



Pelatihan E-Commerce Berbasis Praktik sebagai Upaya Meningkatkan Kompetensi Digital Guru SMK Negeri 1 Woyla

Nadlia Ariyati, Desi Yuliana*, Muhammad Rezaldi, Tamitha Intassar Husen

Fakultas Ekonomi dan Bisnis, Universitas Teuku Umar, Indonesia

*Corresponding Author: desiyuliana@utu.ac.id

ABSTRACT

This community service project responds to the growing need to enhance teachers' digital competence amid the rapid expansion of the digital economy, particularly in e-commerce. Implemented at SMK Negeri 1 Woyla, the program involved 14 teachers and adopted a participatory training approach, including pre-test, interactive sessions, discussions, hands-on practice, and post-test evaluation. The training focused on e-commerce concepts, marketplace utilization, and digital marketing practices. Initial results indicated that participants had a moderate level of theoretical understanding but limited practical experience, especially in using marketplace platforms. Following the training, there was a clear improvement in both knowledge and practical skills, reflected in the successful creation of marketplace accounts and increased confidence in applying digital tools. Overall, the program effectively strengthened teachers' digital competencies and supported the integration of e-commerce into vocational learning

ARTICLE HISTORY

Submitted 05 April 2026

Revised 10 Mei 2026

Accepted 24 Mei 2026

KEYWORDS

digital competence; e-commerce training; vocational education; digital marketing

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi digital di era Revolusi Industri 4.0 telah mengakibatkan perubahan yang signifikan di berbagai aspek kehidupan, termasuk sektor pendidikan dan industri. Transformasi digital ini menciptakan banyak peluang baru dalam ekonomi yang berbasis internet, seperti perdagangan elektronik, pemasaran digital, dan industri kreatif. Perubahan ini menuntut agar dunia pendidikan, terutama pendidikan vokasi, dapat menyesuaikan kurikulumnya agar tetap relevan dengan tuntutan dunia kerja yang semakin berubah dan dinamis.

SMK Negeri 1 Woyla sebagai salah satu sekolah menengah kejuruan di Kabupaten Aceh Barat dengan jurusan Bisnis Digital, sehingga penguatan kompetensi digital bagi guru dan siswa menjadi hal penting guna meningkatkan literasi digital, seperti pemanfaatan platform e-commerce. Hal ini sejalan dengan perkembangan ekonomi digital di Indonesia, dimana nilai transaksi e-commerce meningkat dari sekitar Rp205,5 triliun pada tahun 2019 menjadi Rp487 triliun pada tahun 2024, sehingga kompetensi pemasaran digital, transaksi daring, dan pemanfaatan marketplace menjadi keterampilan yang semakin relevan bagi lulusan SMK terutama di bidang Bisnis Digital (Bank Indonesia, 2025).

Transformasi digital di sekolah tidak hanya membutuhkan ketersediaan sarana teknologi, tetapi juga kompetensi guru dalam memanfaatkan teknologi secara produktif. Masnah et al. (2024) menemukan bahwa rata-rata 67% guru SMK telah memiliki kompetensi digital, tetapi hanya 32% guru yang pernah mengikuti pelatihan. Meskipun demikian,

HOW TO CITE (APA 6th Edition):

Last Name, First Name. (Year). Title. *Jurnal Pengabdian Agro and Marine Industry*. Volume(Issue), page.

*CORRESPONDANCE AUTHOR: | DOI:



© 2021 The Author(s). Published by [Fakultas Ekonomi Universitas Teuku Umar](#)

This is an Open Access article distributed under the terms of the Creative Commons Attribution License

(<http://creativecommons.org/licenses/by/4.0/>), which permits unrestricted use, distribution, and reproduction in any medium, provided the original work is properly cited.

pemanfaatannya belum sepenuhnya optimal sehingga peningkatan kompetensi digital guru masih perlu dilakukan secara berkelanjutan (Masnah et al., 2024). Permasalahan serupa juga relevan dengan kondisi SMK yang memiliki konsentrasi keahlian bisnis dan kewirausahaan. Guru perlu memiliki kemampuan dalam memahami konsep e-commerce, penggunaan marketplace, serta pemanfaatan teknologi digital untuk mendukung proses pembelajaran berbasis praktik. Nihayah et al. (2022) menunjukkan bahwa pelatihan e-commerce pada siswa SMK penting dilakukan, hal ini dikarenakan siswa telah terbiasa menggunakan media sosial, namun pemahaman terkait e-commerce masih terbatas.

Berdasarkan kondisi tersebut, kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat berupa peningkatan Kompetensi Guru SMK Negeri 1 Woyla dalam bidang E-Commerce menjadi sangat relevan dan strategis. Kegiatan ini dirancang sebagai bentuk kolaborasi antara perguruan tinggi dan sekolah vokasi untuk menjembatani kesenjangan kompetensi digital yang masih ada. Tujuan kegiatan pengabdian ini adalah untuk meningkatkan pengetahuan dan keterampilan guru SMK Negeri 1 Woyla dalam pemanfaatan e-commerce sebagai bagian dari pembelajaran bisnis digital, serta mendorong guru agar mampu membimbing siswa dalam mengembangkan keterampilan kewirausahaan digital. Adapun sasaran kegiatan ini adalah guru SMK Negeri 1 Woyla, khususnya guru yang terlibat dalam pembelajaran bidang bisnis, kewirausahaan, pemasaran, dan teknologi digital.

TINJAUAN PUSTAKA

Kompetensi digital guru merupakan kemampuan penting dalam menghadapi perkembangan teknologi pendidikan dan dunia kerja. Pendidikan vokasi atau sekolah kejuruan, kompetensi digital guru tidak hanya berkaitan dengan penggunaan perangkat teknologi, tetapi juga kemampuan mengintegrasikan teknologi ke dalam pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan industri (Lahn & Berntsen, 2023).

Beberapa penelitian menunjukkan bahwa kompetensi digital guru vokasi masih berada pada tingkat sedang hingga rendah, sehingga diperlukan program pelatihan yang berkelanjutan (Sanchez-Prieto et al., 2020). Sejalan dengan penelitian (Astuti et al., 2021) menemukan bahwa tingkat kematangan kompetensi digital guru vokasi di Indonesia masih belum optimal dan masih tergolong kategori rendah di berbagai aspek, seperti literasi, kemampuan, kreativitas dan berpikir kritis dalam penggunaan teknologi. Kompetensi digital guru tidak terbentuk secara instan, melainkan dipengaruhi oleh berbagai faktor baik individu maupun institusional. Penelitian Mulyanti et al. (2024) menunjukkan bahwa faktor utama yang mempengaruhi kompetensi digital guru adalah sikap terhadap teknologi dan dukungan kurikulum. Guru yang memiliki sikap positif terhadap teknologi cenderung lebih aktif dalam mengintegrasikannya dalam pembelajaran. Selain itu, dukungan institusi seperti kebijakan sekolah, fasilitas teknologi, dan kurikulum berbasis digital juga berperan penting dalam meningkatkan kompetensi digital guru. Hal ini sejalan dengan studi Suherman et al. (2024) yang menyatakan bahwa faktor institusional, termasuk pelatihan profesional dan penggunaan teknologi, berkontribusi signifikan terhadap pengembangan kompetensi digital.

Integrasi teknologi dalam pembelajaran di sekolah vokasi sudah mulai berkembang, namun implementasinya belum optimal dikarenakan tidak meratanya pelatihan guru serta keterbatasan akses terhadap teknologi, sehingga menyebabkan kesenjangan dalam kualitas pembelajaran berbasis digital antar sekolah (Rizal et al., 2019; Mala et al., 2020). Menurut Hodovaniuk et al. (2024) pelatihan digital terbukti dapat meningkatkan kemampuan guru dalam menggunakan media pembelajaran, membuat materi, serta menerapkan pembelajaran berbasis teknologi.

Perkembangan ekonomi digital juga menuntut pendidikan vokasi tidak hanya berfokus pada keterampilan teknis, tetapi juga pada kemampuan kewirausahaan berbasis teknologi, termasuk e-commerce dan digital marketing. Penelitian Krisnaresanti et al. (2025) menyatakan bahwa guru membutuhkan pelatihan khusus dalam e-commerce, hal ini dikarenakan menjadi bagian penting dalam mempersiapkan siswa menghadapi dunia usaha di era digital.

Lebih lanjut, Penelitian Purnawirawan et al. (2024) menunjukkan bahwa penggunaan platform digital mampu meningkatkan motivasi dan kesiapan siswa dalam berwirausaha, yang secara tidak langsung menuntut guru untuk memiliki kompetensi dalam mengelola pembelajaran berbasis e-commerce. Di sisi lain, implementasi e-commerce dalam pendidikan vokasi juga berkaitan dengan konsep teaching factory dan link and match dengan industri. Studi Triyanto et al. (2019) menekankan bahwa integrasi teknologi digital menjadi bagian penting dalam meningkatkan relevansi pembelajaran dengan kebutuhan industri. Namun demikian, pelaksanaan pelatihan e-commerce bagi guru masih menghadapi tantangan, seperti keterbatasan akses pelatihan, infrastruktur, dan dukungan kebijakan. Pelatihan ini tidak hanya meningkatkan kemampuan teknis guru dalam penggunaan teknologi, tetapi juga memperkuat kemampuan pedagogis dalam mengintegrasikan kewirausahaan digital ke dalam pembelajaran. Oleh karena itu, diperlukan program pelatihan yang berkelanjutan, berbasis praktik, dan terintegrasi dengan kebutuhan industri agar kompetensi guru vokasi dapat berkembang secara optimal.

METODE PELAKSANAAN

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dilaksanakan di SMK Negeri 1 Woyla, Kabupaten Aceh Barat. Peserta pelatihan terdiri dari 14 orang guru. Kegiatan ini berfokus pada peningkatan kompetensi digital guru melalui pelatihan e-commerce, sehingga guru memiliki pemahaman dan keterampilan dalam memanfaatkan platform digital sebagai media pembelajaran dan pengembangan kewirausahaan berbasis teknologi terutama pada siswa jurusan bisnis digital. Pelaksanaan kegiatan dilakukan secara langsung dengan pendekatan pelatihan partisipatif. Metode ini dipilih untuk memastikan peserta tidak hanya menerima materi, tetapi juga dapat terlibat aktif melalui praktik, diskusi, tanya jawab, dan simulasi penggunaan e-commerce. Adapun tahapan pelaksanaan kegiatan pengabdian meliputi beberapa tahapan antara lain:

1. Tahap Pertama: Pre-Test

Tahap pertama dimulai dengan identifikasi pengetahuan peserta mengenai topik pelatihan menggunakan metode pre-test yang dilakukan sebelum kegiatan inti berlangsung. *Pre-test* bertujuan untuk melihat pengetahuan dasar peserta mengenai e-commerce, jenis-jenis nya, dan kegiatan dasar dalam ekosistem marketplace. Instrumen pre-test dan post-test terdiri dari 10 pertanyaan pilihan ganda dengan skor maksimal 10. Materi yang diuji mencakup konsep e-commerce, jenis marketplace, dan strategi pemasaran digital.

2. Tahap Kedua: Pemaparan Materi

Tahap kedua adalah pemaparan materi yang disampaikan oleh tim pelaksana pengabdian melalui metode ceramah interaktif dan presentasi multimedia. Materi yang disampaikan kepada peserta guru mencakup pengenalan konsep e-commerce, jenis-jenis platform perdagangan digital, kegiatan-kegiatan dasar dalam perdagangan digital, peran seller dalam perdagangan digital, strategi pemasaran online, peran content creator dalam mendukung promosi

produk dan jasa, dan tahapan dalam pembuatan akun marketplace. Pemaparan materi ini bertujuan untuk memberikan pemahaman konseptual kepada peserta sebelum memasuki tahap praktik langsung.

3. Tahap ketiga: Sesi Tanya Jawab

Tahap ketiga adalah sesi tanya jawab yang bertujuan untuk memperdalam pemahaman peserta serta memberikan ruang diskusi interaktif antara pemateri dan peserta. Pada sesi ini, peserta secara aktif mengajukan pertanyaan terkait materi yang telah disampaikan, baik mengenai aspek teknis penggunaan platform e-commerce, serta tantangan implementasi dalam lingkungan sekolah dan pembelajaran.

4. Tahap keempat: Praktik Langsung

Tahap keempat adalah *hands-on practice*, yang merupakan inti dari kegiatan pelatihan. Pada tahap ini, peserta melakukan praktik langsung dengan pendampingan intensif. Kegiatan praktik meliputi pembuatan akun toko online pada platform e-commerce, pengaturan profil toko, penyusunan deskripsi produk, pengenalan fitur, serta simulasi promosi produk secara digital. Peserta juga diarahkan untuk menerapkan prinsip dasar branding, *storytelling*, dan etika digital dalam pembuatan konten. Melalui praktik langsung, peserta diharapkan tidak hanya memahami konsep, tetapi juga memiliki keterampilan aplikatif yang dapat diterapkan secara berkelanjutan dalam pembelajaran bisnis digital.

5. Tahap Kelima: Post-Test

Tahap terakhir adalah post-test yang dilaksanakan setelah seluruh rangkaian kegiatan selesai. *Post-test* bertujuan untuk mengukur tingkat peningkatan pengetahuan dan keterampilan peserta setelah mengikuti pelatihan. Instrumen post-test disusun dengan tingkat kesulitan yang setara dengan pre-test agar hasil evaluasi dapat dibandingkan secara objektif. Hasil post-test menunjukkan adanya peningkatan signifikan pada pemahaman konsep *e-commerce*. Dengan demikian, perbandingan hasil tersebut digunakan untuk menilai tingkat efektivitas pelatihan dalam meningkatkan kompetensi digital guru. Khususnya dalam memahami dan memanfaatkan *e-commerce* sebagai media pembelajaran dan pengembangan kewirausahaan digital.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelatihan ini melibatkan 14 orang guru dari SMK Negeri 1 Woyla yang memiliki latar belakang keilmuan yang sangat bervariasi, mencakup disiplin ilmu seperti Bisnis Digital, Kewirausahaan, hingga Teknologi Informasi. Spektrum kompetensi yang luas ini tidak hanya memperkaya dinamika pelatihan, tetapi juga membuka ruang diskusi interdisipliner yang konstruktif untuk merumuskan strategi integrasi kurikulum *e-commerce* yang komprehensif di lingkungan sekolah.

Sebagai langkah awal untuk mengukur kompetensi dasar, peserta menjalani *pre-test* yang dirancang untuk memetakan literasi digital awal mereka. Data dari 14 partisipan menunjukkan rentang skor antara 5 hingga 10, dengan capaian rata-rata berada pada angka 7,8 dalam skala 10. Temuan ini memberikan gambaran bahwa secara umum, para guru telah memiliki landasan pemahaman teoretis yang memadai, namun masih terdapat kesenjangan signifikan dalam hal implementasi teknis dan pengalaman praktik langsung di platform digital.

Guna mengevaluasi efektivitas program, seluruh peserta kembali diuji melalui *post-test* dengan tingkat kesulitan instrumen yang setara setelah rangkaian materi pelatihan selesai dilaksanakan. Perolehan skor individu yang mencerminkan progres pembelajaran dari fase sebelum hingga sesudah intervensi disajikan secara terperinci dalam Tabel 1 sebagai bahan analisis perbandingan.

Tabel 1. Perbandingan Hasil *Pre-test* dan *Post-test* Peserta Pelatihan

No	Inisial	<i>Pre-test</i> Skor	<i>Post-test</i> Skor
1	NA	8	9
2	MS	6	8
3	IR	5	7
4	CI	9	10
5	IM	8	9
6	SA	9	10
7	KR	8	8
8	DL	8	7
9	YS	7	9
10	RN	7	8
11	IY	8	9
12	HA	8	10
13	MS	9	9
14	RF	9	10
	RERATA	7,8	8,8

Sumber: Data primer pelatihan, 2026

Berdasarkan data yang terhimpun dalam Tabel 1, analisis statistik menunjukkan bahwa nilai rata-rata *pre-test* peserta berada pada angka 7,8 dan mengalami peningkatan menjadi 8,8 pada saat *post-test*. Pencapaian ini merepresentasikan peningkatan rata-rata yang signifikan sebesar 1,0 poin, atau secara persentase tumbuh sekitar 12,8% dari kondisi awal. Secara lebih rinci, distribusi perubahan nilai menunjukkan bahwa mayoritas peserta, yakni sebanyak 11 dari 14 orang (78,6%), berhasil memperbaiki skor mereka setelah mengikuti rangkaian pelatihan. Sementara itu, terdapat 2 peserta (14,3%) yang menunjukkan performa stagnan tanpa adanya perubahan nilai, dan hanya 1 peserta (7,1%) yang tercatat mengalami penurunan sebesar 1 poin. Penurunan pada kasus tunggal tersebut kemungkinan besar dipicu oleh faktor-faktor situasional non-teknis, seperti tingkat kelelahan yang tinggi atau degradasi konsentrasi selama pengerjaan *post-test*, namun secara agregat, tren kompetensi peserta tetap menunjukkan arah pengembangan yang sangat positif.

Peningkatan skor *post-test* mengindikasikan bahwa pendekatan *hands-on practice* efektif menjembatani kesenjangan antara teori dan praktik. Namun, satu peserta (DL) mengalami penurunan skor (dari 8 menjadi 7). Berdasarkan catatan lapangan, peserta ini menunjukkan kelelahan fisik saat sesi *post-test* karena harus mengajar di jam sebelumnya. Hal ini menunjukkan bahwa faktor situasional non-teknis dapat mempengaruhi hasil evaluasi. Secara

umum, tren positif pada 78,6% peserta menunjukkan bahwa pelatihan berbasis praktik lebih unggul dibandingkan metode ceramah semata.

Transformasi skor ini memberikan indikasi kuat bahwa metodologi pelatihan yang mengedepankan pendekatan berbasis praktik (*hands-on practice*) terbukti efektif dalam memperdalam pemahaman konseptual serta keterampilan teknis para guru mengenai ekosistem *e-commerce*. Penguasaan materi yang lebih baik ini sangat krusial mengingat sebelumnya terdapat kesenjangan antara pemahaman teoretis dengan implementasi pada platform digital. Hal ini juga menegaskan bahwa program pelatihan digital yang terstruktur secara sistematis memiliki dampak nyata dalam meningkatkan kapabilitas pendidik, khususnya dalam pemanfaatan media pembelajaran interaktif serta penerapan strategi pembelajaran berbasis teknologi yang relevan dengan kebutuhan industri saat ini. Keberhasilan ini juga



menjadi fondasi bagi para guru untuk mentransformasi cara pengajaran kewirausahaan di kelas agar lebih adaptif terhadap perkembangan ekonomi digital.

Gambar 1. Persentase Peserta yang memiliki akun *marketplace*

Gambar 1 menunjukkan bahwa sebelum pelatihan, mayoritas peserta (75%) belum memiliki akun marketplace seperti Shopee, Tokopedia, atau TikTok Shop. Hanya 25% peserta yang sudah memiliki akun, itupun belum dimanfaatkan secara optimal untuk pembelajaran. Beberapa peserta masih menggunakan kanal informal seperti grup obrolan WhatsApp atau Facebook untuk kegiatan pemasaran sederhana.

Kondisi ini menegaskan bahwa meskipun peserta memiliki pemahaman teoretis yang cukup (rata-rata pre-test 7,8), penguasaan teknis dan praktik pemanfaatan *marketplace* masih sangat terbatas. Hal ini memperkuat kebutuhan akan pelatihan intensif dengan pendekatan *hands-on practice*.



Gambar 2. Proses Pelatihan Pembuatan Akun *Marketplace* dan Pemanfaatan Teknologi Digital

Setelah mengikuti rangkaian pelatihan, seluruh peserta (14 dari 14 guru) berhasil membuat akun *marketplace* secara mandiri. Capaian ini menunjukkan peningkatan kemampuan praktis sebesar 100% dibandingkan kondisi awal. Proses pendampingan teknis meliputi tahap pendaftaran, pengaturan profil toko, penyusunan deskripsi produk, hingga pengunggahan produk awal. Gambar 2 mendokumentasikan suasana pelatihan saat peserta didampingi tim pelaksana dalam mengoperasikan platform *e-commerce*.

Keberhasilan seluruh peserta dalam membuat akun *marketplace* tidak hanya menjadi indikator keberhasilan teknis pelatihan, tetapi juga modal awal bagi guru untuk mengintegrasikan pembelajaran *e-commerce* berbasis praktik ke dalam kurikulum SMK Negeri 1 Woyla. Guru kini memiliki akun toko yang dapat dijadikan contoh langsung bagi siswa dalam mempelajari mekanisme jual-beli daring, manajemen produk, dan strategi pemasaran digital.

Peningkatan kompetensi digital guru melalui pelatihan ini memiliki implikasi penting bagi pembelajaran vokasi. Pertama, guru yang memiliki keterampilan teknis dalam menggunakan *marketplace* dapat merancang pembelajaran yang lebih kontekstual dan relevan dengan dunia industri. Kedua, keberhasilan guru dalam membuat akun *marketplace* dapat memotivasi siswa untuk mengembangkan keterampilan kewirausahaan digital serupa. Ketiga, pelatihan ini mendukung implementasi konsep *teaching factory* di mana sekolah dapat mensimulasikan lingkungan bisnis digital yang nyata. Sejalan dengan Purnawirawan et al. (2024), penggunaan platform digital dalam pembelajaran terbukti meningkatkan motivasi dan kesiapan siswa dalam berwirausaha. Dengan demikian, program pengabdian ini tidak hanya berdampak pada individu guru, tetapi juga berpotensi menciptakan efek berganda (*multiplier effect*) bagi penguatan ekosistem pembelajaran digital di SMK secara berkelanjutan.

SIMPULAN DAN SARAN

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat berupa pelatihan *e-commerce* berbasis praktik bagi guru SMK Negeri 1 Woyla telah berhasil mencapai tujuannya. Berdasarkan hasil evaluasi, dapat disimpulkan bahwa:

1. Peningkatan kompetensi digital guru, terbukti dengan rata-rata skor *post-test* (8,8) meningkat sebesar 1,0 poin (12,8%) dibandingkan *pre-test* (7,8). Sebanyak 78,6% peserta menunjukkan peningkatan skor, dan seluruh peserta (100%) berhasil membuat akun *marketplace* secara mandiri setelah pelatihan.
2. Pendekatan pelatihan berbasis praktik (*hands-on practice*), terbukti efektif menjembatani kesenjangan antara pemahaman teoretis dan keterampilan teknis guru, khususnya dalam pemanfaatan *platform e-commerce* Shopee.
3. Guru memperoleh wawasan dan keterampilan aplikatif yang meliputi integrasi materi *e-commerce* ke dalam pembelajaran, tahapan pembukaan akun *marketplace*, penyusunan deskripsi produk, serta strategi pemasaran digital. Hal ini menjadi modal awal bagi guru untuk merancang pembelajaran bisnis digital yang lebih kontekstual dan relevan dengan kebutuhan industri.
4. Antusiasme dan partisipasi aktif guru selama sesi diskusi dan praktik menunjukkan bahwa materi pelatihan sesuai dengan kebutuhan mereka dan mendukung pengembangan ide-ide kreatif yang berpotensi menjadi peluang usaha digital di lingkungan sekolah.

Secara keseluruhan, program pengabdian ini dinilai efektif dalam memperkuat kapasitas digital guru SMK Negeri 1 Woyla, sekaligus berkontribusi pada terciptanya ekosistem pembelajaran vokasi yang adaptif terhadap perkembangan ekonomi digital. Dan Berdasarkan pengalaman pelaksanaan dan temuan di lapangan, diajukan beberapa saran untuk perbaikan dan keberlanjutan program:

1. Bagi Guru dan Sekolah

- a. Optimalisasi akun *marketplace* yang telah dibuat sebagai media pembelajaran praktik bagi siswa, misalnya melalui simulasi jual-beli daring, manajemen produk, dan analisis pemasaran digital.
- b. Mengintegrasikan materi *e-commerce* ke dalam kurikulum mata pelajaran Bisnis Digital, Kewirausahaan, dan mata pelajaran terkait lainnya secara sistematis dan berkelanjutan.
- c. Membentuk komunitas belajar guru (*teacher learning community*) yang secara rutin berbagi praktik baik dan tantangan dalam implementasi *e-commerce* di kelas.

2. Bagi Pelaksana Kegiatan Pengabdian Selanjutnya

- a. Memperhatikan faktor situasional peserta, seperti jadwal mengajar dan tingkat kelelahan, agar pelaksanaan *pre-test* dan *post-test* dapat dilakukan pada waktu yang lebih kondusif untuk meminimalkan bias hasil evaluasi.
- b. Memperpanjang durasi pelatihan atau menambahkan sesi pendampingan lanjutan (misalnya satu bulan setelah pelatihan) untuk memastikan keterampilan yang diperoleh dapat diterapkan secara mandiri dan berkelanjutan.
- c. Menambahkan materi seperti tentang aspek legal dan etika bisnis digital, manajemen keuangan sederhana, serta pemanfaatan data analitik *marketplace* guna memperkaya kompetensi guru.

3. Bagi Peneliti dan Pengembang Program

- a. Melakukan studi lanjutan untuk mengukur dampak pelatihan terhadap peningkatan kompetensi digital siswa, motivasi berwirausaha, serta hasil belajar jangka panjang.
- b. Mengembangkan model pelatihan *blended learning* yang mengombinasikan sesi tatap muka intensif dengan pendampingan daring (*online mentoring*) guna menjangkau lebih banyak guru dengan keterbatasan waktu dan lokasi.

4. Bagi Pemangku Kebijakan

- a. Mendorong kemitraan antara sekolah vokasi, perguruan tinggi, dan pelaku industri *e-commerce* (*marketplace*) untuk menyediakan pelatihan berkelanjutan, akses fasilitas, serta program magang guru dan siswa.
- b. Menyediakan insentif atau pengakuan profesional bagi guru yang aktif mengintegrasikan *e-commerce* ke dalam pembelajaran, misalnya melalui sertifikasi kompetensi digital atau penghargaan inovasi pembelajaran.

Dengan implementasi saran-saran di atas, diharapkan program pengabdian ini tidak hanya berdampak pada peningkatan kompetensi individu guru, tetapi juga mampu menciptakan efek berantai (*multiplier effect*) yang signifikan bagi penguatan pembelajaran kewirausahaan digital di SMK Negeri 1 Woyla dan sekolah vokasi lainnya.

REFERENSI

- Astuti, M., Arifin, Z., Mutohhari, F., & Nurtanto, M. (2021). Competency of Digital Technology: The Maturity Levels of Teachers and Students in Vocational Education in Indonesia. *Journal of Education Technology*, 5(2). <https://doi.org/10.23887/jet.v5i3.35108>
- Bank Indonesia. (2025, October). *Sinergi jadi energi: Saat UMKM naik kelas lewat digitalisasi*. Bank Indonesia. <https://www.bi.go.id/id/publikasi/ruang-media/cerita-bi/Pages/Sinergi-Jadi-Energi-Saat-UMKM-Naik-Kelas-Lewat-Digitalisasi.aspx>
- Hodovaniuk, T. L., Makhometa, T. M., Tiahai, I. M., Medvedieva, M. O., & Pryshchepa, S. M. (2024). Developing digital competence of secondary school teachers through training sessions. *CTE Workshop Proceedings*, 11, 120–133. <https://doi.org/10.55056/cte.690>
- Krisnaresanti, A., Naufalin, L. R., Rokhayati, H., & Fajrianto. (2025). Identifying Problems in Entrepreneurship Learning at Vocational High Schools: TPACK and Sustainable Development Goals Alignment. *E3S Web of Conferences*, 609, 05011. <https://doi.org/10.1051/e3sconf/202560905011>
- Lahn, L. C., & Berntsen, S. K. (2023). Frameworking vocational teachers' digital competences. *Nordic Journal of Comparative and International Education (NJCIE)*, 7(2). <https://doi.org/10.7577/njcie.5322>
- Mala, R., Priyanto, & Iskandar, R. (2020). ICT to Vocational Education National Curriculum Implementation in Indonesia: Requirements, Challenges, and Opportunities. *International Journal of Management and Humanities*, 4(6), 69–72. <https://doi.org/10.35940/ijmh.F0608.024620>
- Masnah, S. L., Komaro, M., & Sumardi, K. (2024). Kompetensi Digital Guru SMK Menghadapi Tantangan Pembelajaran Digital. *Jurnal Dimensi Pendidikan Dan Pembelajaran*, 12(2), 202–214. <https://doi.org/10.24269/dpp.v12i2.9211>
- Mulyanti, R. Y., Wati, L. N., Tusminurdin, U., & Soma, A. M. (2024). Determinants of teacher digital competence: Empirical evidence of vocational schools in Indonesia. *International Journal of Data and Network Science*, 8(3), 1517–1530. <https://doi.org/10.5267/j.ijdns.2024.3.014>
- Nihayah, A. Z., Musolichah, T., & Rifqi, L. H. (2022). Pelatihan E-Commerce dan Social Commerce untuk Meningkatkan Kompetensi Tecnopreneurship pada Siswa SMK. *GERVASI: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 6(3), 647–663. <https://doi.org/10.31571/gervasi.v6i3.3876>

- Purnawirawan, O., Sutadji, E., Mariana, R. R., Elmunsyah, H., & Ichwanto, M. A. (2024). Development and Implementation of Entrepreneurship Learning Design Procedures Based on Digital Skills in Vocational High Schools to Support the Quality of Education in the Sustainable Development Goals (SDGs). *Journal of Lifestyle and SDGs Review*, 5(2), e03668. <https://doi.org/10.47172/2965-730X.SDGsReview.v5.n02.pe03668>
- Rizal, F., Jalinus, N., Syahril, Sukardi, Zaus, M. A., Wulansari, R. E., & Nabawi, R. A. (2019). Comparison of ICT Using in Learning between Indonesia and Malaysia. *Journal of Physics: Conference Series*, 1387(1), 012133. <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1387/1/012133>
- Sanchez-Prieto, J., Trujillo-Torres, J. M., Gómez-García, M., & Gómez-García, G. (2020). The Generational Digital Gap within Dual Vocational Education and Training Teachers. *European Journal of Educational Research*, volume-9-2020(volume-9-issue-4-october-2020), 1557–1567. <https://doi.org/10.12973/eu-jer.9.4.1557>
- Suherman, , Suherman, Sukirno, S., Marjaman, T., Pranyoto, P., Fauziningrum, E., Kundori, K., & Sukrisno, S. (2024). Digital Competency Development Among merchant Vocational Education Lecturers: An Analysis of Personal and Institutional Factors Influencing Teaching Effectiveness in Indonesian Higher Education. *INTERNATIONAL JOURNAL OF MULTIDISCIPLINARY RESEARCH AND ANALYSIS*, 07(11). <https://doi.org/10.47191/ijmra/v7-i11-08>
- Triyanto, Jerusalem, M., & Fitrihana, N. (2019). Bussines model canvas of teaching factory fashion design competency Vocational High School in Yogyakarta. *Journal of Physics: Conference Series*, 1273(1), 012049. <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1273/1/012049>