi Sumber Hadits, yang menekankan pemanfaatan teknologi digital dalam mengakses, mengelola, dan memanfaatkan sumber-sumber Islam secara lebih efisien dan akurat; serta Aplikasi *Digitalpreneur*, yang memperkenalkan konsep kewirausahaan digital sebagai peluang tambahan bagi guru untuk meningkatkan kemandirian ekonomi.

Dalam tahap ini, metode pelatihan juga dirancang dengan pendekatan yang menekankan pembelajaran partisipatif dan praktik langsung, sehingga tidak hanya berorientasi pada teori, tetapi juga aplikasi nyata di lapangan. Oleh karena itu, kegiatan difokuskan pada sesi tatap muka interaktif, di mana peserta didorong untuk terlibat aktif melalui diskusi, simulasi, dan praktik pemanfaatan teknologi. Pola interaktif ini dipilih agar guru dapat menginternalisasi materi secara lebih mendalam, sekaligus membangun rasa percaya diri dalam mencoba pendekatan baru yang sebelumnya jarang diterapkan di kelas maupun dalam kehidupan sehari-hari. Dengan desain kegiatan yang menyeluruh, program ini tidak hanya memfasilitasi peningkatan pengetahuan, tetapi juga membentuk keterampilan praktis yang relevan dengan kebutuhan guru di era digital.

c. Pelaksanaan Kegiatan

Pelatihan inti dilaksanakan selama satu hari penuh dengan rangkaian kegiatan yang padat dan terstruktur, namun tidak berhenti sampai di situ. Untuk memastikan keberlanjutan hasil dan pemantapan kompetensi peserta, kegiatan ini kemudian dilanjutkan dengan pendampingan berkala yang dirancang sebagai follow-up agar guru memperoleh kesempatan memperdalam dan mempraktikkan kembali materi yang telah dipelajari. Model kombinasi antara pelatihan intensif dan pendampingan berkesinambungan ini terbukti lebih efektif dibandingkan pelatihan sekali selesai, karena guru tetap mendapatkan dukungan saat menghadapi kendala nyata dalam penerapan di kelas maupun usaha digital.

Materi disampaikan dengan menggunakan pendekatan andragogis, yaitu pembelajaran orang dewasa yang menekankan keterlibatan aktif peserta. Beberapa metode yang diterapkan mencakup praktik langsung atau workshop, sehingga guru dapat mencoba teknologi maupun model pembelajaran inovatif secara nyata; diskusi berkelompok, yang memungkinkan peserta bertukar pengalaman, ide, dan strategi dalam menghadapi tantangan di lapangan; serta ceramah interaktif, yang memberikan landasan konseptual sekaligus ruang untuk tanya jawab. Dengan variasi metode ini, proses pembelajaran menjadi lebih dinamis, kontekstual, dan relevan dengan kebutuhan peserta.

Selain itu, kegiatan ini menghadirkan narasumber dari kalangan akademisi Universitas Islam Bandung (Unisba) yang berasal dari berbagai program studi. Keterlibatan dosen dengan latar belakang keilmuan yang beragam, mulai dari pendidikan, manajemen, hingga kewirausahaan, memperkaya wawasan peserta karena setiap materi disampaikan dari perspektif keahlian yang berbeda namun saling melengkapi. Keberagaman ini memberikan nilai tambah yang signifikan, karena guru tidak hanya belajar aspek pedagogik, tetapi juga memperoleh pemahaman terkait pengelolaan usaha, pemanfaatan teknologi, serta penguatan karakter wirausaha muslim. Dengan demikian, pelatihan ini berhasil mengintegrasikan kompetensi profesional, pedagogik, dan kewirausahaan dalam satu kesatuan kegiatan yang utuh.

d. Monitoring dan Evaluasi Kegiatan

Monitoring dilakukan secara berkala untuk menilai kemajuan usaha mitra, dengan fokus pada peningkatan produksi, penjualan, dan pendapatan sebagai indikator keberhasilan.

Selain itu dilakukan monitoring terhadap aplikasi metode pembelajaran yang telah dipelajari melalui pelatihan. Evaluasi efektivitas program juga dilaksanakan melalui survei kepuasan mitra serta analisis terhadap perubahan kondisi, guna mengetahui dampak nyata dari setiap intervensi yang diberikan. Hasil dari proses monitoring dan evaluasi ini kemudian dirangkum dalam laporan. Berikut adalah alur tahapan kegiatan pengabdian yang dilaksanakan:



Gambar 1 Tahapan kegiatan pengabdian

3. Hasil dan Pembahasan

Kegiatan pengabdian secara keseluruhan berlangsung dengan baik dan mendapat respon yang sangat baik dari mitra. Hal ini dikarenakan kegiatan dilandasi oleh hasil pengamatan yang cermat tentang kondisi permasalahan dan validasi informasi di lapangan. Berikut adalah hasil kegiatan pengabdian:

a. Perencanaan dan Sosialisasi Kegiatan

Sosialisasi kegiatan ini dilaksanakan dengan tujuan utama memperkenalkan secara menyeluruh tujuan, manfaat, serta mekanisme pelaksanaan program kepada para guru madrasah yang menjadi sasaran kegiatan. Kegiatan sosialisasi dilakukan dalam bentuk seminar dan pertemuan tatap muka yang dihadiri oleh Ketua FKDT beserta para guru dari berbagai madrasah. Melalui kegiatan ini, para peserta tidak hanya mendapatkan informasi dasar mengenai rencana program, tetapi juga diajak untuk memahami urgensi pembelajaran inovatif sebagai salah satu kunci peningkatan kualitas pendidikan madrasah di era digital. Materi sosialisasi menekankan bahwa pembelajaran yang inovatif mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih bermakna, interaktif, dan relevan dengan kebutuhan siswa masa kini.

Dalam sesi penyampaian materi, dijelaskan pula bagaimana pemanfaatan teknologi dapat mendukung terciptanya suasana belajar yang lebih menarik, efektif, dan mampu menumbuhkan motivasi belajar siswa. Peserta diberikan pengenalan mengenai berbagai model pembelajaran inovatif, seperti *problem-based learning* yang mendorong pemecahan masalah nyata, *contextual teaching and learning* yang mengaitkan materi dengan kehidupan sehari-hari, serta *cooperative learning* yang menekankan kolaborasi antar siswa. Pengetahuan tentang model-model ini diharapkan mampu memperkaya strategi pembelajaran yang dapat diterapkan guru dalam kegiatan belajar mengajar.

Selain aspek pedagogis, sosialisasi juga memperkenalkan peluang pengembangan kompetensi guru di bidang kewirausahaan digital. Peserta mendapatkan gambaran umum mengenai konsep wirausaha berbasis teknologi, pengelolaan bisnis sederhana, serta strategi pemanfaatan sumber daya lokal untuk memulai usaha yang berkelanjutan. Hal ini dimaksudkan agar guru tidak hanya berperan sebagai pendidik, tetapi juga mampu menjadi agen perubahan yang berdaya secara ekonomi melalui pemanfaatan potensi digital dan kearifan lokal. Dengan demikian, sosialisasi kegiatan ini tidak hanya berfokus pada penguatan kapasitas guru dalam bidang pembelajaran, tetapi juga dalam aspek kemandirian ekonomi, sehingga dampaknya dapat dirasakan secara lebih luas oleh lingkungan madrasah dan masyarakat sekitar.



Gambar 2 Sosialisasi Kegiatan

b. Pelaksanaan Kegiatan

Pelatihan merupakan inti dari rangkaian program ini dengan tujuan utama meningkatkan kompetensi guru madrasah dalam mengimplementasikan model pembelajaran inovatif sekaligus membuka wawasan baru mengenai peluang wirausaha digital. Kegiatan pelatihan berlangsung dalam suasana penuh semangat dan antusiasme tinggi dari para peserta, mencerminkan motivasi mereka untuk meningkatkan kualitas pembelajaran sekaligus mengembangkan potensi diri di bidang ekonomi kreatif. Pelatihan dirancang dalam beberapa sesi yang sistematis, dimulai dari pengenalan konsep pembelajaran inovatif, praktik langsung penggunaan metode kreatif, hingga integrasi teknologi pendidikan yang relevan dengan kebutuhan madrasah saat ini.

Dalam pelatihan, para guru tidak hanya diperkenalkan pada metode pembelajaran inovatif, seperti *project-based learning*, pembelajaran berbasis masalah, serta teknik kolaboratif, tetapi juga dilatih bagaimana mempraktikkan metode tersebut dalam konteks kelas mereka. Sesi praktik langsung menjadi bagian penting agar guru dapat merasakan pengalaman nyata dalam menyusun rencana pembelajaran, memanfaatkan media digital interaktif, serta mengelola aktivitas kolaborasi siswa. Materi juga mencakup penggunaan platform teknologi pendidikan untuk mendukung keterlibatan aktif siswa, memperkuat komunikasi guru-siswa, serta meningkatkan efektivitas evaluasi pembelajaran.

Selain aspek pedagogis, pelatihan ini juga membangun kesadaran dan keterampilan guru dalam bidang kewirausahaan, khususnya wirausaha berbasis digital dengan tetap menekankan pada karakter wirausaha muslim yang berlandaskan nilai-nilai kejujuran, tanggung jawab, dan kebermanfaatan. Peserta diperkenalkan pada berbagai peluang pemanfaatan teknologi digital dalam bisnis, seperti pemasaran *online*, pemanfaatan media sosial untuk branding usaha, hingga strategi sederhana memanfaatkan sumber daya lokal menjadi produk bervilai ekonomi. Dengan cara ini, pelatihan berupaya memberdayakan guru agar memiliki kemandirian tidak hanya dalam pembelajaran, tetapi juga dalam aspek ekonomi.

Pelatihan ini tidak hanya menekankan pada penyampaian teori, melainkan lebih jauh memberikan kesempatan praktik intensif. Hal ini mendorong peserta untuk mengaplikasikan langsung pengetahuan yang diperoleh, baik di kelas dalam proses belajar-mengajar maupun dalam kehidupan nyata yang terkait dengan usaha kecil berbasis digital. Hasilnya, para guru terlihat semakin percaya diri dan memiliki keterampilan praktis untuk menggunakan model

pembelajaran inovatif serta lebih terbuka terhadap gagasan pemanfaatan teknologi dalam pengembangan usaha. Secara keseluruhan, pelatihan ini tidak hanya meningkatkan kompetensi profesional guru, tetapi juga memperluas wawasan mereka terhadap potensi teknologi digital sebagai sarana mendukung keberlanjutan pendidikan sekaligus peningkatan kesejahteraan ekonomi.



Gambar 3 Pelaksanaan Kegiatan

c. Evaluasi Kegiatan

Evaluasi program dilakukan dengan mengumpulkan feedback dari peserta melalui kuesioner yang diisi setelah pelatihan selesai, serta melalui observasi langsung terhadap penerapan pembelajaran inovatif di kelas. Hasil evaluasi menunjukkan bahwa pemahaman guru telah meningkat terkait penggunaan aplikasi hadis sebagai sumber pembelajaran yang inovatif. Guru juga mulai menyusun rencana pembelajaran yang lebih interaktif dan relevan dengan kebutuhan generasi digital. Hal ini sesuai dengan temuan Sudirman et al. (2025) bahwa pemanfaatan teknologi dalam proses pembelajaran mampu meningkatkan kompetensi pedagogik guru madrasah secara signifikan.

Berdasarkan hasil wawancara, mayoritas peserta menyatakan bahwa pelatihan ini sangat bermanfaat dan relevan dengan kebutuhan mereka. Mereka merasa lebih siap untuk menerapkan model pembelajaran yang lebih kreatif dan teknologi dalam mengajar. Namun, beberapa peserta mengungkapkan perlunya pelatihan lanjutan yang lebih mendalam, terutama mengenai integrasi teknologi yang lebih kompleks dalam pembelajaran.

Pada aspek ekonomi, para peserta menyatakan termotivasi untuk mengembangkan usaha berbasis digital, seperti pemasaran produk lokal melalui media sosial dan platform digital. Menurut (Fadillah et al., 2024), pengembangan digital entrepreneurship dapat menjadi strategi yang efektif dalam meningkatkan kesejahteraan guru sekaligus mendukung ekonomi lokal. Sejalan dengan itu, (Retnowati et al., 2025) menekankan bahwa pembentukan komunitas Muslim *santripreneur* dapat memperkuat modal sosial dan meningkatkan keberlanjutan usaha kecil di tingkat desa.

Koordinator Desa Gunung Leutik mengungkapkan bahwa sebelumnya guru madrasah menghadapi sejumlah keterbatasan, baik dalam pengajaran maupun dalam peningkatan penghasilan. Oleh karena itu, pelatihan ini menjadi titik awal perubahan dengan memotivasi guru untuk lebih terbuka terhadap peluang baru di bidang pendidikan maupun ekonomi digital.



Gambar 4 Contoh produk usaha kecil guru madrasah

Selain itu, dilakukan pengukuran ketercapaian pelatihan menggunakan instrumen *pre-test* dan *post-test* yang diberikan pada 28 guru madrasah peserta kegiatan. Aspek yang diukur meliputi penguasaan model pembelajaran inovatif, pemanfaatan aplikasi Hadis Soft, pengetahuan dasar *digital preneur*, serta keterampilan pemasaran digital. Pre-test dilakukan sebelum pelatihan dimulai untuk mengetahui kemampuan awal peserta, sedangkan post-test diberikan pada akhir kegiatan pelatihan guna menilai peningkatan hasil belajar. Pengujian dilakukan oleh tim dosen Universitas Islam Bandung yang berperan sebagai evaluator. Instrumen evaluasi mencakup tes tertulis objektif guna menilai pengetahuan teoretis dan rubrik observasi praktik untuk menilai keterampilan penggunaan teknologi pembelajaran serta penerapan *digital entrepreneurship*. Seluruh instrumen disusun berdasarkan tujuan program dan telah melalui uji validitas isi oleh tiga pakar bidang pendidikan dan teknologi, serta uji reliabilitas dengan nilai Cronbach's alpha di atas 0,70.

Data hasil *pre-post* kemudian dianalisis menggunakan statistik deskriptif dan uji beda berpasangan (paired t-test) untuk menguji signifikansi peningkatan nilai, serta dihitung nilai normalized gain (g) guna mengukur efektivitas intervensi. Prosedur ini memastikan bahwa peningkatan kompetensi peserta diukur secara objektif, reliabel, dan valid sebagai dasar penarikan kesimpulan ilmiah terhadap keberhasilan program pengabdian masyarakat.

Tabel 1. Hasil Pre-Test dan Post-Test Guru Madrasah

Aspek yang Diukur	Pre-Test (%)	Post-Test (%)	Perubahan Absolut	g (desimal)	g (%)	Kategori g
Model pembelajaran inovatif	65	92	27	0.7714	77.14%	Tinggi
Pemanfaatan aplikasi Hadis Soft	68	90	22	0.6875	68.75%	Sedang
Pengetahuan dasar digitalpreneur	64	93	29	0.8056	80.56%	Tinggi
Keterampilan pemasaran digital	60	88	28	0.7000	70.00%	Tinggi
Rata-rata keseluruhan	62.75	90.75	28.00	0.7535	75.35%	Tinggi

Hasil pre-test menunjukkan bahwa rata-rata kompetensi guru madrasah berada pada kisaran 60–68%, yang berarti penguasaan awal masih rendah. Hal ini sejalan dengan temuan sebelumnya bahwa guru madrasah di tingkat *diniyah takmiliyah* masih dominan menggunakan metode konvensional dan memiliki keterbatasan dalam pemanfaatan teknologi digital (Mubiarto, 2025). Rendahnya literasi digital pada guru madrasah juga diidentifikasi sebagai salah satu faktor penghambat peningkatan kualitas pembelajaran (Sudirman et al., 2025).

Setelah mengikuti pelatihan, pendampingan, dan praktik langsung, terjadi peningkatan yang sangat signifikan pada seluruh aspek yang diukur. Nilai rata-rata post-test mencapai 90–93%, dengan tingkat capaian pada kisaran 90–100%. Artinya, hampir seluruh peserta mampu menguasai materi dan keterampilan yang dilatihkan dengan baik. Hal ini juga membuktikan bahwa metode pelatihan yang berbasis praktik, kolaboratif, serta didukung penggunaan teknologi tepat guna efektif dalam

meningkatkan kompetensi guru. Temuan ini sejalan dengan W. Johnson & T. Johnson (2019) yang menekankan efektivitas *cooperative learning* dan *problem-based learning* dalam mendorong peningkatan keterlibatan dan pemahaman peserta didik.

Peningkatan paling tinggi tercatat pada aspek pengetahuan dasar *digitalpreneur* (+80%) dan keterampilan pemasaran digital (+70%). Hal ini menunjukkan bahwa integrasi kewirausahaan digital sangat relevan dan menjawab kebutuhan guru dalam mengembangkan usaha sampingan untuk menunjang kesejahteraan. Kondisi ini mendukung gagasan Khasanah et al. (2025) yang menekankan bahwa kewirausahaan digital di lembaga pendidikan Islam mampu membuka peluang peningkatan kesejahteraan tanpa mengurangi fungsi utama guru sebagai pendidik.

Sementara itu, aspek pedagogik juga menunjukkan peningkatan signifikan, khususnya pada penguasaan model pembelajaran inovatif (+77%) dan pemanfaatan aplikasi Hadis Soft (+68%). Hasil ini menegaskan bahwa program pengabdian tidak hanya berorientasi pada peningkatan kesejahteraan ekonomi, tetapi juga memberikan dampak nyata terhadap penguatan kompetensi profesional guru. Dengan demikian, guru mampu menjalankan peran ganda, yakni sebagai fasilitator pembelajaran inovatif sekaligus sebagai *edupreneur* yang berdaya saing di era digital.

Hasil ini selaras dengan penelitian oleh (Bukhori et al., 2023) yang menekankan pentingnya workshop *edupreneurship* berbasis teknologi digital bagi guru madrasah dalam meningkatkan kompetensi ganda, yaitu pedagogik dan kewirausahaan. Dengan demikian, kegiatan pengabdian ini tidak hanya berhasil memenuhi target minimal 70% capaian post-test, tetapi justru melampaui dengan rata-rata peningkatan +74,11% dan capaian akhir 90–100% menunjukkan bahwa peningkatan pemahaman berada pada kategori "high" (0.7-1.0) menurut klasifikasi normalized gain (g) (Hake, 1999).

Dengan demikian, program pelatihan tahun kedua yang dilakukan oleh tim Universitas Islam Bandung ini menunjukkan keberlanjutan dan relevansinya dengan kebutuhan masyarakat. Selain mendukung peningkatan kualitas pendidikan, kegiatan ini juga selaras dengan agenda Sustainable Development Goals (SDGs), khususnya SDG 4 (pendidikan berkualitas) dan SDG 8 (pekerjaan layak dan pertumbuhan ekonomi) (UNESCO, 2017).

4. Simpulan

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang telah dilaksanakan di Ds Gunung Leutik, Kecamatan Ciparay, Kabupaten Bandung telah berhasil mencapai tujuan utama, yaitu meningkatkan kompetensi guru madrasah dalam penerapan model pembelajaran inovatif sekaligus mengembangkan kapasitas *digitalpreneur*. Melalui rangkaian pelatihan, pendampingan, serta *workshop* penggunaan aplikasi Hadis Soft dan teknologi tepat guna, para guru menunjukkan peningkatan signifikan pada aspek pedagogik maupun kewirausahaan. Hasil evaluasi memperlihatkan rata-rata capaian post-test mencapai kisaran 90–100% dengan peningkatan sekitar 74% dibandingkan pre-test. Hal ini menunjukkan bahwa melalui materi yang disampaikan, guru mampu menguasai keterampilan baru baik dalam mengelola pembelajaran yang lebih interaktif, penggunaan aplikasi dalam menyusun bahan ajar maupun dalam mengoptimalkan teknologi digital untuk mendukung usaha produktif.

Keberhasilan ini menegaskan bahwa integrasi antara peningkatan kompetensi pedagogik, penguasaan aplikasi pendukung pembelajaran dan penguatan literasi kewirausahaan digital sangat relevan untuk menjawab tantangan guru madrasah dalam era digital. Meski demikian, diperlukan tindak lanjut berupa program pendampingan berkelanjutan agar keterampilan yang telah diperoleh tidak hanya berhenti pada tahap pelatihan, tetapi juga benar-benar diimplementasikan dalam praktik pembelajaran sehari-hari dan dalam pengembangan usaha. Selain itu, dukungan dari pemerintah daerah, lembaga pendidikan Islam, serta komunitas madrasah sangat penting untuk menciptakan ekosistem yang kondusif bagi penguatan kapasitas guru secara kontinu. Dengan demikian, hasil kegiatan ini diharapkan tidak hanya berdampak pada peningkatan kualitas pembelajaran di madrasah, tetapi juga pada pemberdayaan ekonomi guru dan masyarakat sekitar. Kegiatan ini membuktikan bahwa integrasi pelatihan pembelajaran inovatif dan literasi *digitalpreneur* dapat menjadikan guru sebagai agen

perubahan pendidikan dan ekonomi. Saran untuk kedepan, kegiatan perlu diperluas dengan jeaging pemasaran digital dan pengembangan kurikulum kewirausahaan berbasis madrasah.

5. Ucapan Terima Kasih

Terima kasih yang tulus diucapkan kepada Kemendiktisaintek, yang telah memberikan dukungan dana untuk kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat; LPPM UNISBA, yang membantu dalam hal administrasi; dan Fakultas Ekonomi dan Bisnis, serta Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UNISBA, yang telah memberikan dukungan dalam berbagai aspek untuk memastikan bahwa kegiatan pengabdian ini berjalan lancar.

6. Referensi

- Almuzakir, R. H., & Sulistyowati, R. (2022). Pengaruh pelatihan digitalpreneur terhadap kemandirian ekonomi santri. *Jurnal Manajemen*, 14(3).
- Baidowi, & Alsulami, N. M. (2025). Improving Learning Quality: Teachers' Perspectives on Learning Problems and Recommended Solutions in Indonesia. *Educational Process: International Journal*, 16. <https://doi.org/10.22521/edupij.2025.16.238>
- Becker, H. J., & Ravitz, J. (1999). The Influence of Computer and Internet Use on Teachers' Pedagogical Practices and Perceptions. *Journal of Research on Computing in Education*, 31(4), 356–384. <https://doi.org/10.1080/08886504.1999.10782260>
- Bello, A. S. (2023). Innovative Experiences in Teaching and Learning. *Overcoming Challenges in Online Learning: Perspectives from Asia and Africa*, 171–179. <https://doi.org/10.4324/9781003342335-20>
- Fadillah, R., Ganefri, G., Yulastri, A., Luthfi, A., Hidayat, H., Samala, A. D., & Rawas, S. (2024). Digital Entrepreneurship Research for Learning and Teaching in Education: A Bibliometric Analysis. *TEM Journal*, 1997–2011. <https://doi.org/10.18421/TEM133-28>
- Hake, R. R. (1999). Analyzing Change/Gain Scores. *AREA-D American Education Research Association's Devision D*. <http://lists.asu.edu/cgi-bin/wa?A2=ind9903&L=aera-d&P=R6855>
- Imam Bukhori, Ludi Wisnu Wardhana, & Elfia Nora. (2023). Optimalisasi Jiwa Kewirausahaan Guru-Guru Madrasah Aliyah Negeri Kota Mojokerto Melalui Workshop Edupreneurship Berbasis Teknologi Digital. *Pandawa: Pusat Publikasi Hasil Pengabdian Masyarakat*, 1(4), 71–78. <https://doi.org/10.61132/pandawa.v1i4.166>
- Jumaat, N. F., Tasir, Z., Halim, N. D. A., & Ashari, Z. M. (2017). Project-based learning from constructivism point of view. *Advanced Science Letters*, 23(8), 7904–7906. <https://doi.org/10.1166/asl.2017.9605>
- Kang, L. O., Brian, S., & Ricca, B. (2010). Constructivism in pharmacy school. *Currents in Pharmacy Teaching and Learning*, 2(2), 126–130. <https://doi.org/10.1016/j.cptl.2010.01.005>
- Khasanah, A., Widiastuti, E., & Noviarita, H. (2025). ISLAMIC EDUCATION ENTREPRENEURSHIP IN THE DIGITAL ERA: OPPORTUNITIES, CHALLENGES, AND INNOVATIONS. *Jurnal Pendidikan Islam*, 5(1), 1–12.
- Malik, R. (2023). Impact of Technology-based Education on Student Learning Outcomes and Engagement. *Proceedings of the 17th INDIACom; 2023 10th International Conference on Computing for Sustainable Global Development, INDIACom 2023*, 784–788.
- Maynard, C., Garcia, J., Lucietto, A., Hutzel, W., & Newell, B. (2021). Experiential Learning in the Energy Based Classroom. *International Journal of Engineering Pedagogy*, 11(6), 4–26. <https://doi.org/10.3991/ijep.v11i6.16539>
- Mubiarto, A. N. (2025). Challenges And Opportunities For Islamic Education In The Digital Age. *Jurnal Multidisiplin*, 1(2), 123–128. <https://doi.org/10.70963/jm.v1i2.166>

- Nath, A., Behura, A. K., Kumar, R., Tara, K., & Sundararajan, M. (2019). Technology advancement, teachers' efforts, and know-how as key factors to improve students' creativity for excellence in education management. *Prabandhan: Indian Journal of Management*, 12(11), 7–20. <https://doi.org/10.17010/pijom/2019/v12i11/148408>
- OECD Skills Outlook 2019*. (2019). OECD. <https://doi.org/10.1787/df80bc12-en>
- Patria, B. (2023). Students are Happier in Madrasah: The Results of Bayesian Analysis on Indonesian National Survey Data. *Islamic Guidance and Counseling Journal*, 6(2), 1–16. <https://doi.org/10.25217/0020236406800>
- Retnowati, M. S., Azis Qoharuddin, M., Yusuf, M. A., Humaidi, A., & Artikel, I. (2025). Dynamics of Islamic Pesantren: Digital Marketing Strategy Model on the Existence of Santripreneur Roles Dinamika Pesantren: Model Strategi Digital Marketing Pada Eksistensi Peran Santripreneur. In *Benefits : Journal of Economics and Tourism* (Vol. 2, Issue 2).
- Spiteri, M., & Chang Rundgren, S. N. (2020). Literature Review on the Factors Affecting Primary Teachers' Use of Digital Technology. *Technology, Knowledge and Learning*, 25(1), 115–128. <https://doi.org/10.1007/s10758-018-9376-x>
- Sudirman, S. A., Naufan Rizqullah, M., Lestari, N., Yuharnida, Y., Pribadi, B., & Putra, R. P. (2025). Digital Madrasah: Empowering Technology Literacy for Teachers. *IJECS: Indonesian Journal of Empowerment and Community Services*, 6(1), 106–117. <https://doi.org/10.32585/ijecs.v6i1.6216>
- Suyatin, S., Permatasari, R. J., Adie, P. G. K., Rachmawaty, R., & Cahyadi, E. (2022). Mewujudkan Digitalpreneur Dalam Era Revolusi Industri 4.0 Pada TWT Learning Centre. *Jurnal Pengabdian Dharma Laksana*, 4(2), 270. <https://doi.org/10.32493/j.pdl.v4i2.18254>
- Taja, N., Assyofa, A. R., & Nur'aeni, U. (2024). Pengenalan dan Edukasi Profil Pelajar Pancasila Bagi Guru Madrasah di Desa Gunung Leutik. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat Nusantara*, 5(4), 4972–4979.
- Tan, K. A. (2013). Thinking at a glance making thinking visible through technology. *Proceedings of the 2013 IEEE 63rd Annual Conference International Council for Education Media, ICEM 2013*. <https://doi.org/10.1109/CICEM.2013.6820162>
- UNESCO. (2017). *Education for Sustainable Development Goals: learning objectives*. UNESCO. <https://doi.org/10.54675/CGBA9153>
- Verbivskyi, D. (2023). Innovative Technologies in Higher Education Institution. *Scientific Bulletin of Uzhhorod University. Series: «Pedagogy. Social Work»*, 2(53), 30–33. <https://doi.org/10.24144/2524-0609.2023.53.30-33>
- W. Johnson, D., & T. Johnson, R. (2019). Cooperative Learning: The Foundation for Active Learning. In *Active Learning - Beyond the Future*. IntechOpen. <https://doi.org/10.5772/intechopen.81086>