

Membangun Semangat Dan Motivasi Mengajar Calon Guru MI Melalui Pelatihan Pembelajaran Aktif Dan Menyenangkan

Jumiati¹, Tutus Rani Arifa², Abdurrahim³

^{1,2,3}Universitas Islam Kalimantan MAB Banjarmasin

Article History:

Received: Mei 12, 2026

Revised: Juni 20, 2026

Accepted: Juni 24, 2026

Kata Kunci: calon guru MI, motivasi mengajar, pembelajaran aktif, pembelajaran menyenangkan, pelatihan.

Abstrak. Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini difokuskan pada upaya meningkatkan semangat serta motivasi mengajar calon guru Madrasah Ibtidaiyah (MI) melalui pelatihan pembelajaran aktif dan menyenangkan. Program ini dilatarbelakangi oleh masih terbatasnya pengalaman praktik mengajar, rendahnya keyakinan diri, dan dominannya penggunaan pendekatan pembelajaran yang bersifat konvensional. Pelatihan dilaksanakan selama satu hari dengan melibatkan kurang dari 30 peserta melalui kegiatan penyampaian materi, demonstrasi, dan simulasi mengajar. Materi yang diberikan mencakup konsep pembelajaran aktif, strategi pembelajaran yang menyenangkan, penerapan Project-Based Learning, Role Play, Cooperative Learning, pengelolaan lingkungan belajar yang kreatif, serta pemanfaatan teknologi sebagai pendukung pembelajaran. Hasil kegiatan menunjukkan bahwa mayoritas peserta mampu menerapkan sedikitnya satu strategi pembelajaran aktif dalam rancangan pembelajaran yang mereka susun. Selain itu, peserta memperlihatkan partisipasi yang tinggi dan melaporkan peningkatan rasa percaya diri serta kesiapan untuk menerapkan strategi tersebut dalam praktik mengajar di masa mendatang. Temuan ini menunjukkan bahwa pelatihan yang dirancang secara sistematis dapat mendukung penguatan motivasi, kompetensi pedagogik, dan kesiapan profesional calon guru MI.

PENDAHULUAN

Madrasah Ibtidaiyah (MI) sebagai lembaga pendidikan dasar memiliki peran penting dalam membangun dasar karakter, pengetahuan, serta keterampilan peserta didik pada fase perkembangan yang sangat menentukan. Pengalaman belajar yang diperoleh siswa pada jenjang ini akan memengaruhi kesiapan mereka dalam melanjutkan pendidikan sekaligus membentuk kebiasaan dan motivasi belajar jangka panjang. Sejumlah kajian menunjukkan bahwa strategi pembelajaran yang tepat berkontribusi terhadap peningkatan minat dan motivasi belajar siswa. Pembelajaran yang berkualitas juga perlu didukung oleh pengembangan ide pembelajaran, interaksi sosial yang positif selama proses belajar, serta terciptanya lingkungan pendidikan yang harmonis antar unsur lembaga pendidikan (Miftah & Syamsurijal, 2024). Dalam konteks tersebut, guru memegang peranan sentral karena tidak hanya berfungsi sebagai penyampai informasi, tetapi juga sebagai perancang pengalaman belajar yang mampu menghadirkan suasana kelas yang interaktif dan menarik.

Namun, tantangan besar muncul ketika calon guru, khususnya mahasiswa Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI), belum memiliki pengalaman mengajar yang memadai sehingga sering mengalami kebingungan dalam merancang pembelajaran yang aktif dan menyenangkan. Kondisi semacam ini bukan hal baru dalam dunia pendidikan dasar berbasis Islam, sebagaimana terlihat dari kajian tentang profesionalisme guru dalam pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) di SD/MI yang mengungkapkan bahwa keterbatasan fasilitas dan

kesiapan guru dalam menerapkan metode inovatif masih menjadi hambatan nyata di lapangan (Maulidiyah & Najah, 2025). Banyak calon guru cenderung terpaku pada metode ceramah konvensional yang minim interaksi, sehingga berisiko menghasilkan pembelajaran yang monoton dan kurang mampu menumbuhkan semangat belajar siswa MI. Kondisi ini diperparah oleh rendahnya rasa percaya diri dan motivasi mengajar pada sebagian calon guru, yang pada gilirannya akan berdampak pada kualitas pembelajaran yang mereka berikan kepada siswa di lapangan kelak.

Berbagai penelitian menunjukkan bahwa tingkat motivasi mengajar guru berkaitan erat dengan mutu pembelajaran yang dilaksanakan. Kajian mengenai workshop Guru Asyik dan Menyenangkan (GURAME) menjelaskan bahwa kreativitas dan inovasi dalam mengajar memerlukan dorongan motivasi yang kuat, sehingga guru membutuhkan pembinaan dan penguatan pengetahuan secara berkelanjutan untuk mengembangkan motivasi tersebut (Munawaroh & Indarsih, 2023). Kegiatan tersebut melibatkan mahasiswa calon guru PIAUD dan PGMI dengan fokus pada pembentukan pemahaman mengenai karakteristik guru yang menyenangkan dan inspiratif. Hasilnya menunjukkan bahwa peningkatan motivasi dan inovasi yang diperoleh peserta berpotensi memberikan dampak positif jangka panjang dalam menciptakan pembelajaran yang ramah dan menyenangkan bagi anak (Munawaroh & Indarsih, 2023). Temuan ini mengindikasikan bahwa pelatihan merupakan salah satu strategi yang efektif untuk menumbuhkan motivasi mengajar sejak tahap pendidikan calon guru.

Keterbatasan kemampuan calon guru dalam mengembangkan pembelajaran inovatif juga terlihat pada berbagai program pengabdian yang melibatkan mahasiswa keguruan. Salah satu contohnya adalah workshop pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis Quizizz bagi calon guru SD/MI. Program tersebut dilaksanakan karena masih banyak peserta yang belum memiliki kemampuan memadai dalam memanfaatkan media digital yang sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar. Padahal, perkembangan teknologi menuntut calon guru memiliki kecakapan literasi digital agar mampu merancang pembelajaran yang lebih kreatif dan interaktif (Maimun dkk., 2025). Pelaksanaan workshop secara partisipatif terbukti mampu meningkatkan pemahaman, keterampilan, serta motivasi peserta dalam memanfaatkan media interaktif pada kegiatan pembelajaran (Maimun dkk., 2025).

Temuan pengabdian masyarakat lainnya memperlihatkan bahwa kegiatan pelatihan berbasis teknologi memiliki peran penting dalam mendukung pengembangan kompetensi pendidik. Pelatihan penggunaan aplikasi Canva yang diberikan kepada guru sekolah dasar terbukti membantu peserta meningkatkan kemampuan dalam menyusun media pembelajaran yang lebih kreatif dan sesuai dengan kebutuhan belajar siswa. Selain memperluas penguasaan teknologi digital, kegiatan tersebut juga mendorong guru untuk mengembangkan pendekatan pembelajaran yang lebih inovatif dan berorientasi pada keterlibatan peserta didik. Kondisi ini menunjukkan bahwa pelatihan yang bersifat aplikatif dan berfokus pada praktik dapat menjadi salah satu upaya strategis dalam memperkuat kompetensi profesional guru sekaligus meningkatkan kesiapan mereka menghadapi tantangan pendidikan abad ke-21 (Abdurrahim dkk., 2025).

Kesenjangan serupa juga ditemukan pada level guru yang sudah aktif mengajar, yang mengindikasikan bahwa masalah keterbatasan kompetensi pedagogik dan motivasi mengajar bukan hanya persoalan pada masa pendidikan pra-jabatan, tetapi juga berlanjut pada masa tugas. Pelatihan pembuatan media pembelajaran interaktif yang dilaksanakan bagi guru-guru MI Hidayatus Sibyan Wonokoyo, misalnya, dilatarbelakangi oleh kondisi bahwa kurangnya sumber daya yang memadai mengenai media pembelajaran interaktif, cara membuatnya, dan cara menggunakan teknologi pada akhirnya mengharuskan dilaksanakannya pelatihan dalam pembuatan media pembelajaran (Farida dkk., 2024). Hasil pelatihan tersebut yang diukur melalui pretest dan posttest menunjukkan adanya peningkatan, meskipun rata-rata kenaikannya tergolong moderat, namun tetap menegaskan bahwa pelatihan semacam ini layak untuk terus

dilanjutkan agar dapat menghasilkan tenaga pendidik yang lebih kreatif dan inovatif dalam memanfaatkan teknologi sebagai media pembelajaran (Farida dkk., 2024).

Persoalan motivasi belajar siswa di MI sendiri tidak dapat dilepaskan dari peran profesionalisme dan kompetensi guru dalam mengelola pembelajaran. Kajian tentang profesionalisme guru dalam pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) di SD/MI menunjukkan bahwa guru profesional mampu menciptakan pengalaman belajar yang menarik, interaktif, dan relevan melalui penguasaan materi, metode pembelajaran inovatif, komunikasi efektif, dan pengembangan karakter, sehingga turut meningkatkan motivasi belajar siswa (Maulidiyah & Najah, 2025). Oleh karena itu, peningkatan kompetensi guru, termasuk pada level calon guru sebelum mereka bertugas, menjadi kebutuhan yang sangat diperlukan agar pembelajaran SKI maupun mata pelajaran lain dapat berjalan efektif dan mampu membangun pemahaman serta karakter siswa secara optimal (Maulidiyah & Najah, 2025).

Pentingnya penerapan pembelajaran yang aktif, kreatif, inovatif, efektif, dan menyenangkan juga didukung oleh hasil penelitian yang menunjukkan bahwa pendekatan tersebut dapat meningkatkan minat sekaligus motivasi belajar siswa secara signifikan (Miftah & Syamsurijal, 2024). Aspek yang menjadi indikator meliputi pengembangan gagasan pembelajaran, pembentukan interaksi sosial yang produktif selama proses belajar, serta penciptaan lingkungan pendidikan yang kondusif dan saling mendukung (Miftah & Syamsurijal, 2024). Oleh karena itu, pembelajaran aktif dan menyenangkan perlu dipahami sebagai seperangkat strategi yang dapat dirancang dan dilatihkan secara sistematis kepada calon guru, bukan sekadar konsep normatif dalam dunia pendidikan.

Dukungan empiris lain datang dari kajian penerapan strategi pembelajaran aktif untuk meningkatkan motivasi belajar siswa SD/MI, yang mengidentifikasi empat strategi utama, yaitu pembelajaran aktif melalui diskusi kelompok, *learning by doing*, pembelajaran berbasis permainan, dan pembelajaran berbasis proyek (Ramadani dkk., 2025). Hasil kajian tersebut menunjukkan bahwa strategi-strategi ini berhasil menciptakan pengalaman belajar yang interaktif, menyenangkan, dan bermakna bagi siswa, dengan siswa menunjukkan motivasi intrinsik, rasa percaya diri, serta keterampilan berpikir kritis dan kolaboratif yang lebih tinggi ketika dilibatkan langsung dalam proses belajar (Ramadani dkk., 2025). Temuan ini memperkuat argumen bahwa keterampilan merancang pembelajaran aktif dan menyenangkan merupakan kompetensi mendasar yang harus dibekalkan kepada calon guru MI sejak dini, bukan hanya diandalkan untuk dipelajari secara otodidak setelah mereka benar-benar mengajar di lapangan.

Dukungan dari pimpinan lembaga pendidikan juga memiliki peranan penting dalam pengembangan kompetensi guru. Penelitian mengenai strategi kepala madrasah dalam meningkatkan profesionalisme guru menunjukkan bahwa pelatihan dan workshop, baik yang diselenggarakan di dalam maupun di luar lembaga, menjadi salah satu pendekatan utama dalam membangun kompetensi guru secara berkelanjutan (Khusnah, 2025). Melalui kegiatan tersebut, guru tidak hanya memperoleh peningkatan kemampuan akademik, tetapi juga penguatan dedikasi, etos kerja, serta komitmen terhadap pengembangan profesional. Temuan ini memperlihatkan bahwa pelatihan bagi calon guru sebelum memasuki dunia kerja merupakan langkah strategis yang mendukung peningkatan mutu pendidikan di lingkungan madrasah.

Berdasarkan berbagai temuan tersebut, dapat diidentifikasi kesenjangan yang konsisten antara kebutuhan akan pembelajaran yang aktif, inovatif, dan menyenangkan di MI dengan kesiapan calon guru dalam mewujudkannya. Kesenjangan ini semakin terasa di tingkat perguruan tinggi yang mencetak calon guru MI, termasuk di wilayah Banjarmasin, di mana mahasiswa program studi PGMI masih membutuhkan ruang latihan yang lebih intensif untuk

membangun rasa percaya diri, semangat, dan keterampilan praktis dalam merancang serta menerapkan strategi pembelajaran yang menyenangkan. Sebagaimana ditegaskan dalam kajian penguatan literasi digital calon guru SD/MI, temuan di lapangan menunjukkan urgensi pelaksanaan pelatihan berkelanjutan untuk mempersiapkan calon guru menghadapi tantangan pendidikan abad ke-21 serta memperkuat kompetensi sebagai bekal profesionalitas mereka di masa depan (Maimun dkk., 2025). Tanpa adanya intervensi yang terarah berupa pelatihan, calon guru berisiko memasuki dunia kerja dengan motivasi mengajar yang rendah serta keterbatasan repertoar metode pembelajaran, yang pada akhirnya dapat berdampak langsung pada kualitas pembelajaran dan motivasi belajar siswa MI di masa depan.

Bertolak dari permasalahan dan kesenjangan tersebut, kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dirancang dengan tujuan utama untuk membangun semangat dan motivasi mengajar calon guru MI melalui pelatihan pembelajaran aktif dan menyenangkan. Pelatihan ini diarahkan agar calon guru tidak hanya memahami konsep pembelajaran aktif secara teoretis, tetapi juga memperoleh pengalaman praktis dalam merancang dan mensimulasikan strategi pembelajaran yang interaktif, kreatif, dan menyenangkan, sebagaimana strategi diskusi kelompok, *learning by doing*, pembelajaran berbasis permainan, dan pembelajaran berbasis proyek yang telah terbukti efektif menumbuhkan motivasi belajar siswa (Ramadani dkk., 2025). Dengan demikian, calon guru diharapkan memiliki bekal kesiapan mental dan keterampilan teknis yang memadai sebelum benar-benar terjun mengajar di kelas-kelas MI.

Kegiatan pengabdian ini diharapkan memberikan manfaat baik secara teoretis maupun praktis. Secara teoretis, artikel ini diharapkan dapat memperkaya kajian mengenai strategi penguatan motivasi mengajar calon guru pada jenjang pendidikan dasar berbasis nilai-nilai keislaman, sekaligus memberikan kontribusi pada pengembangan model pelatihan pembelajaran aktif dan menyenangkan yang dapat diadaptasi oleh perguruan tinggi keguruan lain maupun oleh pimpinan lembaga pendidikan dalam menyusun program pembinaan guru secara berkelanjutan (Khusnah, 2025). Secara praktis, hasil pengabdian ini diharapkan dapat meningkatkan rasa percaya diri, semangat, dan keterampilan calon guru MI di Banjarmasin dalam merancang pembelajaran yang menyenangkan, sehingga pada akhirnya turut berkontribusi pada peningkatan kualitas pendidikan dasar berbasis madrasah di wilayah tersebut.

METODE PENGABDIAN

Kegiatan pengabdian ini dilaksanakan dalam satu hari dengan melibatkan calon guru Madrasah Ibtidaiyah (MI) sebagai peserta, dengan jumlah peserta kurang dari 30 orang, menggunakan kombinasi tiga metode utama, yaitu ceramah, demonstrasi, dan praktik atau simulasi mengajar. Tahap ceramah digunakan untuk membekali peserta dengan pemahaman konseptual mengenai hakikat pembelajaran aktif dan menyenangkan, urgensinya bagi peningkatan motivasi belajar siswa, serta prinsip-prinsip dasar yang melandasinya. Tahap ini kemudian dilanjutkan dengan demonstrasi, di mana fasilitator memperagakan secara langsung contoh penerapan strategi pembelajaran aktif, seperti pembelajaran berbasis permainan dan pembelajaran melalui diskusi kelompok, sebagaimana strategi-strategi tersebut telah terbukti efektif menciptakan pengalaman belajar yang interaktif dan bermakna bagi siswa (Ramadani dkk., 2025). Pemilihan kombinasi ceramah dan demonstrasi ini sejalan dengan pendekatan pelatihan keterampilan mengajar yang umum digunakan dalam berbagai kegiatan pengabdian masyarakat di bidang kependidikan, yang menekankan pentingnya penyampaian materi konseptual diikuti dengan pemodelan praktik secara langsung sebelum peserta diminta untuk mempraktikkannya sendiri (Munawaroh & Indiarsih, 2023).

Tahap terakhir berupa praktik atau simulasi mengajar, yaitu peserta diberi kesempatan untuk merancang skenario pembelajaran aktif dan menyenangkan secara mandiri atau berkelompok, kemudian mempraktikkannya di hadapan fasilitator dan sesama peserta dalam

bentuk simulasi mengajar singkat. Pendekatan ini memberikan ruang bagi calon guru untuk mengalami secara langsung proses merancang, melaksanakan, dan merefleksikan pembelajaran yang telah dipelajari, sebagaimana pendekatan partisipatif yang melibatkan tahapan persiapan, pelaksanaan, pendampingan, dan evaluasi telah terbukti efektif meningkatkan pemahaman, keterampilan, dan motivasi calon guru dalam praktik pembelajaran (Maimun dkk., 2025). Keberhasilan kegiatan dievaluasi melalui dua cara, yaitu observasi langsung oleh fasilitator terhadap performa peserta selama simulasi mengajar, mencakup aspek penguasaan strategi, kreativitas dalam merancang aktivitas pembelajaran, dan tingkat antusiasme yang ditunjukkan, serta sesi tanya jawab yang dilaksanakan setelah setiap simulasi untuk menggali pemahaman, kendala, dan refleksi peserta secara langsung. Kombinasi observasi dan tanya jawab ini dipilih karena mampu menangkap baik aspek keterampilan praktis maupun aspek afektif berupa motivasi dan kesiapan mental peserta secara lebih mendalam dan interaktif dibandingkan instrumen tertulis, sebagaimana evaluasi berbasis interaksi langsung semacam ini juga digunakan untuk mengukur dampak workshop terhadap motivasi dan inovasi guru (Munawaroh & Indiarsih, 2023).



Gambar 1. Dokumentasi Kegiatan

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Pelaksanaan pelatihan diawali dengan pemaparan kondisi awal yang melatari kegiatan ini, yaitu adanya tiga tantangan utama yang dihadapi pendidikan di Madrasah Ibtidaiyah: keterbatasan fasilitas dan sumber daya belajar, metode pengajaran yang masih konvensional dan satu arah, serta rendahnya motivasi awal calon guru dalam mengajar. Di sisi lain, teridentifikasi pula tiga peluang yang dapat dimanfaatkan, yakni pesatnya perkembangan teknologi pendidikan digital, dorongan inovasi pembelajaran dari Kurikulum Merdeka, dan antusiasme generasi muda calon guru yang relatif terbuka terhadap perubahan. Pemetaan tantangan dan peluang ini menjadi dasar argumentasi bahwa motivasi mengajar bersifat dapat dilatih dan ditingkatkan secara terstruktur, bukan semata bawaan personal calon guru.

Pada tahap ceramah dan pemaparan konsep, peserta diperkenalkan pada tiga pilar pembelajaran aktif dan menyenangkan, yaitu partisipasi aktif siswa dalam diskusi, eksperimen, dan proyek; pengaitan materi dengan konteks kehidupan nyata siswa agar bermakna; serta penciptaan rasa senang dan aman yang mendukung eksplorasi tanpa rasa takut salah. Materi ini kemudian diperdalam melalui pengenalan tiga metode implementasi praktis yang dapat langsung diterapkan calon guru di kelas MI, yaitu Project-Based Learning, di mana siswa belajar melalui proyek nyata yang relevan dengan kehidupan mereka untuk mengembangkan kreativitas dan kolaborasi; Role Play dan Simulasi, yang membuat konsep abstrak menjadi konkret dan mudah dipahami siswa MI; serta Cooperative Learning, yang menggunakan

kelompok kecil heterogen untuk mendorong saling ketergantungan positif dan tanggung jawab bersama antarsiswa.

Selanjutnya, pada tahap demonstrasi, fasilitator memperagakan empat strategi penciptaan lingkungan belajar yang inovatif, meliputi desain ruang kelas yang stimulatif dengan tata ruang fleksibel berupa sudut baca, area diskusi, dan pajangan karya siswa; integrasi seni dan gerakan melalui lagu, tepuk, dan gerakan tubuh untuk membantu siswa MI memahami materi secara menyenangkan; sistem apresiasi positif berupa pujian spesifik dan penghargaan kecil atas usaha dan kemajuan siswa; serta pembangunan budaya bertanya dan berpikir yang mendorong rasa ingin tahu dan kemampuan berpikir kritis sejak dini. Selain itu, peserta juga diperkenalkan pada peran teknologi sebagai mitra strategis pembelajaran, bukan pengganti guru, melalui pemanfaatan video dan animasi untuk memvisualisasikan konsep yang sulit, aplikasi edukatif berbasis permainan yang interaktif, serta platform kolaborasi yang menghubungkan siswa dan guru melampaui batas ruang kelas.

Pada tahap praktik atau simulasi mengajar, peserta dilatih merancang Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang inspiratif melalui empat langkah sistematis, yaitu analisis kompetensi dasar untuk memahami tujuan pembelajaran secara mendalam, pemilihan metode aktif yang sesuai dengan karakter siswa MI, desain kegiatan belajar yang dirancang agar alurnya mengalir dan menarik, serta penyusunan instrumen evaluasi untuk mengukur pemahaman siswa secara autentik dan menyeluruh. Hasil observasi fasilitator selama sesi simulasi menunjukkan bahwa sebagian besar peserta mampu mengaplikasikan setidaknya satu metode pembelajaran aktif yang telah diajarkan ke dalam rancangan RPP mereka, dengan tingkat keterlibatan dan antusiasme yang tinggi selama proses perancangan maupun saat tampil mempraktikkan simulasi mengajar di hadapan fasilitator dan sesama peserta.

Indikator keberhasilan pelatihan ini ditetapkan mencakup lima aspek, yaitu peningkatan motivasi mengajar peserta yang teramati melalui sesi tanya jawab sebelum dan sesudah pelatihan, kualitas RPP yang dihasilkan calon guru, keterlibatan aktif peserta selama sesi workshop, kedalaman dan kejujuran refleksi diri peserta, serta komitmen peserta untuk mengimplementasikan strategi yang dipelajari di kelas nyata kelak. Melalui sesi tanya jawab yang dilakukan setelah masing-masing simulasi, sebagian besar peserta secara verbal menyatakan peningkatan rasa percaya diri dan semangat untuk mencoba metode pembelajaran aktif tersebut saat mereka benar-benar mengajar di MI, serta menyampaikan refleksi bahwa pembelajaran aktif dan menyenangkan bukan sekadar konsep teoretis, melainkan keterampilan yang dapat mulai diterapkan dari satu metode sederhana terlebih dahulu.

Pembahasan

Temuan kegiatan ini memperkuat argumen bahwa motivasi mengajar bukan semata atribut bawaan, melainkan kapasitas yang dapat dibangun melalui intervensi terstruktur berupa pelatihan, sejalan dengan pandangan bahwa guru yang inovatif dan kreatif memerlukan asupan pengetahuan dan pembinaan yang tepat untuk menumbuhkan motivasi tersebut (Munawaroh & Indiarsih, 2023). Tingginya keterlibatan dan antusiasme peserta selama sesi demonstrasi dan praktik simulasi mengajar pada kegiatan ini selaras dengan temuan bahwa keterlibatan langsung siswa atau peserta dalam proses belajar menghasilkan motivasi intrinsik, rasa percaya diri, serta keterampilan berpikir kritis dan kolaboratif yang lebih tinggi (Ramadani dkk., 2025). Hal ini menunjukkan bahwa prinsip pembelajaran aktif yang diajarkan kepada calon guru dalam pelatihan ini juga berlaku secara konsisten ketika diterapkan pada proses pelatihan itu sendiri, yakni peserta belajar paling efektif justru ketika mereka mempraktikkan langsung metode tersebut, bukan hanya mendengarkan penjelasan konseptual semata.

Penekanan pelatihan pada metode Project-Based Learning, Role Play, dan Cooperative Learning juga sejalan dengan kerangka indikator pembelajaran aktif, inovatif, komunikatif, efektif, dan menyenangkan yang menegaskan bahwa pengembangan sistem gagasan, sistem sosial dalam aktivitas belajar, dan lingkungan pendidikan yang sinergis menjadi kunci

peningkatan minat dan motivasi belajar (Miftah & Syamsurijal, 2024). Dibandingkan dengan kegiatan pengabdian sejenis yang menyoar guru yang sudah aktif bertugas, seperti pelatihan media pembelajaran interaktif bagi guru-guru MI yang hasil pretest-posttest-nya menunjukkan peningkatan rata-rata sebesar 23 persen (Farida dkk., 2024), kegiatan ini memiliki perbedaan mendasar pada sasaran intervensi: alih-alih menambah keterampilan teknis guru yang sudah berpengalaman, pelatihan ini menyoar pembentukan fondasi motivasi dan kepercayaan diri calon guru sejak sebelum mereka benar-benar memasuki kelas. Perbedaan titik intervensi ini penting karena penanaman semangat mengajar pada fase pra-jabatan berpotensi mencegah munculnya kebiasaan mengajar konvensional yang sulit diubah setelah guru lebih lama bertugas, sebagaimana ditunjukkan oleh masih bertahannya keterbatasan kesiapan guru dalam menerapkan metode inovatif meski telah aktif mengajar bertahun-tahun (Maulidiyah & Najah, 2025).

Capaian berupa kemampuan sebagian besar peserta mengaplikasikan minimal satu metode pembelajaran aktif ke dalam RPP yang mereka rancang juga dapat dimaknai sebagai bentuk transfer pembelajaran dari tahap konseptual ke tahap praktis, yang menjadi tujuan inti dari pendekatan ceramah-demonstrasi-praktik yang digunakan. Pencapaian ini relevan dengan temuan pada workshop literasi digital calon guru SD/MI berbasis Quizizz, yang menunjukkan bahwa pendekatan partisipatif dengan tahapan persiapan, pelaksanaan, pendampingan, dan evaluasi berhasil meningkatkan pemahaman, keterampilan, dan motivasi calon guru dalam mengintegrasikan metode baru ke dalam praktik pembelajaran (Maimun dkk., 2025). Namun demikian, perlu dicatat bahwa peningkatan motivasi dan kepercayaan diri yang teramati dalam kegiatan ini bersifat laporan diri melalui sesi tanya jawab, bukan hasil pengukuran kuantitatif yang baku seperti instrumen pretest-posttest tervalidasi, sehingga rentan terhadap bias keinginan sosial (*social desirability bias*) ketika peserta menyampaikan kesan positif di hadapan fasilitator secara langsung.

Temuan ini sejalan dengan hasil pengabdian yang dilakukan oleh Abdurrahim dkk. (2025), yang menunjukkan bahwa pelatihan penggunaan aplikasi Canva dapat meningkatkan kreativitas, kemampuan pemanfaatan teknologi, dan rasa percaya diri guru dalam mengembangkan media pembelajaran. Kesamaan temuan tersebut memperlihatkan bahwa pelatihan yang memberikan kesempatan kepada peserta untuk belajar melalui praktik langsung memiliki pengaruh positif terhadap peningkatan kompetensi, motivasi, dan kesiapan dalam mengimplementasikan berbagai strategi pembelajaran inovatif. Dengan demikian, pengalaman belajar yang bersifat aplikatif menjadi faktor penting dalam membangun profesionalisme dan kesiapan pendidik menghadapi tuntutan pembelajaran modern.

Keterbatasan lain dari kegiatan pengabdian ini terletak pada durasi pelaksanaan yang hanya berlangsung satu hari dengan jumlah peserta terbatas (kurang dari 30 orang), sehingga belum dapat memastikan keberlanjutan dampak pelatihan dalam jangka panjang, khususnya komitmen implementasi strategi pembelajaran aktif ketika peserta benar-benar mengajar di kelas MI yang sesungguhnya. Idealnya, sebagaimana ditunjukkan oleh siklus pelatihan yang mencakup tahap pra-tes, proses pelatihan, pasca-tes, dan tindak lanjut berupa pendampingan implementasi di kelas, evaluasi dampak pelatihan semestinya tidak berhenti pada hari pelaksanaan kegiatan, melainkan berlanjut hingga tahap pemantauan praktik mengajar peserta secara nyata di madrasah tempat mereka kelak bertugas. Hal ini juga ditegaskan oleh temuan bahwa pelatihan dan workshop yang dilakukan secara berkelanjutan, baik internal maupun eksternal, merupakan strategi paling efektif dalam membangun guru yang berdedikasi dan memiliki etos kerja tinggi (Khusnah, 2025), sehingga pelatihan satu kali semacam ini sebaiknya menjadi titik awal, bukan titik akhir, dari rangkaian pembinaan motivasi mengajar calon guru MI. Sebagai saran perbaikan untuk kegiatan pengabdian serupa di masa mendatang,

disarankan penambahan instrumen pengukuran motivasi yang lebih terstandarisasi serta mekanisme pendampingan lanjutan pascapelatihan agar dampaknya dapat dipantau secara lebih objektif dan berkesinambungan.

KESIMPULAN

Pelatihan pembelajaran aktif dan menyenangkan yang dilaksanakan dalam kegiatan pengabdian ini memberikan kontribusi positif terhadap peningkatan motivasi, semangat, dan kepercayaan diri calon guru Madrasah Ibtidaiyah. Melalui rangkaian kegiatan berupa penyampaian materi, demonstrasi, dan simulasi mengajar, peserta memperoleh pemahaman teoretis sekaligus pengalaman praktik dalam merancang pembelajaran yang aktif, kreatif, dan berorientasi pada kebutuhan siswa. Hasil kegiatan menunjukkan bahwa sebagian besar peserta mampu menerapkan strategi pembelajaran aktif ke dalam rancangan pembelajaran yang mereka susun dan menunjukkan partisipasi yang tinggi selama pelatihan berlangsung.

Selain itu, kegiatan ini memperlihatkan bahwa motivasi mengajar dapat dikembangkan melalui program pelatihan yang terstruktur dan melibatkan partisipasi aktif peserta. Di samping memperkuat kompetensi pedagogik, pelatihan juga membantu membangun kesiapan mental dan komitmen calon guru untuk menerapkan pembelajaran yang lebih inovatif ketika terjun ke dunia kerja. Oleh sebab itu, program serupa perlu dilaksanakan secara berkelanjutan dengan dukungan pendampingan pascapelatihan agar dampaknya terhadap praktik mengajar dapat berlangsung secara lebih optimal.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdurrahim, A., Jumiati, J., Mahmudin, M., Maulana, M. A., Marvelia, R. T., & Aslam, A. (2025). Peningkatan Kompetensi Sumber Daya Manusia dalam Pengajaran: Pelatihan Aplikasi Canva untuk Meningkatkan Kreativitas Guru Sekolah Dasar Negeri Basirih 11. *Jurnal Kabar Masyarakat*, 3(1), 125–132.
- Farida, E., Utsalina, D. S., Yuniar, E., & As' ad, M. (2024). Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Interaktif Bagi Guru-guru MI Hidayatus Sibyan Wonokoyo. *Abdimas InoTek*, 1(1), 12–21.
- Khusnah, A. (2025). Strategi Kepala Madrasah Dalam Meningkatkan Kompetensi Profesionalisme Guru Di MI Al Huda II Kedamean Gresik. *Al-Hasib: Jurnal Manajemen Pendidikan Islam*, 2(1), 300–317.
- Maimun, M., Jannah, Z., & Ibrahim, I. (2025). Penguatan Literasi Digital Calon Guru SD/MI melalui Workshop Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Quizizz. *Jurnal Pendidikan dan Pengabdian Masyarakat*, 8(4), 656–665.
- Maulidiyah, A. N., & Najah, S. (2025). Profesionalisme Guru Terhadap Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Dalam Pembelajaran SKI SD/MI. *JEMARI (Jurnal Edukasi Madrasah Ibtidaiyah)*, 7(2), 160–178.
- Miftah, M., & Syamsurijal, S. (2024). Pengembangan Indikator Pembelajaran Aktif, Inovatif, Komunikatif, Efektif, dan Menyenangkan untuk Meningkatkan Minat dan Motivasi Belajar Siswa. *Edu Cendikia: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 4(01), 95–106.
- Munawaroh, R. Z., & Indiarsih, M. (2023). PELAKSANAAN WORKSHOP GURU ASYIK DAN MENYENANGKAN (GURAME) TERHADAP MOTIVASI DAN INOVASI GURU. *AL-MUNADZOMAH*, 3(1), 30–35.
- Ramadani, M., Musarofah, D., Aqilah, N., & Fahrurrohman, O. (2025). Penerapan Strategi Pembelajaran Aktif untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa SD/MI. *AT-TAKLIM: Jurnal Pendidikan Multidisiplin*, 2(11), 14–28.