

Meningkatkan Kapasitas Guru: Dari Kelas Konvensional Menuju Kelas Inspiratif

Rugaiyah¹, Desi Rahmawati², Cecep Kustandi³, Rahmah Novianti⁴, Muhammad Fadholi⁵, Musyaffa Cut⁶, Retno Wulandari⁷, Adelia Mustika⁸, Cinta Wulan⁹
^{1,2,3,4,5,6,7,8,9}Universitas Negeri Jakarta

³Program Studi Manajemen Pendidikan, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Jakarta

⁴Program Studi Manajemen Pendidikan Tinggi, Pascasarjana, Universitas Negeri Jakarta

*e-mail: rugaiyah@unj.ac.id¹

Abstrak

Pembelajaran konvensional yang berpusat pada guru di Pondok Pesantren Darul Irsyad, Kabupaten Bogor, menjadi tantangan dalam menciptakan suasana belajar yang inspiratif dan relevan dengan tuntutan era digital. Program pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan untuk meningkatkan kapasitas para guru melalui manajemen pendidikan kreatif dengan mentransformasi kelas konvensional menjadi kelas yang lebih inspiratif. Metode yang digunakan adalah pendekatan Pelatihan dan Pendampingan Partisipatif yang dilaksanakan melalui empat tahap: perencanaan, implementasi, pendampingan, dan evaluasi. Program ini berfokus pada pelatihan metode pembelajaran inovatif SIAP (*Smart, Inspiring, Active, Positive*) serta peningkatan keterampilan digital guru dalam membuat media ajar interaktif menggunakan aplikasi Mentimeter, Quizizz, dan Canva. Hasil evaluasi menunjukkan peningkatan signifikan pada kompetensi guru, dibuktikan dengan kenaikan skor rata-rata pemahaman dari **55% (pre-test) menjadi 85% (post-test)**. Selain itu, refleksi kualitatif menunjukkan adanya peningkatan motivasi dan kesadaran guru untuk menjadi lebih kreatif dan inovatif. Program ini berhasil menjadi katalisator perubahan, menciptakan ekosistem pembelajaran yang lebih dinamis, interaktif, dan partisipatif, yang pada akhirnya diharapkan dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa.

Kata kunci: Peningkatan Kapasitas Guru, Kelas Inspiratif, Pembelajaran Inovatif, Media Pembelajaran Digital, Manajemen Pendidikan Kreatif.

Abstract

*Conventional, teacher-centered learning at the Darul Irsyad Islamic Boarding School in Bogor Regency poses a challenge to creating an inspiring and relevant learning atmosphere for the digital era. This community service program aims to enhance the capacity of teachers through creative educational management by transforming conventional classrooms into more inspiring ones. The method employed was a Participatory Training and Mentoring approach, implemented in four stages: planning, implementation, mentoring, and evaluation. The program focused on training teachers in the innovative SIAP (*Smart, Inspiring, Active, Positive*) learning method and improving their digital skills in creating interactive teaching media using Mentimeter, Quizizz, and Canva. Evaluation results showed a significant improvement in teacher competence, evidenced by an increase in the average comprehension score from **55% (pre-test) to 85% (post-test)**. Furthermore, qualitative reflections indicated increased motivation and awareness among teachers to become more creative and innovative. This program successfully catalyzed change, creating a more dynamic, interactive, and participatory learning ecosystem, which is ultimately expected to improve student motivation and learning outcomes.*

Keywords: *Teacher Capacity Building, Inspiring Classroom, Innovative Learning, Digital Learning Media, Creative Education Management.*

PENDAHULUAN

Pendidikan berkualitas merupakan fondasi utama dalam proses pembangunan sumber daya manusia yang unggul dan berdaya saing. Di pusat seluruh ekosistem pendidikan, guru memegang peranan yang tak tergantikan sebagai fasilitator utama ilmu pengetahuan sekaligus pembentuk karakter luhur bagi generasi penerus bangsa. Era digital yang terus berkembang pesat membawa serta tantangan kompleks yang menuntut para pendidik untuk senantiasa beradaptasi dan berinovasi secara berkelanjutan (Makovec Radovan & Radovan, 2023; Salazar-Rebaza et al., 2023). Para guru kini didorong untuk meninggalkan metode-metode konvensional yang cenderung pasif dan searah. Tujuannya adalah untuk menciptakan sebuah lingkungan belajar yang jauh lebih interaktif, kreatif, dan pada akhirnya mampu memberikan inspirasi mendalam bagi setiap siswa. Proses transformasi pedagogis ini menjadi kunci esensial untuk membekali siswa dengan kompetensi yang relevan. Oleh karena itu, pembaharuan dalam praktik mengajar bukan lagi sekadar pilihan, melainkan sebuah keharusan mutlak dalam dunia pendidikan modern.

Transformasi metode pengajaran ini merupakan strategi sentral untuk membekali siswa dengan keterampilan abad ke-21 yang sangat krusial. Keterampilan tersebut mencakup kemampuan berpikir kritis, berkolaborasi secara efektif, berkomunikasi dengan lugas, serta melahirkan kreativitas yang solutif. Para pendidik didorong untuk secara sadar meninggalkan metode-metode konvensional yang berpusat pada guru, seperti ceramah panjang dan hafalan materi. Sebagai gantinya, mereka diharapkan mengadopsi pendekatan yang berpusat pada siswa, yang secara aktif melibatkan mereka dalam proses belajar. Pendekatan ini mampu merangsang daya pikir kritis melalui studi kasus, pembelajaran berbasis proyek, dan diskusi interaktif. Inovasi semacam ini pada akhirnya akan mendorong lahirnya kreativitas siswa dalam menemukan solusi atas berbagai permasalahan yang disajikan. Evolusi pedagogis ini adalah sebuah keniscayaan untuk memastikan relevansi sistem pendidikan dengan tuntutan zaman (Mehra, 2024; Vehovar et al., 2022).

Salah satu lembaga pendidikan yang memegang peranan vital dalam mencerdaskan masyarakat adalah Pondok Pesantren Darul Irsyad, yang berlokasi strategis di Tajurhalang, Kabupaten Bogor. Sebagai pusat pendidikan yang mengintegrasikan ilmu agama dan pengetahuan umum, pesantren ini telah lama menjadi tumpuan bagi masyarakat sekitar untuk memperoleh pendidikan yang komprehensif. Keberadaannya tidak hanya sebagai institusi akademik, tetapi juga sebagai benteng moral dan pusat pengembangan karakter bagi para santri. Meskipun demikian, seperti banyak lembaga serupa lainnya, pesantren ini menghadapi tantangan signifikan dalam usahanya mengimbangi pesatnya perkembangan teknologi dan metodologi pendidikan modern. Pesantren perlu terus berbenah agar lulusannya tetap kompetitif dan siap menghadapi masa depan. Tantangan ini menjadi semakin nyata di tengah arus informasi digital yang menuntut adanya literasi teknologi dalam setiap aspek pembelajaran.

Berdasarkan urgensi tersebut, sebuah analisis situasi yang cermat telah dilaksanakan secara langsung di lokasi untuk memetakan kondisi riil yang ada. Dari hasil observasi dan diskusi mendalam, tim berhasil mengidentifikasi beberapa permasalahan mendasar yang memerlukan solusi segera dan terstruktur demi meningkatkan mutu pembelajaran. Temuan utama yang paling menonjol adalah

fakta bahwa proses pembelajaran di pesantren masih cenderung dilakukan secara konvensional dan berpusat pada guru. Hal ini menandakan adanya kesenjangan antara praktik yang berjalan dengan standar pedagogi modern yang lebih partisipatif dan interaktif. Kondisi ini menjadi sinyal kuat akan adanya kebutuhan mendesak untuk melakukan pembaharuan dalam praktik mengajar sehari-hari. Diagnosis awal inilah yang kemudian menjadi landasan kuat bagi perancangan program intervensi yang relevan dan tepat sasaran.

Permasalahan spesifik yang ditemukan di lapangan dapat dirinci lebih lanjut untuk memberikan gambaran yang lebih utuh dan komprehensif. Salah satu masalah utama adalah kurangnya penerapan metode pembelajaran yang kreatif dan inovatif yang dapat membangkitkan minat belajar siswa. Selain itu, teridentifikasi pula adanya keterbatasan dalam pemanfaatan teknologi digital sebagai media pendukung dalam penyampaian materi ajar. Hal ini diperparah dengan minimnya kegiatan edukatif di luar kelas yang dirancang untuk merangsang kreativitas dan partisipasi aktif dari para siswa. Kondisi gabungan ini secara langsung berpotensi menghambat perkembangan motivasi intrinsik siswa serta berdampak pada pencapaian hasil belajar yang kurang optimal. Iklim belajar yang monoton pada akhirnya dapat membatasi potensi penuh yang dimiliki oleh setiap individu siswa di pesantren.

Menjawab serangkaian tantangan tersebut, tim pengabdian dari Universitas Negeri Jakarta merancang sebuah solusi terintegrasi melalui program yang bertajuk "Meningkatkan Kapasitas Guru: Manajemen Pendidikan Kreatif Untuk Kelas Yang Inspiratif". Program ini disusun secara sistematis sebagai sebuah solusi komprehensif yang bertujuan untuk meningkatkan kompetensi pedagogis dan digital para guru dan siswa di Pondok Pesantren Darul Irsyad. Inisiatif ini tidak hanya bersifat teoretis, tetapi dirancang agar sangat praktis dan dapat langsung diaplikasikan dalam kegiatan belajar mengajar sehari-hari. Dengan demikian, program ini diharapkan mampu menjadi katalisator perubahan positif yang signifikan di lingkungan pesantren. Upaya ini merupakan bentuk nyata dari kontribusi perguruan tinggi dalam memecahkan persoalan riil yang dihadapi oleh masyarakat, khususnya dalam bidang pendidikan.

Fokus utama dari program pengabdian ini bertumpu pada dua pilar strategis yang saling menguatkan untuk mencapai hasil yang maksimal. Pilar pertama adalah pelaksanaan pelatihan intensif mengenai metode pembelajaran inovatif SIAP, yang merupakan akronim dari Smart, Inspiring, Active, and Positive. Pilar kedua adalah pengenalan sekaligus pelatihan teknologi pembelajaran praktis yang mudah diakses dan digunakan oleh para guru. Secara spesifik, para guru akan dibimbing untuk memanfaatkan aplikasi Mentimeter dan Quizess guna mengembangkan bahan ajar digital yang menarik, visual, dan interaktif. Selain itu tim pengabdian juga memberikan pelatihan pembuatan poster edukatif untuk para siswa menggunakan aplikasi Canva. Keterampilan baru ini akan memberdayakan para guru untuk secara mandiri menciptakan media pembelajaran yang relevan dengan materi dan karakteristik siswa. Kombinasi antara penguatan metodologi dan penguasaan teknologi ini diharapkan dapat memperkaya pengalaman belajar siswa secara signifikan dan berkelanjutan.

Artikel ilmiah ini bertujuan untuk menguraikan secara mendalam dan sistematis seluruh proses pelaksanaan program pengabdian kepada masyarakat tersebut. Pembahasan akan dimulai dari tahap identifikasi masalah melalui analisis situasi, dilanjutkan dengan pemaparan implementasi

solusi melalui serangkaian kegiatan pelatihan dan pendampingan. Lebih lanjut, artikel ini juga akan menyajikan analisis dampak yang dihasilkan dari program, baik bagi guru maupun siswa, melalui data evaluasi yang terukur. Melalui program ini, diharapkan akan terjadi sebuah transformasi yang signifikan dari model kelas konvensional yang pasif menjadi kelas yang lebih inspiratif, efektif, dan partisipatif. Pada akhirnya, inisiatif ini diharapkan mampu menjadi model praktik baik yang dapat menjawab tantangan pendidikan di masa kini serta dapat direplikasi di lembaga pendidikan lainnya.

Metode Pembelajaran: Dari Konvensional Menuju Inovatif

Metode pembelajaran merupakan cara atau strategi yang digunakan oleh pendidik untuk menyampaikan materi ajar guna mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Secara garis besar, metode pembelajaran dapat diklasifikasikan menjadi dua kutub utama: konvensional dan inovatif. Metode konvensional, yang sering juga disebut sebagai pendekatan berpusat pada guru (*teacher-centered*), menempatkan guru sebagai sumber utama pengetahuan, sementara siswa berperan sebagai penerima pasif (Gusai et al., 2023; Islam & Lum, 2024). Model ini umumnya didominasi oleh teknik ceramah, pencatatan, dan hafalan, yang dalam praktiknya dapat membatasi ruang bagi siswa untuk mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan kreativitas secara mandiri.

Seiring dengan perkembangan zaman dan pergeseran paradigma pendidikan, tuntutan terhadap kompetensi lulusan pun berubah. Hal ini mendorong lahirnya metode pembelajaran inovatif yang berpusat pada siswa (*student-centered learning*). Menurut (Cimpan et al., 2024), pendekatan ini menggeser fokus dari pengajaran oleh guru menjadi pembelajaran oleh siswa, di mana siswa secara aktif terlibat dalam membangun pengetahuannya sendiri. Metode ini selaras dengan teori belajar konstruktivisme yang menyatakan bahwa pengetahuan tidak ditransfer secara pasif, melainkan dibangun secara aktif oleh pembelajar melalui interaksi dengan lingkungannya (Damayanti, 2023). Pembelajaran menjadi lebih bermakna karena siswa diajak untuk berpikir, berdiskusi, memecahkan masalah, dan berkolaborasi dalam proyek-proyek nyata.

Penerapan metode inovatif seperti pembelajaran berbasis proyek (*project-based learning*), pembelajaran kooperatif (*cooperative learning*), dan pembelajaran berbasis masalah (*problem-based learning*) terbukti mampu meningkatkan keterlibatan, motivasi, dan hasil belajar siswa secara signifikan. Penelitian oleh (Alqasa & Afaneh, 2022) menunjukkan bahwa pembelajaran aktif dapat meningkatkan pemahaman konseptual dan keterampilan pemecahan masalah. Konsep kelas yang inspiratif, aktif, dan positif, sebagaimana yang diusung dalam model SIAP (*Smart, Inspiring, Active, Positive*), menjadi kerangka kerja yang ideal untuk mengimplementasikan pendekatan ini, menciptakan ekosistem belajar yang tidak hanya mencerdaskan secara kognitif tetapi juga membangun karakter positif siswa.

Media Pembelajaran: Transformasi Digital untuk Kelas Inspiratif

Media pembelajaran adalah segala bentuk alat fisik maupun teknologi yang digunakan sebagai perantara untuk menyalurkan pesan atau materi ajar dari pendidik kepada siswa, sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat siswa dalam proses belajar (Agarwal et al., 2023). Peran media sangat krusial karena berfungsi sebagai jembatan yang dapat mengatasi keterbatasan ruang, waktu, dan daya indra, serta membantu memperjelas konsep yang abstrak.

Dalam konteks konvensional, media pembelajaran seringkali terbatas pada papan tulis, buku teks cetak, dan alat peraga sederhana yang bersifat statis dan satu arah.

Revolusi digital telah membawa transformasi fundamental pada lanskap media pembelajaran. Kehadiran teknologi informasi dan komunikasi memungkinkan pengembangan media pembelajaran digital yang bersifat interaktif, dinamis, dan multisensori. Media digital, seperti video animasi, simulasi interaktif, infografis, dan platform *e-learning*, mampu menyajikan informasi dengan cara yang jauh lebih menarik dan mudah dicerna oleh generasi siswa masa kini yang merupakan *digital natives* (Schubatzky et al., 2023; Tazhenova et al., 2024). Pemanfaatan media ini terbukti efektif dalam meningkatkan daya ingat dan pemahaman siswa karena melibatkan lebih banyak indra dalam proses belajar.

Salah satu alat yang sangat relevan dalam konteks ini adalah aplikasi desain grafis seperti Canva. Canva memungkinkan pendidik, bahkan yang tidak memiliki latar belakang desain, untuk secara mudah membuat berbagai materi ajar visual yang menarik, mulai dari presentasi, lembar kerja, poster edukatif, hingga video pembelajaran singkat. Penelitian oleh (Oliinyk et al., 2022) menegaskan bahwa media visual yang dirancang dengan baik dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran secara signifikan. Dengan memberdayakan guru untuk menciptakan media pembelajaran digital yang relevan dan kontekstual, proses belajar mengajar dapat diubah dari yang monoton menjadi sebuah pengalaman yang inspiratif dan berkesan bagi siswa, yang pada akhirnya akan berdampak positif pada motivasi dan hasil belajar mereka.

METODE PELAKSANAAN

Metode pelaksanaan program pengabdian kepada masyarakat ini dirancang secara sistematis untuk memastikan bahwa tujuan program, yaitu meningkatkan kapasitas guru melalui manajemen pendidikan kreatif, dapat tercapai secara efektif dan terukur. Pendekatan yang digunakan adalah partisipatif, di mana tim pelaksana dan mitra (guru Pondok Pesantren Darul Irsyad) terlibat aktif mulai dari tahap perencanaan hingga evaluasi. Program ini menggunakan pendekatan **Pelatihan dan Pendampingan Partisipatif** (*Participatory Training and Mentoring*). Pendekatan ini dipilih karena bertujuan untuk memberdayakan subjek secara langsung. Pelatihan memberikan pengetahuan dan keterampilan baru kepada para guru dan siswa, sementara sesi pendampingan memastikan bahwa keterampilan tersebut dapat diimplementasikan secara berkelanjutan dalam praktik mengajar sehari-hari. Seluruh kegiatan dirancang untuk menjadi interaktif, di mana peserta tidak hanya menerima materi, tetapi juga berdiskusi, praktik langsung, dan berbagi pengalaman.

Kegiatan pengabdian ini dilaksanakan di **Pondok Pesantren Darul Irsyad**, yang berlokasi di Tajurhalang, Kabupaten Bogor, Jawa Barat. Lokasi ini dipilih berdasarkan hasil analisis situasi awal yang mengidentifikasi adanya kebutuhan untuk meningkatkan inovasi pembelajaran. Pelaksanaan program dibagi ke dalam beberapa tahapan waktu, dimulai dari survei awal pada bulan Februari 2025, dilanjutkan dengan kegiatan pelatihan inti yang dijadwalkan pada bulan Juli 2025. **Subjek Pengabdian:** Subjek utama dalam program ini adalah 15 orang guru yang mengajar di Pondok Pesantren Darul Irsyad. Para guru ini menjadi target utama karena peran sentral mereka sebagai fasilitator pembelajaran di kelas. **Objek Pengabdian:** Objek dari program ini adalah peningkatan **kapasitas dan kompetensi guru** dalam dua aspek utama: (1) penerapan metode pembelajaran

inovatif SIAP (Smart, Inspiring, Active, Positive), dan (2) keterampilan membuat media pembelajaran digital interaktif menggunakan aplikasi Mentimeter dan Quizess.

Program ini dilaksanakan melalui empat tahapan utama yang saling berkesinambungan: **(a) Tahap Perencanaan dan Persiapan (Pra-Pelaksanaan)** Pada tahap ini, tim pelaksana melakukan serangkaian kegiatan persiapan. Dimulai dengan koordinasi internal tim untuk finalisasi materi dan jadwal. Selanjutnya, tim melakukan survei awal dan diskusi mendalam dengan pimpinan serta guru di Pondok Pesantren Darul Irsyad untuk menganalisis kebutuhan spesifik (*needs assessment*). Hasil dari analisis ini digunakan untuk menyusun instrumen pre-test dan post-test serta menyesuaikan konten pelatihan agar relevan dan tepat sasaran. **(b) Tahap Implementasi (Pelaksanaan Pelatihan)** Ini merupakan tahap inti dari program, di mana kegiatan pelatihan dilaksanakan. Sesi pelatihan dibagi menjadi dua bagian utama. Bagian pertama adalah pemaparan teoretis dan diskusi mengenai konsep kelas inspiratif melalui metode SIAP. Bagian kedua adalah workshop praktis (*hands-on workshop*) di mana para guru dibimbing langkah demi langkah untuk merancang dan menciptakan media ajar digital menggunakan Canva. Tahap ini diakhiri dengan sesi simulasi mengajar, di mana beberapa guru mempraktikkan metode dan media yang baru dipelajari. **(c) Tahap Pendampingan dan Evaluasi (Pasca-Pelaksanaan)** Setelah pelatihan inti, tim tidak langsung meninggalkan mitra. Sebaliknya, dilakukan proses pendampingan untuk memastikan adopsi metode dan teknologi berjalan lancar. Tim pelaksana melakukan observasi kelas dan memberikan umpan balik konstruktif kepada para guru. Evaluasi keberhasilan program diukur dengan membandingkan hasil pre-test dan post-test untuk melihat peningkatan pengetahuan dan keterampilan, serta melalui penyebaran kuesioner kepuasan siswa terhadap suasana belajar yang baru. **(d) Tahap Pelaporan dan Diseminasi** Tahap terakhir adalah menyusun laporan akhir kegiatan secara komprehensif. Hasil dari program pengabdian ini, termasuk metode, temuan, dan dampaknya, akan disusun menjadi sebuah artikel ilmiah untuk dipublikasikan di jurnal nasional. Selain itu, dibuat juga luaran lain seperti video kegiatan dan publikasi di media massa untuk menyebarluaskan praktik baik yang telah dilaksanakan.

Untuk mengukur keberhasilan program, digunakan beberapa teknik pengumpulan data: (1) **Pre-test dan Post-test:** Kuesioner diberikan sebelum dan sesudah pelatihan untuk mengukur peningkatan pemahaman dan keterampilan guru secara kuantitatif. (2) **Observasi:** Pengamatan langsung di kelas untuk melihat penerapan metode SIAP dan penggunaan media Canva dalam praktik mengajar. (3) **Wawancara:** Diskusi mendalam dengan guru dan kepala sekolah untuk mendapatkan data kualitatif mengenai tantangan, manfaat, dan persepsi mereka terhadap program. (4) **Dokumentasi:** Pengumpulan data berupa foto, video, dan produk media ajar yang dihasilkan oleh para guru selama pelatihan. Data yang terkumpul dianalisis secara deskriptif. Data kuantitatif dari pre-test dan post-test dianalisis menggunakan statistik deskriptif untuk menunjukkan adanya peningkatan. Sementara itu, data kualitatif dari hasil observasi dan wawancara dianalisis untuk memberikan penjelasan mendalam mengenai dampak dan proses perubahan yang terjadi.

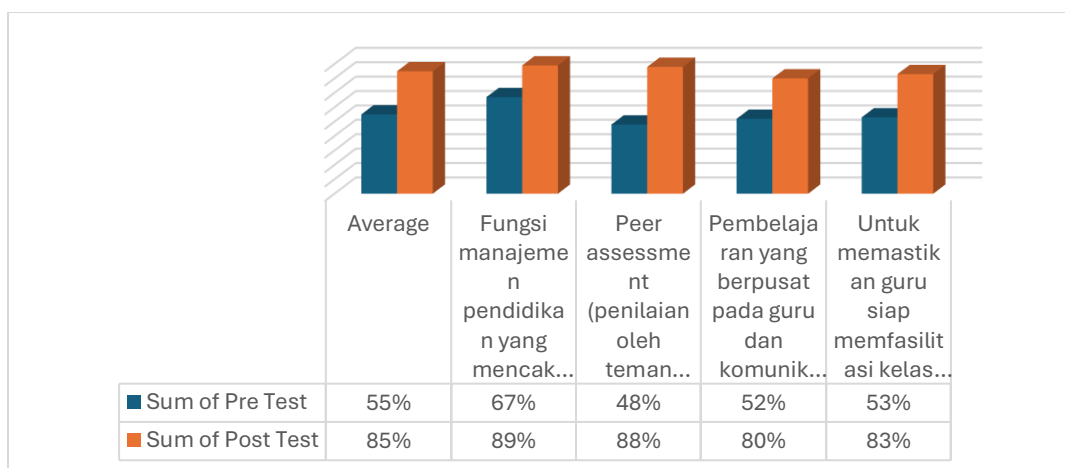
HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelaksanaan program pengabdian kepada masyarakat ini dirancang dalam bentuk pelatihan yang memadukan metode ceramah dengan pendekatan langsung kepada para guru. Kegiatan pelatihan yang ditujukan bagi guru ini mengusung tema "*Meningkatkan Kapasitas Guru: Kreatif untuk*

Kelas yang Inspiratif di Pondok Pesantren Darul Irsyad Bogor”, yang secara khusus dirancang agar dapat diimplementasikan di lingkungan pesantren. Tujuan utama program ini adalah menciptakan proses pembelajaran yang lebih menarik, variatif, dan inovatif melalui pemanfaatan teknologi, khususnya media interkatif Mentimeter dan Quizizz, sehingga guru dapat menyajikan materi pembelajaran dan melakukan pengevaluasian secara kreatif dan interaktif. Selain itu, program ini juga diarahkan untuk meningkatkan literasi teknologi informasi dan komunikasi para guru secara berkelanjutan, yang selanjutnya dapat ditransfer kepada peserta didik.

Peningkatan Pemahaman dan Keterampilan Metode Pembelajaran Inovatif

Salah satu tujuan utama program ini adalah memperkenalkan dan melatih para guru untuk menerapkan metode pembelajaran SIAP (Smart, Inspiring, Active, Positive). Untuk mengukur dampak pelatihan, digunakan instrumen pre-test dan post-test yang diisi oleh 15 guru peserta. Hasil analisis menunjukkan adanya peningkatan pemahaman yang signifikan. Skor rata-rata pemahaman guru terhadap konsep dan implementasi pembelajaran inovatif meningkat dari **55 pada sesi pre-test menjadi 85 pada sesi post-test**.



Gambar 1 Hasil olah data *post-test* dan *pre-test*

Peningkatan skor rata-rata secara drastis ini mengindikasikan bahwa intervensi yang diberikan melalui program pengabdian ini tepat sasaran. Sebelum program, tingkat pemahaman guru terhadap konsep-konsep pembelajaran inovatif dan manajemen kelas kreatif masih berada pada level yang cukup. Setelah mendapatkan materi, diskusi, dan simulasi, para guru menunjukkan penguasaan konsep yang jauh lebih baik. Temuan ini menggarisbawahi pentingnya pelatihan terstruktur untuk mentransformasi paradigma mengajar dari yang konvensional menuju yang lebih modern dan partisipatif, sejalan dengan tujuan utama program untuk menciptakan kelas yang inspiratif.

Pada aspek pemahaman mengenai fungsi manajemen pendidikan yang mencakup perencanaan, pengorganisasian, pelaksanaan, dan evaluasi, terjadi peningkatan sebesar **22 poin**, dari 67% (*pre-test*) menjadi 89% (*post-test*). Ini adalah skor tertinggi pada sesi *post-test*, yang menandakan bahwa para guru kini memiliki landasan teoretis yang kuat tentang bagaimana mengelola kelas secara sistematis. Aspek yang mengalami lonjakan paling dramatis adalah pemahaman tentang *peer assessment* (penilaian teman sebaya), yaitu sebesar **40 poin**, dari 48%

menjadi 88%. Angka ini menunjukkan bahwa konsep penilaian yang melibatkan siswa secara aktif merupakan hal yang sangat baru bagi para guru, dan pelatihan ini berhasil membuka wawasan mereka mengenai alternatif evaluasi yang lebih partisipatif. Pada aspek ini, pertanyaan kemungkinan besar dirancang untuk mengukur kesadaran guru akan metode konvensional. Peningkatan pemahaman dari 52% menjadi 80% (naik 28 poin) dapat diartikan bahwa guru semakin sadar akan karakteristik dan keterbatasan metode pembelajaran konvensional, sehingga lebih termotivasi untuk beralih ke metode yang lebih inovatif. Aspek kesiapan guru dalam memfasilitasi kelas yang lebih aktif dan kreatif juga menunjukkan peningkatan yang sangat baik, yaitu sebesar **30 poin**, dari 53% menjadi 83%. Hal ini mencerminkan tumbuhnya rasa percaya diri para guru untuk menerapkan metode SIAP (*Smart, Inspiring, Active, Positive*) di kelas mereka masing-masing.

Lonjakan tertinggi pada pemahaman *peer assessment* menjadi temuan yang menarik. Hal ini mengindikasikan bahwa model evaluasi tradisional yang sepenuhnya terpusat pada guru masih sangat dominan. Pelatihan ini berhasil memperkenalkan sebuah pendekatan baru yang tidak hanya meringankan beban evaluasi guru, tetapi juga memberdayakan siswa untuk belajar bertanggung jawab dan berpikir kritis terhadap hasil karya teman mereka. Peningkatan kesadaran akan keterbatasan metode konvensional dan tumbuhnya kesiapan untuk menjadi fasilitator adalah modal utama bagi keberlanjutan program ini. Para guru tidak lagi hanya melihat diri mereka sebagai "pemberi materi," tetapi telah bergeser menjadi "perancang pengalaman belajar," sebuah transformasi yang menjadi inti dari tujuan pengabdian ini.

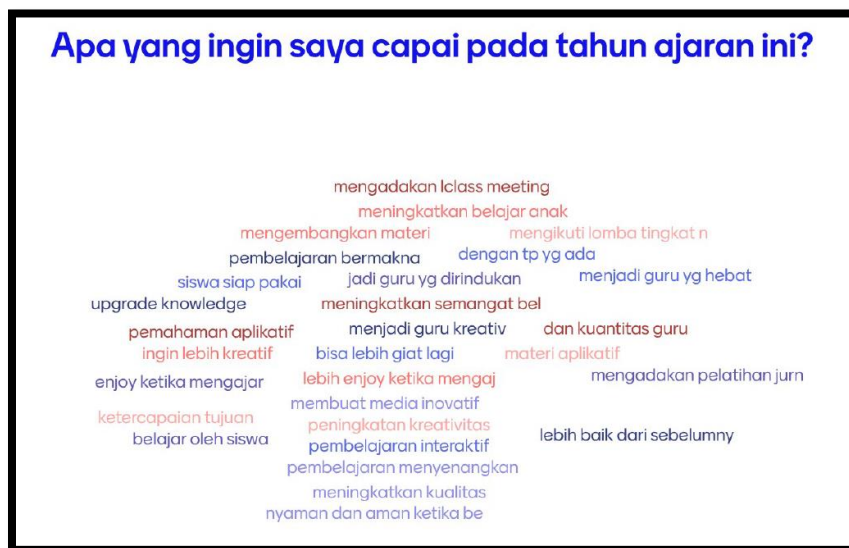
Selain data kuantitatif, data kualitatif dari hasil observasi selama sesi simulasi dan wawancara menunjukkan antusiasme yang tinggi dari para guru. Pada awalnya, sebagian besar guru mengakui bahwa metode mengajar mereka masih didominasi oleh ceramah. Namun, setelah mengikuti pelatihan, mereka mampu mempraktikkan teknik-teknik pembelajaran aktif seperti diskusi kelompok kecil, studi kasus sederhana, dan presentasi siswa. "Saya baru sadar bahwa melibatkan siswa secara aktif ternyata membuat kelas lebih hidup dan materi lebih mudah dipahami," ujar salah seorang peserta dalam sesi umpan balik. Peningkatan skor post-test yang signifikan mengindikasikan bahwa materi pelatihan mengenai metode SIAP dapat tersampaikan dan dipahami dengan baik oleh para guru. Temuan ini sejalan dengan argumen (Cimban et al., 2024) mengenai pentingnya pergeseran menuju pendekatan yang berpusat pada siswa (*student-centered learning*). Program ini berhasil membuka wawasan para guru bahwa peran mereka dapat bertransformasi dari sekadar sumber informasi menjadi fasilitator pembelajaran yang memotivasi.

Antusiasme yang ditunjukkan para guru dalam mempraktikkan metode baru ini menjadi bukti bahwa mereka melihat relevansi dan manfaat langsung dari pembelajaran aktif. Hal ini secara langsung menjawab permasalahan awal yang teridentifikasi, yakni proses pembelajaran yang cenderung konvensional. Dengan mengadopsi kerangka kerja SIAP, para guru dibekali strategi konkret untuk menciptakan lingkungan belajar yang lebih positif dan inspiratif, yang menurut (Alqasa & Afaneh, 2022) dapat meningkatkan pemahaman konseptual siswa.

Hasil Refleksi Kualitatif: Aspirasi, Tantangan, dan Kebutuhan Guru

Sesi refleksi dirancang untuk menggali lebih dalam persepsi para guru mengenai profesi mereka. Data yang terkumpul berupa *word cloud* yang merepresentasikan frekuensi dan penekanan

jawaban para guru. **Aspirasi dan Tujuan Mengajar Hasil:** Ketika ditanya mengenai apa yang ingin dicapai pada tahun ajaran ini, jawaban para guru sangat beragam namun mengerucut pada beberapa tema utama, seperti: menjadi "**guru yang kreatif**," menciptakan "**pembelajaran yang bermakna**," "**interaktif**," dan "**menyenangkan**." Muncul pula frasa-frasa inspiratif seperti keinginan untuk menjadi "**guru yang dirindukan**" dan "**meningkatkan kualitas**" pengajaran.



Gambar 2 Hasil refleksi aspirasi dan tujuan guru

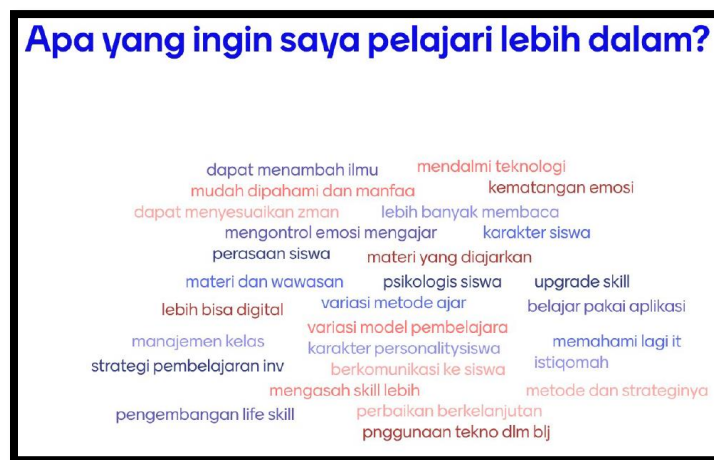
Aspirasi ini menunjukkan adanya motivasi intrinsik yang kuat dari para guru untuk berkembang. Mereka tidak hanya berfokus pada penyampaian materi, tetapi memiliki keinginan tulus untuk memberikan pengalaman belajar yang positif dan berdampak bagi siswa. Keinginan untuk menjadi "kreatif" dan "interaktif" ini secara langsung mengafirmasi urgensi dan relevansi program pelatihan yang akan dilaksanakan, yang berfokus pada metode SIAP dan pemanfaatan media digital.

Identifikasi Kekuatan dan Kelemahan Diri Hasil: Para guru mampu mengidentifikasi kekuatan mereka, seperti "**komunikatif**," kemampuan "**berkolaborasi**" atau bekerja dalam tim, dan menjadi "**motivator**" bagi siswa. Di sisi lain, mereka juga secara terbuka mengakui kelemahan-kelemahan yang menjadi tantangan utama, di antaranya adalah "**kurang kreatif**," merasa "**agak gaptek**" (gagap teknologi), seringkali merasa "**monoton ketika mengajar**," dan kesulitan mencari bahan "**ice breaking**." Analisis kekuatan dan kelemahan ini adalah temuan paling penting dari sesi refleksi. Kelemahan yang diidentifikasi oleh para guru **secara langsung memvalidasi permasalahan** yang menjadi latar belakang program pengabdian ini. Pengakuan akan "monoton," "kurang kreatif," dan "gaptek" menunjukkan bahwa para guru sadar akan adanya kesenjangan antara kondisi mengajar mereka saat ini dengan aspirasi ideal mereka. Hal ini memperkuat bahwa program pelatihan metode SIAP (untuk mengatasi kemonotonan dan kurangnya kreativitas) serta workshop Canva (untuk mengatasi "gaptek") adalah intervensi yang sangat dibutuhkan dan tepat sasaran.



Gambar 3 Hasil Refleksi kekuatan dan kelemahan guru

Kebutuhan Pengembangan Diri Hasil: Saat ditanya apa yang ingin dipelajari lebih dalam, jawaban guru kembali menegaskan kebutuhan mereka. Kata kunci yang sering muncul adalah "mendalami teknologi," "variasi metode ajar," "manajemen kelas," "strategi pembelajaran inovatif," dan "penggunaan teknologi dalam belajar." Jawaban-jawaban ini berfungsi sebagai penegasan akhir atas kebutuhan pelatihan. Para guru secara eksplisit meminta pengembangan kompetensi di area pedagogis dan teknologi. Hal ini menunjukkan tingkat kesadaran diri yang tinggi dan kemauan untuk belajar, yang merupakan faktor kunci keberhasilan sebuah program peningkatan kapasitas. Dengan demikian, program ini tidak hanya dirancang berdasarkan analisis tim pelaksana, tetapi juga berdasarkan suara dan kebutuhan nyata yang diungkapkan langsung oleh para guru sebagai mitra sasaran.



Gambar 4 Hasil refleksi kebutuhan pengembangan diri guru

Transformasi Suasana Kelas Menuju Lingkungan yang Lebih Inspiratif

Dampak gabungan dari penguasaan metode SIAP dan keterampilan media digital adalah mulai terlihatnya transformasi pada suasana pembelajaran. Berdasarkan observasi kelas pasca-pelatihan dan testimoni dari beberapa siswa, kelas menjadi lebih dinamis dan tidak monoton.

Penggunaan presentasi yang penuh warna dan infografis membuat materi lebih mudah diingat. Sesi diskusi kelompok juga mendorong siswa yang sebelumnya pasif menjadi lebih berani berpendapat. "Belajar jadi lebih seru karena ada gambar dan video, tidak hanya mendengarkan saja," ungkap seorang siswa kelas VIII.



(a)



(b)

Gambar 1. Pengaplikasian materi belajar yang kreatif bermakna menggunakan Mentimeter, Quizizz dan canva (a) Guru (b) Murid

Hasil ini merupakan puncak dari tujuan program: menciptakan kelas yang inspiratif. Kombinasi antara metodologi pengajaran yang partisipatif (aspek *Active* dan *Inspiring* dari SIAP) dengan media yang menarik secara visual (produk Canva, Mentimeter, dan Quizizz) menciptakan sebuah ekosistem belajar yang sinergis. Hal ini membuktikan bahwa manajemen pendidikan kreatif bukanlah konsep yang abstrak, melainkan dapat diwujudkan melalui intervensi yang terencana pada dua pilar utama: kompetensi pedagogis dan kompetensi digital guru. Transformasi ini diharapkan dapat meningkatkan motivasi belajar intrinsik siswa dan pada akhirnya berdampak positif pada hasil belajar mereka secara keseluruhan.

KESIMPULAN

Program pengabdian kepada masyarakat yang bertajuk "Meningkatkan Kapasitas Guru: Manajemen Pendidikan Kreatif Untuk Kelas Yang Inspiratif" di Pondok Pesantren Darul Irsyad telah berhasil dilaksanakan dan mencapai tujuannya. Berdasarkan analisis situasi awal, program ini dirancang untuk menjawab tantangan utama yang dihadapi oleh para guru, yaitu proses pembelajaran yang cenderung konvensional, terbatasnya pemanfaatan teknologi, serta adanya kebutuhan untuk menciptakan suasana kelas yang lebih kreatif dan interaktif. Melalui pendekatan pelatihan dan pendampingan partisipatif, program ini telah berhasil memberikan intervensi yang relevan dan berdampak signifikan.

Dari hasil pelaksanaan program, dapat ditarik beberapa kesimpulan utama. Pertama, terdapat peningkatan kompetensi pedagogis para guru secara signifikan, yang dibuktikan dengan lonjakan skor rata-rata pemahaman dari **55% (pre-test) menjadi 85% (post-test)**. Peningkatan ini mencakup pemahaman yang lebih mendalam mengenai manajemen pendidikan, metode pembelajaran inovatif SIAP (*Smart, Inspiring, Active, Positive*), serta kesadaran akan pentingnya evaluasi yang berpusat pada siswa seperti *peer assessment*.

Kedua, program ini berhasil meningkatkan kompetensi digital para guru. Pelatihan praktis dalam menggunakan aplikasi seperti Mentimeter, Quizizz, dan Canva terbukti efektif dalam

mengatasi tantangan "gagap teknologi" yang diakui oleh para guru sendiri. Mereka kini memiliki keterampilan untuk secara mandiri merancang dan memproduksi media ajar digital yang menarik dan relevan, yang merupakan modal krusial untuk pembelajaran di era modern.

Ketiga, dan yang terpenting, program ini berhasil menjadi katalisator bagi transformasi suasana kelas dari yang semula pasif dan monoton menjadi lebih inspiratif, dinamis, dan partisipatif. Sinergi antara penguasaan metode pengajaran yang inovatif dengan kemampuan menciptakan media ajar yang menarik secara visual telah menciptakan sebuah ekosistem belajar yang lebih efektif. Hal ini tidak hanya menjawab permasalahan awal yang teridentifikasi, tetapi juga selaras dengan aspirasi para guru untuk menjadi pendidik yang lebih kreatif dan mampu menghadirkan pembelajaran yang bermakna bagi siswa. Program ini membuktikan bahwa dengan intervensi yang tepat, transformasi dari kelas konvensional menuju kelas inspiratif dapat diwujudkan.

DAFTAR PUSTAKA

- Agarwal, S., Kayal, S., Tripathi, N., & Pal, S. (2023). Understanding Acceptance of New Media: An Empirical Evaluation of Students Undergoing Higher Education in Media Studies. *International Journal of Media and Information Literacy*, 8(2), 257–268. <https://doi.org/10.13187/ijmil.2023.2.257>
- Alqasa, K. M. A., & Afaneh, J. A. A. (2022). Active Learning Techniques and Student Satisfaction: Role of Classroom Environment. *Eurasian Journal of Educational Research*, 2022(98), 85–100. <https://doi.org/10.14689/ejer.2022.98.06>
- Cimpan, S., Floris, F., Conte, M. M., & Rabellino, S. (2024). STUDENT-CENTERED PERSONALIZATION OF INDIVIDUAL EDUCATION THROUGH REUSABLE AND AUTONOMOUS LEARNING UNITS - THE SPIRAL MODEL. In M. P. Nunes, P. Isaias, P. Isaias, T. Issa, & T. Issa (Eds.), *Proceedings of the International Conferences on e-Learning and Digital Learning 2024, ELDL 2024; Sustainability, Technology and Education 2024, STE 2024* (pp. 75–82). IADIS. <https://www.scopus.com/inward/record.uri?eid=2-s2.0-85207081763&partnerID=40&md5=98d303e111e4587a126a890d2cb18b3f>
- Damayanti, K. K. (2023). Proses Pembelajaran dan Perkembangan Kognisi Menurut Perspektif Jean Piaget. *Journal of Life Span Development*, 1(1).
- Gusai, O. P., Rani, A., & Yadav, P. (2023). Covid-19: The era of shift from conventional education system to e-learning, virtual learning, and distance education. In *Global Higher Education and the COVID-19 Pandemic: Perspectives, Challenges, and New Opportunities* (pp. 119–137). Apple Academic Press. <https://www.scopus.com/inward/record.uri?eid=2-s2.0-85163159310&partnerID=40&md5=02a779c98e5860962e92a51bc79a2b99>
- Islam, R., & Lum, H. C. (2024). Empowering Teachers as Users in Human-Centered Design. *Proceedings of the Human Factors and Ergonomics Society*, 68(1), 1454–1458. <https://doi.org/10.1177/10711813241272117>
- Makovec Radovan, D., & Radovan, M. (2023). Teacher, Think Twice: About the Importance and Pedagogical Value of Blended Learning Design in VET. *Education Sciences*, 13(9). <https://doi.org/10.3390/educsci13090882>

- Mehra, R. K. (2024). Evolutionary Advantages of Virtual Reality in Education. In *Transforming Education with Virtual Reality* (pp. 73–86). wiley. <https://doi.org/10.1002/9781394200498.ch5>
- Oliinyk, V., Chuieva, O., Arefiev, V., Prystavka, V., Knyzhnykova, S., & Lytvynenko, N. (2022). Multimedia Technologies in Modern Visual Communications and Design Education. *Journal of Curriculum and Teaching*, 11(9), 72–80. <https://doi.org/10.5430/JCT.V11N9P72>
- Salazar-Rebaza, C., Alva, M. Z., & Buiza, F. C. (2023). Academic management of university virtual education: An analysis from the perception of students, teachers, and managers. *Problems and Perspectives in Management*, 21(4), 531–544. [https://doi.org/10.21511/ppm.21\(4\).2023.40](https://doi.org/10.21511/ppm.21(4).2023.40)
- Schubatzky, T., Burde, J.-P., Große-Heilmann, R., Haagen-Schützenhöfer, C., Riese, J., & Weiler, D. (2023). Predicting the development of digital media PCK/TPACK: The role of PCK, motivation to use digital media, interest in and previous experience with digital media. *Computers and Education*, 206. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2023.104900>
- Tazhenova, G., Mikhaylova, N., & Turgunbayeva, B. (2024). Digital media in informal learning activities. *Education and Information Technologies*, 29(16), 21673–21690. <https://doi.org/10.1007/s10639-024-12687-y>
- Vehovar, V., Smutny, Z., & Bartol, J. (2022). Evolution of social informatics: Publications, research, and educational activities. *Information Society*, 38(5), 307–333. <https://doi.org/10.1080/01972243.2022.2092570>