

Pelatihan Peningkatan Profesionalitas Guru Melalui Desain Pengajaran Kreatif

Desi Rahmawati^{1*}, Siti Zulaikha², Rugaiyah³, Muhammad Takdir⁴, Linda Ika Mayasari⁵, Diantha Maryam Andyni⁶, Khusnul Abdul Qodar Romadhoni⁷, Kamarodin Abas Abdulkarim⁸

¹⁻⁷ Universitas Negeri Jakarta, Jalan Rawamangun Muka, Jakarta Timur 13220, Indonesia

⁸Western Mindanao State University, Normal Rd, Zamboanga City 7000, Philippines

*Corresponding Author Email: *desi-rahmawati@unj.ac.id

Received : 11 November 2026

Revised : 11 June 2026

Accepted : 12 June 2026

Online : 15 June 2026

Published : 15 June 2026

Sarwahita

Volume 23, Issue 1 (2026)

P-ISSN : 0216-261X

E-ISSN : 2620-9519



Abstract

The quality of education is strongly influenced by teacher professionalism, particularly their ability to design creative, innovative, and technology-integrated learning experiences. However, many teachers in remote and resource-constrained areas continue to face challenges in adopting effective digital pedagogical practices. To address this issue, Universitas Negeri Jakarta (UNJ) and Western Mindanao State University (WMSU), Philippines, organized a hybrid Community Service program aimed at strengthening the pedagogical competence and technological literacy of Islamic school teachers in the Zamboanga region, Southern Philippines. The program also sought to establish a sustainable transnational professional network among educators. The implementation consisted of socialization sessions, focus group discussions, training workshops, educational technology simulations, mentoring activities, and continuous evaluation. The results demonstrated a significant improvement in teachers' understanding and application of interactive digital tools, as well as their ability to implement innovative instructional approaches, including Project-Based Learning, Problem-Based Learning, Game-Based Learning, and the Multisensory Approach. Participants also reported increased confidence in integrating technology into classroom practices. Overall, the program effectively enhanced teacher creativity, strengthened professional collaboration across countries, and contributed to improving the resilience and quality of Islamic education in underserved areas.

Keywords: *Teacher Professionalism; Creative Learning; Innovative Learning; Educational Technology Literacy; Learning Models*

A. PENDAHULUAN

Pendidikan berkualitas sangat bergantung pada profesionalisme guru, terutama kemampuan berpikir kreatif untuk melahirkan inovasi pengajaran. Di wilayah Filipina bagian selatan, khususnya Zamboanga, lembaga pendidikan Islam (madrasah) menghadapi tantangan ganda dalam mencapai standar tersebut. Selain terjadinya dikotomi antara pendidikan Islam dan pendidikan umum (*secular education*) yang menjadi dilema bagi masyarakat muslim (Kulidtod, 2017), komunitas setempat cenderung kaku terhadap sistem pendidikan Barat sehingga

membutuhkan pendekatan pendidikan Islam yang modern. Oleh karena itu, para pendidik dan pengelola madrasah di wilayah ini dituntut memiliki keterampilan mengelola institusi secara adaptif terhadap perkembangan zaman dan modernisasi (Muhlisin dkk., 2023).

Tantangan tersebut diperberat oleh kompleksitas masalah internal madrasah. Terdapat kendala serius seperti minimnya dukungan pembiayaan, fasilitas yang terbatas, kebijakan kurikulum yang tidak berstandar, hingga kompetensi guru yang masih rendah akibat sistem rekrutmen yang kurang profesional (Jamaluddin & Cadir, 2017). Di lapangan, banyak pendidik tidak berlatar belakang keguruan sehingga cenderung mengandalkan metode ceramah yang monoton. Kondisi ini diperburuk oleh rendahnya literasi digital yang dimiliki para guru, sehingga mereka mengalami kesulitan dalam mengintegrasikan teknologi ke dalam proses pembelajaran (Afzal dkk., 2023). Padahal, berbagai studi mutakhir secara konsisten mengonfirmasi bahwa guru yang mampu mengintegrasikan teknologi secara efektif dapat meningkatkan keterlibatan dan capaian belajar siswa secara signifikan (Mishra & Koehler, 2006; Çam & Koç, 2024).

Berbagai literatur secara konsisten mengonfirmasi dampak positif inovasi pedagogis terhadap kualitas pembelajaran. Metode pembelajaran aktif terbukti mampu meningkatkan performa siswa secara substansial dibandingkan metode ceramah konvensional (Freeman dkk., 2023). Penelitian yang dilakukan oleh Rehman dkk. (2024) menunjukkan bahwa *Project-Based Learning* (PBL) terbukti secara signifikan mengembangkan keterampilan abad ke-21 siswa, termasuk kemampuan berpikir kritis, kolaborasi, dan kreativitas. Sementara itu, pendekatan berbasis permainan (*game-based learning*) terbukti meningkatkan motivasi belajar siswa secara bermakna (Ratinho & Martins, 2023). Selain itu, integrasi teknologi yang tepat guna melalui kerangka TPACK (*Technological Pedagogical Content Knowledge*) terbukti mendorong keterlibatan siswa sekaligus meningkatkan efektivitas pengajaran (Çam & Koç, 2024).

Terdapat kesenjangan (*gap*) yang nyata antara tingginya kebutuhan inovasi pendidikan Islam di Zamboanga dengan minimnya kapasitas teknis para guru dalam merancang kelas interaktif. Studi terbaru tentang komunitas belajar profesional (*professional learning community*) menegaskan pentingnya kolaborasi antar-pendidik dan dukungan institusional yang berkelanjutan sebagai katalis transformasi pedagogis (Wang & Fan, 2025). Untuk merespons kesenjangan tersebut serta memberikan kontribusi praktis, diperlukan sebuah intervensi yang terstruktur. Oleh karena itu, kegiatan pengabdian masyarakat bertajuk "*Training to Improve Teacher Professionalism Through Creative Teaching Design*" ini dilaksanakan. Program ini secara spesifik berkontribusi untuk mengakselerasi kompetensi guru melalui pengenalan dan simulasi desain pembelajaran kreatif berbasis teknologi, sehingga mampu meningkatkan kualitas pendidikan Islam di Zamboanga agar lebih relevan dan berdaya saing.

B. TINJAUAN LITERATUR

Profesionalitas Guru dalam Konteks Pendidikan

Pengembangan profesional guru bertujuan untuk meningkatkan kualitas pendidikan secara berkelanjutan. Tanpa partisipasi aktif guru, pendidikan kehilangan substansi dan

esensinya. Profesionalitas guru merupakan salah satu komponen kunci dalam peningkatan mutu pendidikan; guru profesional tidak hanya memiliki kompetensi pedagogik dan profesional, tetapi juga mampu menjalankan tugasnya secara reflektif dan adaptif sesuai dengan perkembangan zaman (Mulyasa, 2013). Dalam Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 14 Tahun 2005 tentang Guru dan Dosen, guru didefinisikan sebagai pendidik profesional dengan tugas utama mendidik, mengajar, membimbing, mengarahkan, melatih, menilai, dan mengevaluasi peserta didik.

Dalam kerangka ini, profesionalitas guru bukanlah suatu keadaan yang statis, melainkan sebuah proses dinamis yang terus dikembangkan melalui pendidikan dan pelatihan berkelanjutan (*continuous professional development*). Salmerón-Aroca dkk. (2023) dalam tinjauan sistematis mereka terhadap 56 artikel ilmiah menegaskan bahwa pengembangan profesional harus mencakup pembelajaran awal, berkelanjutan, dan seumur hidup sebagai pendorong utama peningkatan kompetensi guru. Temuan ini relevan dengan konteks madrasah di Zamboanga yang membutuhkan program pengembangan profesional yang adaptif dan berkesinambungan. Lebih lanjut, Massie dkk. (2022) menemukan bahwa kreativitas guru sebagai dimensi profesionalitas dapat dikembangkan melalui program pelatihan yang mendorong *reflective practice*, keterbukaan terhadap pengalaman baru, dan keberanian mengambil risiko pedagogis yang bermakna (*beautiful risks*).

Risdiany (2021) menekankan bahwa profesionalisme membutuhkan keyakinan dan kemampuan yang mumpuni agar seorang guru dianggap layak mengemban tugas pendidikan. Di era digital saat ini, dimensi profesionalitas guru semakin diperluas hingga mencakup kompetensi literasi digital dan kemampuan adaptasi terhadap perubahan teknologi. Guru yang mampu mengintegrasikan teknologi, pedagogi, dan konten materi secara sinergis akan lebih efektif dalam menciptakan pengalaman belajar yang bermakna bagi peserta didik (Çam & Koç, 2024).

Desain Pembelajaran sebagai Kompetensi Kunci

Desain pembelajaran merupakan kerangka kerja operasional yang memandu pendidik dalam mengambil keputusan instruksional dan melaksanakan tugas mengajar melalui langkah-langkah sistematis guna mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Dalam konteks pendidikan modern, konsep ini erat kaitannya dengan pendekatan sistem instruksional atau *Instructional Systems Design* (ISD). ISD merupakan pendekatan terstruktur untuk mengidentifikasi kebutuhan pembelajaran, menyusun bahan ajar, serta merancang instrumen evaluasi (Sirait & Dewi, 2024). Briggs (1986) menekankan bahwa penerapan ISD mencakup tahapan komprehensif mulai dari analisis kebutuhan, perancangan, pengembangan, hingga evaluasi program.

Penelitian terkini menunjukkan bahwa desain pembelajaran yang inovatif tidak dapat dipisahkan dari pemahaman terhadap konteks sosial-budaya peserta didik. Dalam situasi madrasah Zamboanga, desain pembelajaran yang efektif harus mampu menjembatani tradisi pendidikan Islam dengan tuntutan kompetensi abad ke-21. Widiastuti dkk. (2023) menegaskan bahwa *Problem-Based Learning* adalah metode pembelajaran yang efektif untuk

mengembangkan keterampilan berpikir kritis dan kreatif siswa; hal ini dicapai melalui pemberian masalah autentik yang mendorong eksplorasi, kolaborasi, dan refleksi. Sementara itu, Rehman dkk. (2024) membuktikan bahwa kerangka PBL yang dirancang untuk mengintegrasikan keterampilan abad ke-21 dalam pembelajaran matematika mampu meningkatkan kemampuan *problem-solving*, berpikir kritis, serta kolaborasi antar-siswa.

Kreativitas dalam Pembelajaran

Kreativitas dalam pembelajaran adalah kemampuan guru untuk menciptakan kondisi belajar yang inovatif, fleksibel, dan adaptif terhadap perubahan serta kebutuhan siswa. Munandar (2009) menyatakan bahwa kreativitas bukan hanya bakat bawaan, melainkan dapat dikembangkan melalui lingkungan belajar yang mendukung. Guru kreatif biasanya mampu menggunakan metode yang bervariasi, menciptakan media pembelajaran yang menarik dan interaktif, serta menyediakan ruang bagi siswa untuk berpikir kritis dan bereksplorasi.

Temuan Massie dkk. (2022) memperkuat pandangan ini dengan memperlihatkan bahwa kreativitas profesional guru berkembang secara optimal ketika terdapat koherensi antara keyakinan pedagogis, praktik di kelas, dan program pendidikan yang mereka ikuti. Artinya, pelatihan guru yang efektif bukan sekadar transfer pengetahuan teknis, melainkan proses pembangunan identitas dan kepercayaan diri pedagogis yang menopang kreativitas jangka panjang. Penerapan kreativitas dalam pembelajaran mendorong keterlibatan aktif siswa, memperkuat motivasi belajar, dan meningkatkan capaian akademik (Sternberg & Lubart, 1995). Perspektif ini menjadi landasan utama program pelatihan di Zamboanga, di mana kreativitas guru dipandang sebagai kapasitas yang dapat ditumbuhkan secara sistematis melalui intervensi terstruktur.

Pelatihan Guru sebagai Upaya Pengembangan Profesional

Pelatihan guru merupakan sarana strategis untuk meningkatkan kompetensi profesional, terutama dalam merespons dinamika kurikulum dan kebutuhan peserta didik. Pelatihan yang berbasis pada praktik langsung (*hands-on*) dan kolaboratif terbukti lebih efektif dalam membentuk keterampilan guru dibandingkan pelatihan yang bersifat teoritis semata (Guskey, 2002). Darling-Hammond dkk. (2017) merumuskan prinsip-prinsip pelatihan guru yang efektif, yakni: berfokus pada konten pembelajaran, inklusif terhadap praktik aktif, mendorong kolaborasi, didukung oleh coaching atau mentoring, serta dilaksanakan secara berkelanjutan dan terstruktur.

Studi Wang & Fan (2025) menunjukkan bahwa *Communities of Practice* (CoP) memberikan dampak positif signifikan terhadap pengembangan profesional guru melalui mekanisme pembelajaran kolaboratif, berbagi pengetahuan, dan refleksi bersama. Guru yang terlibat aktif dalam CoP terbukti mengembangkan sikap dan keyakinan yang lebih adaptif, memiliki rasa dukungan emosional yang lebih kuat, dan menunjukkan identitas profesional yang lebih matang. Temuan ini menegaskan bahwa program pelatihan yang diikuti dengan pembentukan komunitas praktisi akan menghasilkan dampak yang jauh lebih berkelanjutan dibandingkan pelatihan yang berdiri sendiri tanpa tindak lanjut kolaboratif. Dalam konteks

program pengabdian di Zamboanga, prinsip ini menjadi dasar rekomendasi pembentukan *Community of Practice* lokal pasca-pelatihan.

Model Pembelajaran Inovatif

Implementasi model pembelajaran inovatif merupakan inti dari upaya transformasi pedagogis. Empat model utama yang diperkenalkan dalam program pelatihan ini adalah *Project-Based Learning* (PjBL), *Problem-Based Learning* (PBL), *Game-Based Learning* (GBL), dan *Multisensory Approach*. Keempat model ini dipilih karena relevansinya yang tinggi dengan kebutuhan pembelajaran abad ke-21 sekaligus kemampuannya untuk diadaptasi dalam konteks keterbatasan sumber daya.

Project-Based Learning adalah pendekatan instruksional yang berpusat pada siswa dan berbasis pada penyelesaian proyek autentik. Penelitian meta-analisis oleh Zhang dkk. (2023) terhadap 66 studi eksperimental membuktikan bahwa PBL secara konsisten menghasilkan efek positif terhadap capaian belajar siswa, khususnya dalam pengembangan keterampilan berpikir tingkat tinggi (*higher-order thinking skills*). Lebih lanjut, Rehman dkk. (2024) melalui analisis Structural Equation Modeling mengonfirmasi bahwa kerangka PBL yang dirancang dengan baik mampu mengintegrasikan keterampilan pemecahan masalah, berpikir kritis, dan kolaborasi sebagai satu kesatuan kompetensi yang saling mendukung.

Problem-Based Learning menggunakan permasalahan dunia nyata sebagai titik awal pembelajaran. Widiastuti dkk. (2023) membuktikan bahwa PBL efektif meningkatkan keterampilan berpikir kritis dan kreatif siswa karena mendorong proses aktif dalam mendefinisikan masalah, mencari informasi, mengevaluasi solusi, dan merefleksikan proses berpikir. Sementara itu, *Game-Based Learning* memanfaatkan elemen permainan untuk menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan dan memotivasi. Ratinho & Martins (2023) dalam tinjauan sistematisnya menemukan bahwa strategi pembelajaran berbasis permainan secara konsisten meningkatkan motivasi intrinsik, keterlibatan aktif, dan rasa pencapaian (*sense of achievement*) siswa di tingkat menengah dan pendidikan tinggi.

Multisensory Approach mengintegrasikan berbagai modalitas sensorik (visual, auditori, kinestetik) dalam proses pembelajaran. Pendekatan ini secara teoritis berakar pada prinsip neurosains kognitif yang menyatakan bahwa stimulasi multisensori memperkuat pembentukan memori jangka panjang dan pemrosesan informasi yang lebih mendalam. Studi terkini mengonfirmasi bahwa lingkungan belajar multisensori (*multisensory environments*) mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih bermakna dan inklusif bagi seluruh siswa, termasuk mereka yang memiliki kebutuhan belajar khusus (Xian dkk., 2025). Dengan demikian, penguasaan keempat model pembelajaran ini oleh para guru madrasah Zamboanga merupakan langkah strategis dalam membangun kapasitas pedagogis yang relevan, adaptif, dan berpusat pada kebutuhan peserta didik.

Literasi Teknologi dan Kerangka TPACK

Teknologi pendidikan telah menjadi komponen tak terpisahkan dari proses pembelajaran abad ke-21. Kerangka *Technological Pedagogical Content Knowledge* (TPACK)

yang dikembangkan oleh Mishra & Koehler (2006) mengonseptualisasikan kompetensi guru dalam mengintegrasikan teknologi, pedagogi, dan konten materi secara sinergis. Çam & Koç (2024) dalam program pengembangan profesional yang mereka rancang membuktikan bahwa pelatihan berbasis TPACK secara efektif meningkatkan kompetensi teknologi para pendidik sekaligus mendorong transformasi praktik mengajar mereka di kelas.

Namun demikian, implementasi teknologi di sekolah-sekolah dengan sumber daya terbatas menghadapi hambatan sistemis yang serius. Afzal dkk. (2023) menyatakan bahwa kesenjangan digital (*digital divide*) merupakan tantangan signifikan dalam pendidikan, khususnya di negara-negara berkembang, di mana disparitas akses terhadap perangkat keras dan konektivitas internet menciptakan ketidaksetaraan dalam pengalaman belajar siswa. Oleh karena itu, capaian kompetensi TPACK para guru di wilayah Zamboanga tidak boleh hanya terbatas pada literasi platform digital yang membutuhkan konektivitas tinggi, tetapi juga harus mencakup kecakapan teknologi pedagogis alternatif yang memanfaatkan fitur luring (*offline*) dan teknologi sederhana yang tersedia di madrasah. Kesadaran akan keterbatasan ini justru mendorong kreativitas guru dalam menemukan solusi pedagogis yang hemat sumber daya namun tetap efektif.

Pembelajaran Hybrid dalam Konteks Pengembangan Profesional

Model pembelajaran *hybrid*, yang mengintegrasikan komponen tatap muka dan daring, telah terbukti efektif dalam program pengembangan profesional guru. Tinjauan sistematis oleh Alkhateeb & Al-Duwairi (2025) memperlihatkan bahwa pembelajaran *hybrid* secara konsisten mengungguli pembelajaran tatap muka konvensional maupun pembelajaran daring penuh dalam hal capaian kognitif peserta, asalkan didukung oleh infrastruktur teknologi yang memadai dan tenaga pengajar yang terlatih. Keunggulan model *hybrid* terletak pada fleksibilitasnya dalam menjangkau peserta yang tersebar secara geografis tanpa mengorbankan kualitas interaksi dan kolaborasi.

Dalam konteks program pengabdian di Zamboanga, format hibrid menjadi solusi strategis untuk mengatasi kendala jarak geografis antara tim UNJ di Jakarta dan para guru di Filipina. Dengan memanfaatkan *Zoom Cloud Meetings* untuk sesi daring dan pertemuan tatap muka di kampus WMSU, program ini berhasil mengakomodasi 30 peserta dalam satu format pelatihan yang terintegrasi. Temuan dari Kerimbayev dkk. (2025) mendukung pendekatan ini, menunjukkan bahwa model pendidikan *hybrid digital* yang dirancang secara adaptif berdasarkan kebutuhan personal peserta mampu meningkatkan keterlibatan dan kinerja akademik secara bermakna.

C. METODE PELAKSANAAN

Pelaksanaan kegiatan pengabdian ini menggunakan pendekatan Penelitian Tindakan (*Action Research*) model John Elliott. Pendekatan ini dipilih karena siklus reflektif dan partisipatifnya sangat relevan untuk meningkatkan profesionalitas guru secara berkelanjutan melalui proses perancangan, implementasi, dan evaluasi pembelajaran secara langsung (Elliott, 1991; Kemmis & McTaggart, 1988). Relevansi pendekatan ini semakin dikuatkan oleh kajian

kontemporer yang menegaskan bahwa pengembangan profesional berbasis refleksi tindakan memberikan dampak perubahan praktik yang lebih mendalam dan berkelanjutan dibandingkan pelatihan satu arah (Massie dkk., 2022).

Program ini diselenggarakan secara hibrid pada tanggal 15 Juli 2025 dengan melibatkan 30 peserta guru dan terbagi ke dalam empat tahapan inti yang sistematis: (1) Sosialisasi dan Perencanaan — diawali dengan pemetaan masalah dan kebutuhan melalui diskusi, kuesioner, serta wawancara; (2) Pelaksanaan Pelatihan — mengintegrasikan pemaparan teori desain pembelajaran inovatif, simulasi, dan praktik penyusunan perangkat ajar; (3) Observasi — selama pelatihan, tim pelaksana menggunakan catatan lapangan dan kuesioner untuk mengamati tingkat partisipasi dan kreativitas pendidik; serta (4) Refleksi dan Evaluasi — tahap akhir melibatkan evaluasi bersama melalui survei dan wawancara untuk menjangkau umpan balik dan memastikan keberlanjutan dampak program.

Untuk mengukur efektivitas kegiatan, analisis data dilakukan menggunakan pendekatan metode campuran (*mixed-methods*). Analisis kuantitatif deskriptif digunakan untuk mengolah data numerik dari instrumen *pre-test*, *post-test*, dan kuesioner kepuasan. Sementara itu, analisis kualitatif deskriptif diaplikasikan pada data hasil observasi untuk menilai perkembangan soft skills peserta, seperti kolaborasi dan pemikiran kritis. Indikator keberhasilan program diukur melalui: (a) peningkatan skor kompetensi pedagogis dan literasi teknologi peserta dari hasil *pre-test* ke *post-test*; (b) keberhasilan peserta dalam memproduksi draf rancangan pembelajaran inovatif berbasis teknologi; serta (c) tercapainya tingkat kepuasan peserta minimal 80% terhadap pelaksanaan program.

D. HASIL DAN PEMBAHASAN

Peningkatan Kompetensi Pedagogis

Pelaksanaan program pelatihan desain pengajaran kreatif menghasilkan capaian yang signifikan dalam peningkatan kompetensi pedagogis para guru madrasah di Zamboanga. Berdasarkan hasil pengolahan data evaluasi, skor rata-rata kemampuan dasar peserta sebelum pelatihan (*pre-test*) berada pada angka 80, yang mengindikasikan bahwa peserta telah memiliki pemahaman dasar mengenai pengajaran namun belum optimal dalam aspek kreativitas dan inovasi. Setelah mendapatkan pemaparan materi, simulasi praktik, dan pendampingan intensif, skor rata-rata evaluasi akhir (*post-test*) mengalami peningkatan sebesar 10 poin menjadi 90. Temuan ini sejalan dengan hasil penelitian Widiastuti dkk. (2023) yang membuktikan bahwa paparan terhadap metode pembelajaran inovatif seperti PBL secara signifikan meningkatkan keterampilan berpikir kritis dan kreatif baik pada guru maupun siswa.

Materi utama pelatihan menitikberatkan pada perancangan pembelajaran inovatif melalui empat model utama: *Project-Based Learning*, *Problem-Based Learning*, *Game-Based Learning*, dan *Multisensory Approach*. Melalui simulasi dan praktik langsung, guru-guru berhasil merancang skenario pembelajaran interaktif yang menumbuhkan keterampilan berpikir kritis, kolaborasi, dan kreativitas siswa. Temuan ini selaras dengan hasil meta-analisis Zhang dkk. (2023) yang membuktikan bahwa PBL secara konsisten menghasilkan efek positif terhadap capaian belajar siswa, khususnya dalam pengembangan keterampilan berpikir tingkat

tinggi. Lebih lanjut, penerapan model PBL yang diajarkan dalam pelatihan ini terbukti relevan dengan hasil Rehman dkk. (2024) yang mengonfirmasi bahwa kerangka PBL secara sistematis mendorong integrasi kemampuan pemecahan masalah, pemikiran kritis, dan kolaborasi dalam satu kesatuan kompetensi yang holistik.

Aspek inovatif lainnya yang mendapat respons positif dari peserta adalah integrasi elemen permainan (*gamification*) dalam desain pembelajaran. Para guru mengeksplorasi cara mengadaptasi *Game-Based Learning* dalam konteks keterbatasan infrastruktur digital dengan merancang permainan berbasis aktivitas fisik dan bahan sederhana. Pendekatan ini didukung secara teoritis oleh temuan Ratinho & Martins (2023) yang memperlihatkan bahwa strategi pembelajaran berbasis permainan secara konsisten meningkatkan motivasi intrinsik dan keterlibatan aktif siswa. Sementara itu, pengenalan *Multisensory Approach* membuka wawasan para guru tentang pentingnya mengintegrasikan pengalaman visual, auditori, dan kinestetik dalam proses pembelajaran; suatu pendekatan yang terbukti meningkatkan pemrosesan informasi yang lebih mendalam dan inklusif (Xian dkk., 2025).

Namun demikian, implementasi model-model ideal ini menghadirkan tantangan tersendiri ketika berhadapan dengan realitas madrasah Zamboanga yang minim infrastruktur. Oleh karena itu, keberhasilan program ini tidak semata-mata diukur dari penguasaan teknis peserta, melainkan dari daya adaptasi pedagogis mereka dalam memodifikasi inovasi tersebut menjadi format yang relevan dan *low-cost*. Lebih lanjut, karena kuatnya tradisi metode ceramah, transisi menuju pembelajaran berpusat pada siswa menuntut perubahan mindset yang holistik. Sejalan dengan Tang (2023) yang menegaskan bahwa pendekatan *student-centered* sesungguhnya mensyaratkan perubahan peran guru dari transmitter pengetahuan menjadi fasilitator eksplorasi, penciptaan komunitas praktisi pendidik menjadi krusial untuk menjamin keberlanjutan refleksi kritis yang berkesinambungan.

Peningkatan Literasi Teknologi Pendidikan

Selain pendekatan pedagogis, peserta mendapatkan pelatihan intensif mengenai pemanfaatan teknologi pendidikan yang mencakup penggunaan multimedia interaktif, platform pembelajaran daring, sistem penilaian digital, serta aplikasi active learning seperti Mentimeter. Melalui simulasi Mentimeter, para guru mempraktikkan skema pemberian umpan balik instan yang berfungsi meningkatkan keterlibatan peserta didik sekaligus memfasilitasi pembelajaran adaptif. Capaian ini sejalan dengan kerangka TPACK (Mishra & Koehler, 2006) yang mengintegrasikan penguasaan teknologi, pedagogi, dan konten materi sebagai satu sistem kompetensi yang sinergis.

Çam & Koç (2024) membuktikan bahwa program pengembangan profesional berbasis TPACK secara efektif mengubah pola pikir pendidik dari penggunaan teknologi sebagai alat bantu semata menuju integrasi teknologi yang bermakna dalam desain instruksional. Perubahan ini terjadi melalui proses di mana para pendidik menyadari bahwa teknologi tidak boleh berdiri sendiri, melainkan harus diintegrasikan secara koheren dengan pendekatan pedagogis dan konten pembelajaran yang relevan. Kesadaran ini secara nyata muncul dalam diskusi kelompok selama pelatihan, ketika para guru Zamboanga mulai mengidentifikasi potensi teknologi

sederhana yang tersedia di madrasah mereka untuk diintegrasikan dalam aktivitas pembelajaran sehari-hari.

Meskipun demikian, integrasi teknologi pendidikan di madrasah Zamboanga menghadapi hambatan struktural berupa keterbatasan infrastruktur dan kesenjangan digital yang nyata. Afzal dkk. (2023) menegaskan bahwa kesenjangan digital bukan sekadar masalah akses perangkat keras, melainkan juga mencakup literasi digital dan kapasitas pemanfaatan teknologi secara pedagogis yang efektif. Kesadaran akan keterbatasan ini mendorong tim pelatih untuk mengintegrasikan strategi pedagogis *offline* dan teknologi sederhana ke dalam modul pelatihan, sehingga para guru dapat menerapkan inovasi yang dipelajari bahkan di lingkungan dengan konektivitas terbatas. Dengan demikian, capaian literasi teknologi peserta tidak hanya mencerminkan penguasaan platform digital, tetapi juga kemampuan adaptasi pedagogis yang kritis dan kontekstual.

Penguatan Perspektif dan Jejaring Profesional Lintas Negara

Kegiatan pengabdian ini juga memberikan ruang bagi pertukaran pengalaman mengajar yang produktif antara guru di Filipina dan tim dosen dari UNJ. Diskusi interaktif memunculkan pemahaman baru mengenai tantangan pembelajaran di konteks sosial dan budaya yang berbeda, sehingga memperluas wawasan profesional peserta secara signifikan. Pembukaan kegiatan yang diawali dengan lagu kebangsaan kedua negara dan mars masing-masing universitas memberikan nuansa kebersamaan dan simbol persahabatan akademik lintas negara yang bermakna.

Kemitraan internasional antara UNJ dan WMSU merepresentasikan model kolaborasi akademik yang strategis dalam konteks globalisasi pendidikan. Wang & Fan (2025) menunjukkan bahwa komunitas profesional yang melibatkan jaringan lintas institusi dan budaya memberikan manfaat pembelajaran yang lebih kaya dibandingkan komunitas yang homogen secara budaya, karena perbedaan perspektif mendorong refleksi yang lebih mendalam dan solusi inovatif yang lebih beragam. Keterlibatan mitra internasional seperti WMSU juga menjadi modal penting dalam membangun kerja sama berkelanjutan di bidang pendidikan, penelitian, dan pengembangan profesional pendidik; selaras dengan tujuan internasionalisasi pendidikan yang dicanangkan UNJ untuk memperluas kontribusi ilmiah di tingkat global.

Aspek Lingkungan Belajar yang Holistik dan Keberlanjutan Program

Pembahasan dalam kegiatan juga mencakup dimensi lingkungan belajar yang holistik, meliputi aspek fisik, sosial, dan psikologis. Peserta menyadari bahwa desain pembelajaran kreatif tidak hanya bergantung pada metode dan media, tetapi juga pada penciptaan atmosfer kelas yang inklusif, nyaman, dan mendorong keterlibatan aktif siswa. Pemahaman ini memperkuat pendekatan *student-centered learning*, di mana keberhasilan pembelajaran dipengaruhi oleh keseimbangan antara faktor teknis dan faktor humanis. Temuan Ratinho & Martins (2023) mendukung hal ini dengan menunjukkan bahwa lingkungan belajar yang mendukung secara psikologis merupakan prasyarat bagi efektivitas strategi pembelajaran berbasis permainan.

Keberlanjutan dampak program merupakan dimensi kritis yang tidak boleh diabaikan. Temuan program ini menegaskan bahwa pelatihan satu kali, meskipun intensif, tidak cukup untuk menjamin transformasi pedagogis yang permanen. Wang & Fan (2025) membuktikan secara empiris bahwa *Communities of Practice* yang terstruktur dan berkelanjutan adalah mediator kritis antara partisipasi dalam pelatihan dan perubahan praktik mengajar di kelas. Berdasarkan temuan ini, pembentukan *Community of Practice* lokal di antara para guru madrasah Zamboanga pasca-pelatihan menjadi rekomendasi utama program ini. Komunitas semacam ini akan menjadi wadah kolaborasi, refleksi sebaya, dan pertukaran inovasi pedagogis yang *low-cost*, sehingga transformasi pendidikan madrasah di Zamboanga dapat berlangsung secara komprehensif dan berkesinambungan. Selain itu, program pendampingan dan monitoring berkala oleh institusi penyelenggara diperlukan untuk mengevaluasi efektivitas eksekusi pengajaran di kelas, khususnya dalam memantau penerapan strategi inovatif yang dipelajari selama pelatihan.

E. KESIMPULAN

Program pengabdian masyarakat kolaboratif internasional yang dilaksanakan di Zamboanga, Filipina Selatan, terbukti efektif dalam mengakselerasi kompetensi profesional dan literasi teknologi para pendidik madrasah. Melalui integrasi desain pengajaran kreatif yang berpusat pada siswa dan memanfaatkan empat model pembelajaran inovatif — *Project-Based Learning*, *Problem-Based Learning*, *Game-Based Learning*, dan *Multisensory Approach* — guru-guru berhasil merancang instruksi pembelajaran abad ke-21 yang secara praktis adaptif terhadap keterbatasan infrastruktur. Peningkatan skor post-test sebesar 10 poin dari rata-rata 80 menjadi 90 merefleksikan transformasi positif nyata dalam penguasaan pedagogik para guru, khususnya dalam aspek kreativitas dan inovasi instruksional.

Secara makro, kemitraan global UNJ-WMSU ini memberikan kontribusi spesifik dalam memperkuat ketahanan sistem pendidikan Islam dan menjembatani hambatan kultural konvensional, sehingga menjadikannya model strategis yang layak direplikasi pada wilayah dengan tantangan sosial-budaya serupa. Temuan program ini menegaskan bahwa kendala struktural dan kultural — seperti keterbatasan sarana prasarana serta dominasi metode konvensional — dapat dijawab melalui peningkatan kapasitas sumber daya manusia yang terstruktur dan berkelanjutan.

Guna menjamin keberlanjutan dampak (*sustainability*) dari program ini, direkomendasikan: (1) pembentukan *Community of Practice* (CoP) lokal sebagai wadah kolaborasi, refleksi sebaya, dan pertukaran inovasi pedagogis yang berkelanjutan (Wang & Fan, 2025); (2) program pendampingan dan monitoring berkala oleh institusi penyelenggara untuk mengevaluasi efektivitas eksekusi pengajaran di kelas; (3) pengembangan modul pelatihan lanjutan yang berfokus pada strategi integrasi teknologi *offline* untuk menjawab keterbatasan infrastruktur digital (Afzal dkk., 2023); serta (4) perluasan jaringan kolaborasi internasional untuk menciptakan ekosistem pengembangan profesional guru madrasah yang lebih kuat dan berkelanjutan.

F. DAFTAR PUSTAKA

- Afzal, A., Khan, S., Daud, S., Ahmad, Z., & Butt, A. (2023). Addressing the Digital Divide: Access and Use of Technology in Education. *Journal of Social Sciences Review*, 3(2), 883–895. <https://jssr.com.pk/index.php/jssr/article/view/>
- Alkhateeb, M., & Al-Duwairi, A. M. (2025). Hybrid Teaching and Learning in Higher Education: A Systematic Literature Review. *Sustainability*, 17(2), 756. <https://doi.org/10.3390/su17020756>
- Bacca-Acosta, J., Baldiris, S., Fabregat, R., & Graf, S. (2014). Augmented Reality Trends in Education: A Systematic Review of Research and Applications. *Educational Technology & Society*, 17(4), 133–149.
- Briggs, K. (2005). Establishing a high-frequency standard reference sequence stratigraphy. Unpublished manuscript.
- Briggs, L. J. (1986). *Instructional design: Principles and applications*. Educational Technology Publications.
- Çam, Ş. S., & Koç, G. (2024). Professional Development Program to Develop Teacher Educators' Technological Pedagogical Content Knowledge (TPACK). *SAGE Open*, 14(2). <https://doi.org/10.1177/21582440241242841>
- Danim, S., & Liana, M. (2022). Pelatihan Penelitian Tindakan Kelas untuk Pengembangan Profesi Guru Era Merdeka Belajar. *Jurnal Dedikasi Pendidikan*, 6(1), 10–20.
- Elliott, J. (1991). *Action Research for Educational Change*. Open University Press.
- Freeman, S., Eddy, S. L., McDonough, M., & Wenderoth, M. P. (2023). Active learning increases student performance in science, engineering, and mathematics. *Psychological and Cognitive Sciences*, 111(23), 8410–8415. <https://doi.org/10.1073/pnas.1319030111>
- Jamaluddin, C. S., & Cadir, B. T. (2017). Madrasah Education in Zamboanga City as The Foundation of The Muslim Way of Life for Peaceful, Responsible, and Productive Citizen. *Universidad de Zamboanga*. [10.13140/RG.2.2.28537.77926](https://doi.org/10.13140/RG.2.2.28537.77926)
- Kemmis, S., & McTaggart, R. (1988). *The Action Research Planner*. Deakin University Press.
- Kerimbayev, N., dkk. (2025). The impact of digital hybrid education model on teachers' engagement and academic performance in the context of Kazakhstan. *Scientific Reports*, 15, 18234. <https://doi.org/10.1038/s41598-025-02875-2>
- Kulidtod, Z. D. (2017). Islamic Educational Policies in the Philippines: Its Evolution and Current Problems. *International Research-Based Education Journal*, 1(1), 92–102.
- Massie, M.-H., Capron Puozzo, I., & Boutet, M. (2022). Teacher Creativity: When Professional Coherence Supports Beautiful Risks. *Journal of Intelligence*, 10(3), 62. <https://doi.org/10.3390/jintelligence10030062>
- McGonigal, J. (2011). *Reality is Broken: Why Games Make Us Better and How They Can Change the World*. Penguin Press.
- Mishra, P., & Koehler, M. J. (2006). Technological Pedagogical Content Knowledge: A Framework for Teacher Knowledge. *Teachers College Record*, 108(6), 1017–1054. <https://doi.org/10.1111/j.1467-9620.2006.00684.x>

- Muhlisin, Sofi, M. J., Shibirin, M., & Deporos, S. R. (2023). The Quality Improvement Assistantship Program for Madrasa Education in Mindanao, the Philippines. *DIMAS: Jurnal Pemikiran Agama Dan Pemberdayaan*, 3(1), 19–40. <https://doi.org/10.21580/dms.2023.231.14950>
- Mulyasa, E. (2013). Standar Kompetensi dan Sertifikasi Guru. Remaja Rosdakarya.
- Munandar, U. (2009). Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat. Rineka Cipta.
- Ningsih, S. C., dkk. (2020). Pengembangan Profesionalisme Guru SDN Tamansari I Yogyakarta Melalui Penelitian Tindakan Kelas. *Jurnal LPPM UPY*, 11(2), 45–53.
- Ratinho, E., & Martins, C. (2023). The role of gamified learning strategies in student's motivation in high school and higher education: A systematic review. *Heliyon*, 9(8), e19033. <https://doi.org/10.1016/j.heliyon.2023.e19033>
- Rehman, N., Huang, X., Mahmood, A., AlGerafi, M. A. M., & Javed, S. (2024). Project-based learning as a catalyst for 21st-Century skills and student engagement in the math classroom. *Heliyon*, 10(23), e39988. <https://doi.org/10.1016/j.heliyon.2024.e39988>
- Reuell, P. (2019). Study Shows Students in 'Active Learning' Classrooms Learn More Than They Think. *Harvard Gazette*. <https://news.harvard.edu/gazette/story/2019/09/study-shows-that-students-learn-more-when-taking-part-in-classrooms-that-employ-active-learning-strategies/>
- Rido, I., Halimah, S., & Mubarak, H. (2022). Analysis of Islamic Education Policy: Philippines Case Study. *Tadribuna: Journal of Islamic Management Education*, 2(1), 26–46.
- Risdiany, H. (2021). Pengembangan Profesionalisme Guru. *Seminar Nasional Ilmu Pendidikan*, 3(2), 197.
- Rohani, A. (2010). Pengelolaan Pengajaran; Sebuah Pengantar Menuju Guru Profesional. Rineka Cipta.
- Sadipun, B., dkk. (2022). Pelatihan Penelitian Tindakan Kelas Sebagai Upaya Peningkatan Profesionalisme Guru. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat (JPTAM)*, 3(2), 112–120.
- Salmerón-Aroca, J. A., Moreno-Abellán, P., & Martínez de Miguel López, S. (2023). Teachers' Professional Development and Intelligent Ways of Coping with It: A Systematic Review in Elementary and Middle School Education. *Journal of Intelligence*, 11(1), 1. <https://doi.org/10.3390/jintelligence11010001>
- Santoso, E., dkk. (2021). Pelatihan Penelitian Tindakan Kelas sebagai Bentuk Pengembangan Profesionalisme Guru. *Bernas: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 2(1), 35–42.
- Sirait, R. A., & Dewi, E. Y. (2024). Peran Teknologi Pembelajaran pada Desain Pembelajaran. *Jurnal Budi Pekerti Agama Kristen Dan Katolik*, 2(4), 232–242. <https://doi.org/10.61132/jbpakk.v2i4.773>
- Sternberg, R. J., & Lubart, T. I. (1995). *Defying the Crowd: Cultivating Creativity in a Culture of Conformity*. Free Press.
- Supriadi, D. (2001). *Kreativitas, Kebudayaan, dan Perkembangan Iptek*. Alfabeta.
- Talimbung, V. (2023). Peningkatan Profesionalisme Guru Melalui Pelatihan PTK di Klasis Telutih. *Jurnal Inovasi Pendidikan Matematika Indonesia (JIPMI)*, 2(1), 55–65. <https://doi.org/10.26714/jipmi.v2i2.104>

- Tang, K. H. D. (2023). Student-centered approach in teaching and learning: What does it really mean? *Acta Pedagogia Asiana*, 2(2), 72–83. <https://doi.org/10.53623/apga.v2i2.218>
- Trilling, B., & Fadel, C. (2009). *21st Century Skills: Learning for Life in Our Times*. Jossey-Bass.
- Wang, Y., & Fan, Z. (2025). The Impact of Communities of Practice on Professional Development Among Chinese Teachers: A Mixed-Methods Longitudinal Study. *SAGE Open*, 15(2). <https://doi.org/10.1177/21582440251359824>
- Widiastuti, I. A. M. S., Mantra, I. B. N., & Saukah, A. (2023). Implementing Problem-based Learning to Develop Students' Critical and Creative Thinking Skills. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 12(4), 658–667.
- Xian, J., dkk. (2025). Students' experience and learning outcomes in multisensory environments: the moderating role of interaction modalities. *Smart Learning Environments*, 12, 18. <https://doi.org/10.1186/s40561-025-00402-4>
- Yudiawan, A., Sunarso, B., Suharmoko, S., Sari, F., & Ahmadi, A. (2021). Successful online learning factors in COVID-19 era: Study of Islamic higher education in West Papua, Indonesia. *International Journal of Evaluation and Research in Education (IJERE)*, 10(1), 193–201. <https://doi.org/10.11591/ijere.v10i1.21036>
- Zeng, Z., dkk. (2024). Exploring the impact of gamification on students' academic performance: A comprehensive meta-analysis of studies from the year 2008 to 2023. *British Journal of Educational Technology*, 55(3), 1–25. <https://doi.org/10.1111/bjet.13471>
- Zeng, Z., Liu, F., & Li, M. (2025). From Engagement to Achievement: How Gamification Impacts Academic Success in Higher Education. *Education Sciences*, 15(8), 1054. <https://doi.org/10.3390/educsci15081054>
- Zhang, Y., dkk. (2023). A study of the impact of project-based learning on student learning effects: a meta-analysis study. *Frontiers in Psychology*, 14, 1202728. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2023.1202728>