ABDI MASSA: Jurnal Pengabdian Nasional Vol. 06, No.06, Tahun (2026)
e-ISSN: 2797-0493

PENGUATAN KOMPETENSI GURU MADRASAH ALIYAH DALAM PEMBELAJARAN EKONOMI SYARIAH BERBASIS MEDIA DIGITAL INTERAKTIF

Hasbi Assidiki Mauluddi[1], Iwan Setiawan[1], Setiawan[1], Destian Arshad Darulmalshah Tamara[1], Kristianingsih[1], Fifi Afiyanti Tripuspitorini[1], Fatmi Hadiani[1], Teguh Dwi Arsyah[1], Muhammad Muflih[1]
[1]Program Studi Keuangan dan Perbankan Syariah, Politeknik Negeri Bandung, Indonesia
Korespondensi: hasbi.assidiki@polban.ac.id

ABSTRAK

Literasi keuangan syariah masyarakat Indonesia masih tertinggal: pada 2026 indeksnya baru 43,07%, jauh di bawah indeks literasi keuangan nasional sebesar 69,57%. Madrasah dapat menjadi jembatan untuk menutup kesenjangan ini, tetapi guru sering belum memiliki bahan ajar dan media yang memadai. Di MA Izhhaarulhaq Garut, materi ekonomi syariah sudah hadir dalam pelajaran Ekonomi, Pendidikan Agama Islam, dan Fikih, tetapi berjalan sendiri-sendiri tanpa media bersama. Program pengabdian ini mendampingi guru melalui pendekatan *Participatory Action Research*: tim bersama guru merumuskan kebutuhan, mengembangkan lima media digital interaktif dalam satu situs Google Sites, lalu melatih delapan guru dari tujuh mata pelajaran dengan skema *train-the-trainer*. Evaluasi menggunakan kuesioner sebelas butir dan pertanyaan terbuka. Guru menilai pelatihan pada kategori sangat baik dengan rata-rata 4,30 dari 5, terutama karena kejelasan fasilitator dan relevansi materi. Dimensi keberlanjutan memperoleh skor terendah (3,94), dan separuh guru menyebut keterbatasan internet, perangkat, serta proyektor sebagai kendala utama. Pengalaman ini menunjukkan bahwa semangat guru perlu ditopang oleh media versi luring, contoh RPP untuk setiap mata pelajaran, dan pendampingan berkala agar media tetap dipakai setelah program berakhir.

Kata Kunci: *Ekonomi Syariah; Guru Madrasah; Media Digital Interaktif.*

A. PENDAHULUAN

Bagi banyak remaja Indonesia, istilah murabahah, ijarah, atau wakaf produktif masih terdengar asing, padahal mereka tumbuh di negeri dengan penduduk Muslim terbesar di dunia. Survei Nasional Literasi dan Inklusi Keuangan 2026 mencatat indeks literasi keuangan syariah baru 43,07% dan indeks inklusinya 13,24%, sementara indeks literasi keuangan nasional sudah mencapai 69,57% (Otoritas Jasa Keuangan et al., 2026). Dengan kata lain, kurang dari separuh penduduk memahami layanan keuangan syariah, dan baru sekitar 13 dari setiap 100 orang yang benar-benar menggunakannya.

Kesenjangan ini lebih dari sekadar angka statistik. Literasi keuangan syariah mencakup pengetahuan, kesadaran, dan keterampilan untuk memilih akad yang sesuai dengan prinsip syariah dalam keputusan sehari-hari (Antara et al., 2016) . Orang yang memahami keuangan dengan baik cenderung mengambil keputusan

yang lebih sehat, mulai dari menabung, berutang, hingga merencanakan masa depan keluarganya (Lusardi & Mitchell, 2014). Kabar baiknya, pemahaman semacam ini dapat dibangun sejak bangku sekolah. Meta-analisis atas puluhan eksperimen menunjukkan bahwa pendidikan keuangan di sekolah meningkatkan pengetahuan siswa secara bermakna, dan dampaknya ikut terlihat pada perilaku keuangan mereka (Kaiser et al., 2022; Kaiser & Menkhoff, 2020).

Madrasah memiliki posisi yang istimewa dalam upaya ini. Di madrasah, nilai-nilai muamalah tidak hadir sebagai pengetahuan yang asing, tetapi sebagai bagian dari keseharian beragama siswa. Masterplan Ekonomi Syariah Indonesia menempatkan pendidikan sebagai salah satu pengungkit literasi (Syariah, 2018) , dan pedoman kurikulum madrasah terbaru memberi ruang bagi satuan pendidikan untuk mengembangkan muatan dan pembelajaran secara mandiri (Kementerian Agama Republik Indonesia, 2025). Ruang inilah yang memungkinkan madrasah meramu materi ekonomi syariah lintas mata pelajaran sesuai kebutuhan siswanya sendiri.

MA Izhhaarulhaq Garut, mitra program ini, berdiri di lingkungan Pondok Pesantren Izhhaarulhaq di Kampung Ancol, Kecamatan Tarogong Kidul, sekitar 80 km dari Politeknik Negeri Bandung. Madrasah dengan sekitar 250 siswa ini hidup berdampingan dengan Raudhatul Athfal, Madrasah Ibtidaiyah, Madrasah Tsanawiyah, Madrasah Diniyah Takmiliyah, serta majelis taklim warga sekitar. Iklim religius dan budaya gotong royongnya kuat, tetapi pemahaman siswa tentang ekonomi syariah masih berhenti pada sedekah dan penggalangan dana saat ada bencana atau peringatan hari besar. Survei awal tim menemukan hanya sekitar 35% siswa yang mampu membedakan akad murabahah dan ijarah, dan kurang dari 40% yang memahami mekanisme zakat produktif. Para guru sebenarnya sudah menyinggung materi ini dalam pelajaran Ekonomi, Pendidikan Agama Islam, dan Fikih. Masalahnya, masing-masing berjalan sendiri, tanpa bahan ajar bersama dan tanpa media yang dekat dengan dunia digital siswa.

Di titik inilah guru menjadi penentu. Media secanggih apa pun tidak akan bermakna jika guru belum yakin bagaimana memakainya di kelas. Guru perlu memadukan tiga jenis pengetahuan sekaligus, yaitu teknologi, pedagogi, dan konten, agar teknologi benar-benar membantu siswa memahami materi dan bukan sekadar membuat kelas tampak modern (Koehler & Mishra, 2009; Mishra & Koehler, 2006). Kerangka kompetensi digital pendidik bahkan menempatkan kemampuan memilih, membuat, dan membagikan sumber belajar digital sebagai salah satu kompetensi inti seorang guru (Redecker, 2017) .

Dalam praktiknya, guru menghadapi dua lapis hambatan. Lapis pertama bersifat eksternal, seperti akses internet, ketersediaan perangkat, waktu, dan dukungan teknis. Lapis kedua lebih personal, yaitu keyakinan tentang cara mengajar yang baik dan rasa percaya diri ketika memakai teknologi (Ertmer, 1999; Ertmer & Ottenbreit-Leftwich, 2010; Hew & Brush, 2007) (Ertmer, 1999; Ertmer & Ottenbreit-Leftwich, 2010; Hew & Brush, 2007). Pelatihan singkat jarang mampu menembus keduanya. Pengembangan profesional yang berhasil umumnya berfokus pada konten yang benar-benar diajarkan guru, memberi kesempatan praktik langsung, berlangsung cukup lama, dan dijalani bersama rekan sejawat (Darling-Hammond et al., 2017; Desimone, 2009; Garet et al., 2001). Skema *train-*

the-trainer, yang memadukan pelatihan interaktif dengan bahan pendamping, terbukti membantu menyebarkan materi baru hingga ke praktik(Pearce et al., 2012). Meski demikian, kajian sistematis di negara berpendapatan rendah dan menengah mengingatkan bahwa bukti keberlanjutan pelatihan guru berbasis teknologi masih tipis (Hennessy et al., 2022)

Di Indonesia, program pengabdian bagi guru madrasah dan sekolah sebenarnya cukup banyak. Sebagian besar melatih keterampilan memakai alat, misalnya membangun situs pembelajaran dengan Google Sites, dan melaporkan kepuasan peserta yang tinggi (Allo & Ruslan, 2026; Setiyarini, 2024) . Sebagian lainnya mengembangkan media digital untuk satu mata pelajaran tertentu, seperti gramatika bahasa Arab di madrasah aliyah (Kholisin et al., 2024) . Yang masih jarang dilaporkan adalah pelatihan yang membawa konten ekonomi syariah sekaligus medianya kepada guru dari berbagai mata pelajaran, lalu mencatat secara jujur apa yang menghambat guru untuk melanjutkannya sendiri setelah tim pengabdi tidak lagi mendampingi.

B. METODE PELAKSANAAN

Program ini berlangsung di MA Izhhaarulhaq, Kampung Ancol, Desa Kersamenak, Kecamatan Tarogong Kidul, Kabupaten Garut, Jawa Barat, pada Juni–November 2026. Sejak awal, tim memutuskan untuk tidak datang membawa solusi jadi. Pendekatan yang dipakai adalah *Participatory Action Research* (PAR): guru dan pimpinan madrasah dilibatkan dalam setiap siklus perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi (Baum et al., 2006; Kemmis et al., 2014). Dengan cara ini, guru tidak diposisikan sebagai peserta yang sekadar menerima materi, tetapi sebagai rekan yang ikut menentukan isi dan bentuk media. PAR dipadukan dengan pembelajaran berbasis proyek, sehingga setiap tahap menghasilkan produk nyata yang dapat langsung dipakai di kelas.



Gambar 1. Tempat pelaksanaan kegiatan

Tahap pertama adalah mendengar kebutuhan. Wawancara, observasi, dan kuesioner awal kepada guru dan siswa dipakai untuk memetakan apa yang sudah dipahami siswa dan apa yang dibutuhkan guru. Temuan ini lalu dibawa ke *Focus Group Discussion* (FGD) bersama Kepala Madrasah, guru Fikih Muamalah, dan guru Teknologi Informasi. Dalam forum ini guru menyampaikan kesulitan mengajar, memilih topik yang paling perlu dibantu, dan menyepakati bentuk media yang realistis untuk kondisi sekolah. Tahap ini ditutup dengan penetapan data awal dan rencana aksi bersama.

Tahap kedua adalah pengembangan media. Berdasarkan kesepakatan FGD, tim menyusun lima media yang dihimpun dalam satu situs Google Sites (sites.google.com/view/eksyarliterasi): e-modul interaktif; video animasi tentang akad, riba, zakat, wakaf, dan produk keuangan halal; simulasi akad digital; kuis gamifikasi; dan infografis. Rancangannya mengikuti prinsip pembelajaran multimedia, yaitu menyajikan kata dan gambar secara berdampingan dan memecah materi menjadi segmen-segmen pendek agar mudah dicerna (Mayer, 2009) . Kuis dilengkapi elemen permainan berupa poin, level, dan umpan balik langsung, karena elemen semacam ini dapat menumbuhkan motivasi dan keterlibatan belajar (Deterding et al., 2011; Hamari et al., 2014; Sailer & Homner, 2020) . Sebelum dipakai, seluruh draf media diuji coba dan direvisi berdasarkan masukan ahli dan perwakilan guru.

Tahap ketiga adalah melatih guru sebagai pelatih melalui skema *train-the-trainer*. Pelatihan dirancang agar guru tidak hanya mampu memakai media, tetapi juga siap mengajarkannya kembali. Materinya mencakup pendalaman konsep ekonomi syariah dan filantropi Islam, praktik mengoperasikan setiap media, simulasi mengajar di depan rekan sejawat, dan penyusunan RPP berbasis digital. Guru juga membentuk komunitas belajar untuk saling berbagi praktik baik. Setelah pelatihan, guru ikut mendampingi workshop bagi 51 siswa kelas X, yang menjadi kesempatan pertama mereka mengajar dengan media baru.

Tahap keempat dan kelima adalah pendampingan di kelas serta evaluasi dan refleksi. Tim dosen hadir di setiap sesi workshop siswa, bukan untuk mengambil alih kelas, melainkan untuk membantu ketika muncul kendala teknis, misalnya koneksi yang terputus saat kuis berlangsung. Di akhir rangkaian, guru mengisi kuesioner evaluasi. Hasilnya dibahas bersama pimpinan madrasah sebagai bahan refleksi dan dasar rencana keberlanjutan, termasuk serah terima seluruh media kepada madrasah.

Peserta pelatihan adalah delapan guru MA Izhhaarulhaq yang mengampu tujuh mata pelajaran: Ekonomi, Pendidikan Agama Islam, Akidah Akhlak, Fikih, Informatika, Al-Qur'an Hadis, dan Sejarah Kebudayaan Islam. Ekonomi syariah tidak menjadi milik satu mata pelajaran saja: akad jual beli dapat dibahas di Ekonomi dan Fikih, zakat dan wakaf di PAI dan Al-Qur'an Hadis, sejarah wakaf dan baitulmal di Sejarah Kebudayaan Islam, serta nilai amanah dalam bertransaksi di Akidah Akhlak. Dengan melibatkan guru lintas mata pelajaran, materi yang sama dapat diperkuat dari banyak arah, sementara guru Informatika dapat menjadi rujukan teknis bagi rekan-rekannya.

Evaluasi mengikuti model empat tingkat Kirkpatrick. Karena program berlangsung relatif singkat, evaluasi dibatasi pada tiga hal: bagaimana guru

merasakan kegiatan (reaksi), apa yang mereka peroleh (pembelajaran), dan bagaimana mereka memperkirakan penerapannya di kelas (Kirkpatrick & Kirkpatrick, 2006). Kuesioner terdiri atas 11 pernyataan berskala Likert 1–5 (1 = sangat tidak setuju, 5 = sangat setuju) yang dikelompokkan ke dalam lima dimensi (Tabel 1). Butir tentang kemudahan dan relevansi media merujuk pada konsep *perceived ease of use* dan *perceived usefulness* dalam model penerimaan teknologi (Davis, 1989; Venkatesh et al., 2003). Logikanya sederhana: guru cenderung terus memakai teknologi yang mereka rasakan mudah dan bermanfaat. Di luar 11 butir tersebut, dua pertanyaan terbuka memberi ruang bagi guru untuk menceritakan kendala dan saran dengan kata-kata mereka sendiri.

Tabel 1. Dimensi dan butir kuesioner evaluasi guru

Dimensi	Butir	Yang diukur
Reaksi terhadap kegiatan	P9, P10, P11	Kejelasan fasilitator, suasana, kepuasan keseluruhan
Peningkatan kompetensi guru	P1, P7	Bekal konsep dan keterampilan, dampak pada kompetensi mengajar digital
Kemudahan dan relevansi media	P2, P3	Kemudahan mengoperasikan, kemudahan integrasi ke RPP
Persepsi dampak pada siswa	P4, P8	Antusiasme dan pemahaman siswa, efek fitur gamifikasi
Keberlanjutan	P5, P6	Manfaat pendampingan, kesiapan komitmen dan infrastruktur sekolah

Sumber: rancangan instrumen Tim Pengabdi.

Data dianalisis secara deskriptif: rata-rata, simpangan baku, dan persentase respons setuju (skor 4–5) per butir dan per dimensi. Rata-rata ditafsirkan dengan interval 1,00–1,80 (sangat rendah), 1,81–2,60 (rendah), 2,61–3,40 (cukup), 3,41–4,20 (baik), dan 4,21–5,00 (sangat baik). Konsistensi internal diperiksa dengan koefisien Cronbach's alpha (Tavakol & Dennick, 2011). Jawaban terbuka dibaca satu per satu, dikelompokkan menurut tema yang muncul, lalu dihitung berapa guru yang menyebut setiap tema. Analisis sederhana ini dipilih karena jumlah responden kecil; tujuannya memahami pengalaman guru secara utuh, bukan menarik generalisasi.

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

Mendengar Kebutuhan Guru melalui FGD

FGD menjadi ruang pertama bagi guru untuk berbicara terbuka tentang pengalaman mereka mengajarkan materi ekonomi syariah. Dari diskusi itu muncul dua temuan yang saling berkaitan. Pertama, siswa sebenarnya sudah akrab dengan istilah zakat, infak, dan sedekah, tetapi memaknainya sebatas kegiatan memberi. Mereka belum melihat hubungannya dengan praktik keuangan syariah, terlebih lagi yang berbasis digital. Kedua, materi ini tersebar di beberapa mata pelajaran tanpa

bahan ajar bersama, sehingga pembahasannya mudah terputus dari satu pelajaran ke pelajaran lain.

Berangkat dari dua temuan tersebut, guru dan tim bersepakat membangun satu pusat media yang dapat dipakai guru dari mata pelajaran mana pun, dengan topik akad, riba, zakat, wakaf, dan produk keuangan halal. Kesepakatan ini penting karena menjadikan media sebagai milik bersama madrasah, bukan sekadar proyek tim pengabdi.



Gambar 2. Focus Group Discussion

Lima Media dalam Satu Pusat Belajar Digital

Program menghasilkan lima jenis media, yang seluruhnya dihimpun di situs Google Sites (sites.google.com/view/eksyarliterasi). Setiap media memiliki peran yang berbeda. E-modul menjadi bacaan utama yang dapat dibuka kapan saja. Video animasi membantu menjelaskan konsep yang abstrak, seperti perbedaan antara jual beli dan riba. Simulasi akad memberi siswa pengalaman "melakukan" transaksi, bukan hanya membacanya. Kuis gamifikasi menjadi alat evaluasi yang menyenangkan, dan infografis merangkum materi dalam satu halaman. Google Sites dipilih karena gratis, terhubung dengan Google Forms dan YouTube, serta dapat dikelola guru tanpa keahlian pemrograman, sebagaimana juga dilaporkan pada pelatihan sejenis (Allo & Ruslan, 2026; Setiyarini, 2024) .

Pengembangan media tidak berhenti ketika media selesai dibuat. Saat dipakai di kelas, tim dan guru mendapati bahwa koneksi internet sekolah dan kuota data siswa tidak selalu memadai. Tim kemudian menyiapkan versi luring e-modul dan mengubah sebagian kuis menjadi format berkelompok, sehingga satu perangkat dapat dipakai bersama oleh beberapa siswa. Penyesuaian ini tampak kecil, tetapi menunjukkan bahwa media yang baik harus menyesuaikan diri dengan kondisi nyata di kelas.



Gambar 3. Media belajar digital interaktif

Bagaimana Guru Menilai Pelatihan

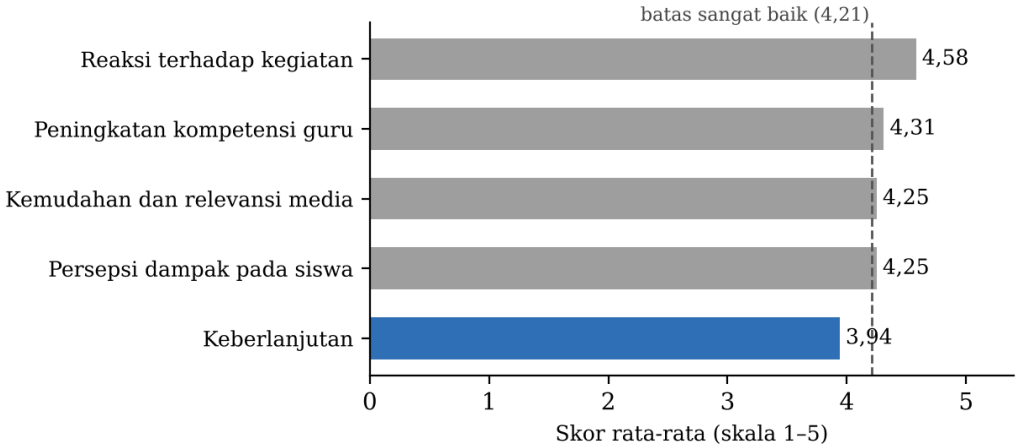
Secara umum, guru menyambut pelatihan dengan sangat positif. Delapan guru memberi rata-rata 4,30 dari 5 (SD 0,61) untuk seluruh butir, yang termasuk kategori sangat baik. Dari 88 respons, 92% berupa setuju atau sangat setuju, dan tidak ada satu pun guru yang menyatakan tidak setuju terhadap pernyataan mana pun. Tabel 2 merinci hasil setiap butir.

Tabel 2. Hasil kuesioner evaluasi guru per butir (n = 8)

Butir	Pernyataan (ringkas)	Rata-rata	SD	Setuju (%)
P1	Materi membekali konsep ekonomi syariah, filantropi Islam, dan keterampilan teknis	4,63	0,52	100
P2	Media mudah dioperasikan dan dipahami guru	4,25	0,46	100
P3	Materi relevan dan mudah diintegrasikan ke RPP	4,25	0,46	100
P4	Media meningkatkan antusiasme dan pemahaman siswa	4,25	0,46	100
P5	Pendampingan berkelanjutan membantu mengatasi kendala teknis	4,00	0,76	75
P6	Sekolah punya komitmen dan infrastruktur untuk penggunaan mandiri	3,88	0,83	63
P7	Program berdampak nyata pada kompetensi mengajar digital	4,00	0,53	88
P8	Fitur gamifikasi membuat siswa lebih semangat	4,25	0,46	100
P9	Fasilitator menyampaikan materi dengan jelas dan menarik	4,75	0,46	100

Butir	Pernyataan (ringkas)	Rata-rata	SD	Setuju (%)
P10	Suasana kegiatan menyenangkan	4,38	0,74	88
P11	Secara keseluruhan puas dengan kegiatan	4,63	0,52	100

Sumber: data kuesioner guru, diolah. Setuju = persentase skor 4 atau 5.



Gambar 4. Rata-rata skor per dimensi evaluasi guru. Sumber: data kuesioner guru, diolah.

Jika dilihat per dimensi pada Gambar 3, reaksi terhadap kegiatan menempati posisi tertinggi (4,58). Guru paling mengapresiasi cara fasilitator menyampaikan materi (P9 = 4,75) dan merasa puas dengan kegiatan secara keseluruhan (P11 = 4,63). Sebaliknya, keberlanjutan menjadi satu-satunya dimensi di bawah kategori sangat baik (3,94). Dua butir di dimensi ini juga memiliki sebaran jawaban terbesar (SD 0,76 dan 0,83). Artinya, sebagian guru yakin sekolah siap melanjutkan secara mandiri, sementara sebagian lainnya masih ragu; hanya 63% guru yang setuju bahwa sekolah memiliki komitmen dan infrastruktur yang memadai (P6).

Ada pula selisih yang menarik antara kepuasan dan dampak. Guru memberi skor 4,63 untuk kepuasan keseluruhan, tetapi hanya 4,00 untuk dampak program terhadap kompetensi mengajar digital mereka (P7). Selisih ini dapat dibaca sebagai sikap yang jujur dan rendah hati: guru menikmati kegiatannya, tetapi menyadari bahwa satu rangkaian pelatihan belum cukup untuk mengubah cara mereka mengajar. Bagi tim pengabdi, sinyal semacam ini justru lebih berharga daripada skor kepuasan yang tinggi.

Kendala dan Harapan Guru

Pertanyaan terbuka memperlihatkan sisi yang tidak tertangkap oleh angka. Jawaban guru mengelompok ke dalam tiga tema kendala dan empat tema saran pada Tabel 3. Kendala yang paling sering muncul ternyata bukan soal kemampuan guru, melainkan soal sarana. Separuh guru menyebut internet yang tidak stabil, proyektor yang terbatas, siswa yang belum memiliki gawai pribadi, atau kuota data yang terbatas. Dua guru menyoroti persoalan waktu, baik jam pelajaran yang sempit

maupun lamanya menyesuaikan materi dengan RPP. Hanya satu guru yang menyatakan masih perlu beradaptasi dengan fitur Google Sites.

Saran guru pun sangat konkret. Mereka meminta bahan pendukung yang langsung bisa dipakai, seperti versi luring e-modul, contoh RPP yang sudah terintegrasi dengan media, dan video tutorial singkat. Ada pula yang meminta pendampingan dilanjutkan setiap semester, melibatkan lebih banyak guru, menambah materi filantropi Islam yang lebih aplikatif, dan mengadakan lomba berbasis media digital bagi siswa. Saran-saran ini menunjukkan bahwa guru mulai membayangkan media tersebut sebagai bagian dari pembelajaran rutin, bukan kegiatan sekali jalan.

Tabel 3. Tema kendala dan saran dari pertanyaan terbuka

Tema	Guru	Contoh jawaban
Kendala: infrastruktur (internet, proyektor, gawai, kuota)	4 dari 8	"Koneksi internet di sekolah sering tidak stabil"; "Belum semua siswa punya gawai pribadi"
Kendala: waktu (jam pelajaran, penyesuaian RPP)	2 dari 8	"Waktu menyesuaikan materi dengan RPP cukup lama"
Kendala: adaptasi teknis	1 dari 8	"Masih perlu adaptasi dengan fitur Google Sites"
Saran: bahan pendukung (versi luring, contoh RPP, video tutorial)	3 dari 8	"Berikan contoh RPP yang sudah terintegrasi media digital"
Saran: pelatihan dan pendampingan lanjutan	2 dari 8	"Pendampingan dilanjutkan tiap semester"
Saran: perluasan peserta dan materi	2 dari 8	"Libatkan lebih banyak guru mata pelajaran lain"
Saran: kompetisi siswa berbasis media	1 dari 8	"Adakan lomba berbasis media digital untuk siswa"

Sumber: data diolah.

Dari Kepuasan menuju Keberlanjutan

Tingginya kepuasan guru sejalan dengan pelatihan Google Sites bagi guru madrasah dan sekolah di daerah lain, yang juga melaporkan penilaian positif di atas 85% (Allo & Ruslan, 2026; Setiyarini, 2024). Kesamaan ini wajar: pelatihan yang praktis, langsung dipraktikkan, dan dipandu fasilitator yang komunikatif umumnya disukai guru. Namun, kepuasan baru menjawab tingkat pertama dalam model Kirkpatrick; guru yang senang dengan pelatihan belum tentu mengubah cara mengajarnya (Kirkpatrick & Kirkpatrick, 2006). Skor P7 yang lebih rendah daripada skor kepuasan memperkuat pengingat ini, sekaligus menunjukkan bahwa guru sendiri menyadari adanya jarak antara "sudah dilatih" dan "sudah terbiasa".

Temuan tentang keberlanjutan adalah pelajaran terpenting dari program ini. Kendala yang paling banyak disebut guru, yaitu internet, perangkat, proyektor, dan waktu, termasuk hambatan tingkat pertama dalam literatur integrasi teknologi, yakni hambatan yang berada di luar diri guru (Ertmer, 1999; Hew & Brush, 2007) . Hambatan seperti ini tidak dapat diselesaikan dengan menambah jam pelatihan. Guru yang terampil sekalipun akan kesulitan jika proyektor harus dipakai bergantian dan sinyal hilang di tengah pelajaran. Jalan keluarnya justru ada pada rancangan media itu sendiri. Program menempuh jalan ini dengan menyediakan e-modul luring dan kuis berkelompok, sejalan dengan temuan bahwa *train-the-trainer* bekerja paling baik bila dilengkapi bahan pendamping yang tetap dapat dipakai tanpa kehadiran pelatih (Pearce et al., 2012).

Di sisi lain, permintaan guru akan contoh RPP yang sudah terintegrasi menyentuh hambatan tingkat kedua, yaitu rasa percaya diri untuk merancang ulang pembelajaran (Ertmer & Ottenbreit-Leftwich, 2010). Guru tidak meminta teori tambahan; mereka meminta contoh yang bisa ditiru lalu disesuaikan. Kebutuhan ini dapat dijawab dengan menyusun RPP contoh untuk setiap mata pelajaran yang terlibat, sehingga guru memiliki titik awal yang jelas ketika mulai mengajar sendiri.

Keterlibatan guru dari tujuh mata pelajaran merupakan kekuatan utama program ini. Pengembangan profesional cenderung lebih efektif bila berfokus pada konten dan dijalani bersama rekan sejawat (Desimone, 2009; Garet et al., 2001). Dalam pelatihan ini, guru belajar dalam satu ruang bersama rekan dari mata pelajaran berbeda, sehingga mereka dapat melihat bagaimana satu topik terhubung ke pelajaran lain. Media yang sama kini dapat dipakai guru Ekonomi untuk membahas akad jual beli, guru Fikih untuk zakat, dan guru Sejarah Kebudayaan Islam untuk sejarah wakaf. Pedoman kurikulum madrasah memberi ruang bagi integrasi seperti ini (Kementerian Agama Republik Indonesia, 2025), dan madrasah telah menyepakati penggunaan media tersebut sebagai pengayaan mata pelajaran Ekonomi, PAI, dan Fikih setelah program berakhir. Kesepakatan ini menjadi modal keberlanjutan yang tidak kalah penting dibandingkan kesiapan infrastruktur.

Meski demikian, temuan ini perlu dibaca dengan beberapa batasan. Jumlah responden hanya delapan orang, data berupa persepsi diri guru, belum ada pengukuran kompetensi sebelum dan sesudah pelatihan, dan konsistensi internal instrumen masih rendah. Keterbatasan ini bukan hal yang unik; kajian sistematis mencatat bahwa bukti keberlanjutan pelatihan guru berbasis teknologi umumnya masih lemah (Hennessy et al., 2022). Karena itu, langkah berikutnya yang paling bermakna adalah mengamati langsung bagaimana guru memakai media di kelas selama satu semester berikutnya.

D. KESIMPULAN DAN SARAN

Pelatihan *train-the-trainer* di MA Izhhaarulhaq menunjukkan bahwa guru madrasah menyambut baik pelatihan yang membawa konten ekonomi syariah dan medianya sekaligus. Delapan guru dari tujuh mata pelajaran kini memiliki satu paket media bersama, mulai dari e-modul, video animasi, simulasi akad, kuis gamifikasi, hingga infografis, yang dapat dipakai untuk mengajarkan muamalah dari sudut pandang mata pelajaran masing-masing. Guru menilai pelatihan sangat

baik, terutama dari cara fasilitator menyampaikan materi dan relevansi isinya dengan kebutuhan kelas.

Program ini juga mengajarkan bahwa semangat guru saja tidak cukup. Keberlanjutan menjadi dimensi dengan skor terendah, dan kendalanya lebih banyak terletak pada sarana sekolah dan waktu mengajar daripada pada kemampuan guru.

Bagi perguruan tinggi dan madrasah yang ingin menempuh jalan serupa, ada tiga pelajaran praktis. Pertama, siapkan versi luring media sejak awal, bukan setelah kendala muncul. Kedua, sertakan contoh RPP untuk setiap mata pelajaran agar guru memiliki titik awal yang jelas. Ketiga, jadwalkan pendampingan berkala setelah serah terima, misalnya setiap semester, sebagaimana diminta guru sendiri. Kegiatan berikutnya perlu mengukur kompetensi guru sebelum dan sesudah pelatihan serta mengamati pemakaian media di kelas, agar dampak program terhadap praktik mengajar tidak hanya dirasakan, tetapi juga dapat dibuktikan.

DAFTAR PUSTAKA

Allo, E. L., & Ruslan, Z. A. (2026). CHEMISITES: Pelatihan pengembangan Google Sites sebagai media pembelajaran interaktif bagi MGMP Kimia Pangkep. *Ininnawa: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, *4*(2), 643–650. https://doi.org/10.26858/cmxm5c45

Antara, P. M., Musa, R., & Hassan, F. (2016). Bridging Islamic financial literacy and halal literacy: The way forward in halal ecosystem. *Procedia Economics and Finance*, *37*, 196–202. https://doi.org/10.1016/S2212-5671(16)30113-7

Baum, F., MacDougall, C., & Smith, D. (2006). Participatory action research. *Journal of Epidemiology and Community Health*, *60*(10), 854–857. https://doi.org/10.1136/jech.2004.028662

Darling-Hammond, L., Hyler, M. E., & Gardner, M. (2017). *Effective teacher professional development*. Learning Policy Institute.

Desimone, L. M. (2009). Improving impact studies of teachers' professional development: Toward better conceptualizations and measures. *Educational Researcher*, *38*(3), 181–199. https://doi.org/10.3102/0013189X08331140

Deterding, S., Dixon, D., Khaled, R., & Nacke, L. (2011). From game design elements to gamefulness: Defining "gamification." *Proceedings of the 15th International Academic MindTrek Conference: Envisioning Future Media Environments*, 9–15. https://doi.org/10.1145/2181037.2181040

Ertmer, P. A. (1999). Addressing first- and second-order barriers to change: Strategies for technology integration. *Educational Technology Research and Development*, *47*(4), 47–61. https://doi.org/10.1007/BF02299597

Ertmer, P. A., & Ottenbreit-Leftwich, A. T. (2010). Teacher technology change: How knowledge, confidence, beliefs, and culture intersect. *Journal of Research on Technology in Education*, *42*(3), 255–284. https://doi.org/10.1080/15391523.2010.10782551

Garet, M. S., Porter, A. C., Desimone, L., Birman, B. F., & Yoon, K. S. (2001). What makes professional development effective? Results from a national sample of teachers. *American Educational Research Journal*, *38*(4), 915–945. https://doi.org/10.3102/00028312038004915

Hamari, J., Koivisto, J., & Sarsa, H. (2014). Does gamification work? A literature review of empirical studies on gamification. *2014 47th Hawaii International Conference on System Sciences*, 3025–3034. https://doi.org/10.1109/HICSS.2014.377

Hennessy, S., D'Angelo, S., McIntyre, N., Koomar, S., Kreimeia, A., Cao, L., Brugha, M., & Zubairi, A. (2022). Technology use for teacher professional development in low- and middle-income countries: A systematic review. *Computers and Education Open*, *3*, 100080. https://doi.org/10.1016/j.caeo.2022.100080

Hew, K. F., & Brush, T. (2007). Integrating technology into K-12 teaching and learning: Current knowledge gaps and recommendations for future research. *Educational Technology Research and Development*, *55*(3), 223–252. https://doi.org/10.1007/s11423-006-9022-5

Kaiser, T., Lusardi, A., Menkhoff, L., & Urban, C. (2022). Financial education affects financial knowledge and downstream behaviors. *Journal of Financial Economics*, *145*(2), 255–272. https://doi.org/10.1016/j.jfineco.2021.09.022

Kaiser, T., & Menkhoff, L. (2020). Financial education in schools: A meta-analysis of experimental studies. *Economics of Education Review*, *78*, 101930. https://doi.org/10.1016/j.econedurev.2019.101930

Kemmis, S., McTaggart, R., & Nixon, R. (2014). *The action research planner: Doing critical participatory action research*. Springer. https://doi.org/10.1007/978-981-4560-67-2

Kholisin, Irhamni, Dariyadi, M. W., & Fauzan, M. (2024). Pelatihan pembelajaran gramatika bahasa Arab berbasis media digital interaktif untuk guru madrasah aliyah. *Jurnal Graha Pengabdian*, *6*(3), 186–198.

Kirkpatrick, D. L., & Kirkpatrick, J. D. (2006). *Evaluating training programs: The four levels* (3rd ed.). Berrett-Koehler.

Koehler, M. J., & Mishra, P. (2009). What is technological pedagogical content knowledge? *Contemporary Issues in Technology and Teacher Education*, *9*(1), 60–70.

Lusardi, A., & Mitchell, O. S. (2014). The economic importance of financial literacy: Theory and evidence. *Journal of Economic Literature*, *52*(1), 5–44. https://doi.org/10.1257/jel.52.1.5

Mayer, R. E. (2009). *Multimedia learning* (2nd ed.). Cambridge University 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

Pearce, J., Mann, M. K., Jones, C., van Buschbach, S., Olff, M., & Bisson, J. I. (2012). The most effective way of delivering a train-the-trainers program: A systematic review. *Journal of Continuing Education in the*

Health Professions, *32*(3), 215–226. https://doi.org/10.1002/chp.21148

Redecker, C. (2017). *European framework for the digital competence of educators: DigCompEdu* (Y. Punie, Ed.). Publications Office of the European Union. https://doi.org/10.2760/159770

Sailer, M., & Homner, L. (2020). The gamification of learning: A meta-analysis. *Educational Psychology Review*, *32*(1), 77–112. https://doi.org/10.1007/s10648-019-09498-w

Setiyarini, B. (2024). Pelatihan pengembangan media pembelajaran berbasis Google Sites bagi guru kelas di MI Ma'arif Tingkir Lor. *Jurnal Abdi Insani*, *11*(2), 1302–1311. https://doi.org/10.29303/abdiinsani.v11i2.1331

Syariah, K. N. K. (2018). *Masterplan ekonomi syariah Indonesia 2019–2024*. Kementerian PPN/Bappenas.