

Meningkatkan Kompetensi Digitalisasi Guru dalam Pembelajaran di SMP Negeri 1 Larangan

Al Qari'ah¹

¹SMP Negeri 2 Pamekasan

Email: alqariah11@guru.smp.belajar.id (Corresponding author)

Abstrak

Seiring perkembangan digitalisasi yang sangat pesat, maka tantangan di dunia Pendidikan semakin kompleks, guru dituntut untuk mampu beradaptasi dan menguasai teknologi secara efektif dan interaktif. Tujuan kegiatan ini adalah untuk meningkatkan kompetensi digitalisasi guru dalam pembelajaran. Metode yang digunakan yaitu pelatihan dengan kegiatan presentasi, praktik, dan diskusi interaktif. Tahapan PKM ini yaitu analisis kebutuhan sekolah, pengembangan materi, pelatihan, monitoring dan evaluasi. Hasil yang didapatkan yaitu pelatihan yang telah diberikan, memberi dampak positif terhadap peningkatan kompetensi digitalisasi guru dalam pembelajaran khususnya pada penggunaan *quizizz*, *google sites*, dan *capcut*. Hal ini dapat terjadi karena proses pembelajaran juga dilakukan secara interaktif dengan langsung mengimplementasikan berbagai alat bantu TIK, sehingga para peserta dapat merasakan langsung proses dan hasilnya. Saran untuk kegiatan sejenis yaitu peserta dapat diinformasikan terlebih dahulu untuk melakukan registrasi dan instalasi alat bantu yang digunakan dalam pelatihan agar waktu kegiatan pelatihan lebih efektif dan efisien.

Kata Kunci: Digitalisasi, Guru, Pembelajaran

PENDAHULUAN

Digitalisasi di lingkungan Pendidikan merupakan hal yang wajar sebagai konsekuensi perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang semakin pesat. Perkembangan digital memperluas akses pendidikan dan pengalaman belajar yang semakin interaktif, fleksibel, dan kreatif (Nashrullah et al., 2025; Haleem et al., 2022). Oleh karenanya, maka digitalisasi dalam pembelajaran sangat penting untuk dilakukan seiring dengan perkembangan zaman menuju era *society*

5.0 dan tuntutan Pendidikan abad 21 (Niayah, 2024; Triyana Safitri et al., 2024).

Berdasarkan hal tersebut, maka tantangan yang dihadapi dunia Pendidikan akan semakin kompleks. Guru tidak hanya dituntut untuk menguasai materi Pelajaran, tetapi juga perlu kompetensi dan penguasaan teknologi secara efektif dan interaktif (Prasetio et al., 2025). Namun, realitanya, masih banyak permasalahan signifikan yang terjadi dalam penerapannya, seperti literasi digital pendidik yang rendah, kesulitan

mengintegrasikan teknologi dalam pengajaran, kurangnya pelatihan yang didapatkan oleh guru terkait digitalisasi dalam pembelajaran (Kholid, 2020; Supriyanto, 2024; Zuhri et al., 2024)

Hal ini selaras dengan kondisi kemampuan digitalisasi guru di SMP Negeri Larangan. Menurut hasil observasi didapatkan bahwa 98% murid dan 100% guru memiliki *smartphone*. Sekolah memiliki sarana berupa laboratorium komputer dengan kapasitas 20 orang dan ruang media yang dilengkapi proyektor sebanyak 4 ruangan, serta 1 ruang dilengkapi *cromebook* sebanyak 25 unit dan google TV, memiliki 3 buah ipad, dan 2 buah android proyektor. Hal ini sangat potensial untuk dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran. Namun faktanya masih banyak guru yang tidak memanfaatkan hal tersebut dikarenakan beberapa faktor. Hasil wawancara dengan Kepala SMP Negeri 1 Larangan didapatkan bahwa faktor yang paling berpengaruh adalah kurangnya serapan ilmu dan keterampilan guru dalam menggunakan akses digital di sekolah, selain itu juga beberapa disebabkan karena tidak cukup waktu untuk mengembangkan karya berbasis digital yang nantinya dapat digunakan oleh murid.

Berdasarkan hal tersebut, maka tim pengabdian kepada Masyarakat SMP Negeri 1 Larangan yang dimotori oleh Pengurus Komunitas Belajar BESTI

berinisiatif untuk melaksanakan kegiatan pelatihan terkait pemanfaatan digital dalam pembelajaran kepada guru di SMP Negeri 1 Larangan yang dikemas dalam kegiatan IHT (*In House Training*) bersama komunitas belajar BESTI sebagai tim PKM Sekolah. Beberapa penelitian menyebutkan bahwa pelatihan pembelajaran berbasis digital bagi guru-guru banyak yang mendapatkan respon yang baik dan sangat antusias (Charli et al., 2024; Simangunsong & Manihuruk, 2024; Tim PKM UNESA, 2024; Triyana Safitri et al., 2024). Sehingga tim berharap kegiatan PKM ini dapat meningkatkan kemampuan digitalisasi guru dalam pembelajaran di SMPN 1 Larangan.

METODE PELAKSANAAN

Program pengabdian kepada masyarakat ini dilaksanakan di SMP Negeri 1 Larangan yang berlokasi di Jalan Raya Larangan Luar, Pamekasan. Kegiatan dilaksanakan pada persiapan awal tahun ajaran baru 2024/2025 yakni bulan Juli 2024. Sasaran kegiatan ini yaitu seluruh guru di SMP Negeri 1 Larangan sebanyak 34 orang. Pelaksanaan PKM didasarkan pada hasil koordinasi dengan Kepala Sekolah, Hendroyono, S.Pd., M.M.Pd. dan analisis kebutuhan yang dilakukan selama observasi awal. Pelaksanaan PKM ini dikemas dalam kegiatan IHT (*In House Training*) dengan metode presentasi,

praktik, dan diskusi yang diuraikan pada tabel 1.

Tabel 1. Metode Pelaksanaan PKM

Metode	Uraian Kegiatan
Presentasi	Fasilitator menyampaikan informasi tentang beberapa aplikasi yang dapat digunakan dalam pembelajaran seperti <i>quizizz</i> yang digunakan untuk evaluasi atau bahan tayang pembelajaran, <i>google sites</i> sebagai platform publikasi seluruh perangkat ajar atau media pembelajaran yang dimiliki guru, dan <i>capcut</i> sebagai media untuk mengedit video yang interaktif
Praktik	Setelah presentasi, peserta langsung terlibat dalam kegiatan praktik menggunakan <i>quizizz</i> , <i>google sites</i> , dan <i>capcut</i> . Peserta diminta untuk membuat bahan tayang dan kuis di <i>quizizz</i> , membuat situs web menggunakan <i>google sites</i> , dan mengedit video pembelajaran di <i>capcut</i> .
Diskusi	Peserta diberi kesempatan untuk berdiskusi, bertukar ide, dan berbagi pengalaman. Diskusi ini dipandu oleh fasilitator untuk mengidentifikasi tantangan yang mungkin dihadapi oleh peserta dan mencari solusi bersama. Selain itu, diskusi juga akan memberikan ruang bagi peserta untuk memperdalam pemahaman mereka tentang hal-hal yang dipelajari dan mengembangkan ide baru untuk memanfaatkan digital dalam pembelajaran.

Tahapan pelaksanaan PKM ini dapat dilihat pada gambar 1.



Gambar 1. Tahapan PKM

Analisis kebutuhan sekolah dilakukan dengan melakukan pendekatan dan berkoordinasi dengan kepala sekolah serta mengidentifikasi kebutuhan dan tantangan penggunaan teknologi dalam pembelajaran. Pada tahapan ini, kebutuhan sekolah dalam penggunaan teknologi dalam pembelajaran disepakati penggunaan *quizizz*, *google sites*, dan *capcut*. Hal ini juga dikaitkan dengan program sekolah yaitu supervisi kepala sekolah yang dipantau melalui *google sites* masing-masing guru, sehingga pengetahuan tersebut perlu diberikan kepada guru.

Setelah melakukan analisis kebutuhan sekolah, tim mengembangkan materi yang sesuai dengan kebutuhan. Materi yang disusun mencakup pengenalan *quizizz*, *google sites*, dan *capcut*. keunggulan *quizizz* menggunakan akun belajar.id yang dimiliki masing-masing guru, tujuan penggunaan *google sites* dan *capcut* untuk kepentingan supervisi dan pengembangan publikasi perangkat dan media ajar serta dokumentasi mengajar guru. Selain itu tim juga menyiapkan sarana dan prasarana yang diperlukan.

Pelatihan diberikan langsung kepada guru melalui tatap muka. Metode yang digunakan dalam pelatihan ini yaitu presentasi, praktik, dan diskusi. Pelatihan ini didukung dengan demonstrasi praktis dan pengalaman langsung.

Monitoring dan evaluasi dilakukan selama dan setelah pelaksanaan pelatihan. Monitoring dilakukan oleh tim dan kepala sekolah khususnya dipantau melalui *google sites* yang dikembangkan oleh masing-masing guru untuk kemudian terus dikembangkan juga menjadi *website* sekolah yang komprehensif. Evaluasi dilakukan dengan meminta testimoni/sumbang saran terhadap beberapa peserta pelatihan, sehingga tim dapat mengidentifikasi hal-hal yang memerlukan perbaikan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan PKM ini dilaksanakan di ruang pertemuan SMP Negeri 1 Larangan dan dihadiri sebanyak 34 orang guru. Fasilitator berasal dari unsur guru yang tergabung dalam Komunitas Belajar BESTI SMP Negeri 1 Larangan sebanyak 3 orang. Kegiatan ini juga melibatkan kepala sekolah sebagai penanggungjawab kegiatan. Selama kegiatan, peserta dibimbing secara langsung oleh tim fasilitator dari awal sampai akhir.

Tahapan secara rinci kegiatan PKM ini adalah sebagai berikut.

1. Analisis kebutuhan sekolah

Observasi awal dilakukan dengan mewawancarai kepala SMP Negeri 1 Larangan, Bapak Hendroyono, S.Pd., M.M.Pd. melalui

wawancara ini didapatkan bahwa sarana dan prasarana digitalisasi sudah dilengkapi oleh sekolah yaitu keberadaan *cromebook* dari pemerintah sebanyak 25 unit, 3 unit *ipad*, ruang media yang dilengkapi proyektor sebanyak 4 ruangan, 1 ruangan terdapat *google TV* dan 20 unit komputer di laboratorium computer. Sekolah juga memiliki *android* proyektor sebanyak 2 unit. Namun, sarana dan prasarana ini sangat jarang dimanfaatkan guru dalam pembelajaran karena minimnya pemahaman dan keterampilan guru untuk menggunakan pembelajaran berbasis digital.

Berdasarkan kondisi tersebut, gagasan tim direspon positif oleh Kepala Sekolah sebagai Upaya untuk meningkatkan keterampilan digitalisasi guru di SMP Negeri 1 Larangan. Dengan harapan, para guru dapat lebih efektif menggunakan teknologi yang tersedia di sekolah untuk peningkatan kualitas pembelajaran.

Analisa kebutuhan dan harapan kepala sekolah terkait kegiatan ini adalah penggunaan *quizizz* untuk mempermudah evaluasi dan presentasi guru dalam kegiatan belajar mengajar, *google sites* sebagai situs masing-masing guru dalam mengembangkan karya, dan *capcut* sebagai Latihan editing video. Hal ini juga dikaitkan

dengan program rutin sekolah yaitu supervisi kepala sekolah yang nantinya kepala sekolah dapat melakukan monitoring dan evaluasi melalui *google sites* masing-masing guru, sehingga pengetahuan tersebut perlu diberikan kepada guru.

2. Mengembangkan materi

Setelah melakukan analisis kebutuhan sekolah, tim mengembangkan materi yang sesuai dengan kebutuhan. Materi yang disusun mencakup pengenalan *quizizz*, *google sites*, dan *capcut*. Materi yang akan disampaikan juga memuat keunggulan *quizizz* menggunakan akun belajar.id yang dimiliki masing-masing guru, tujuan penggunaan *google sites* dan *capcut* untuk kepentingan supervisi dan pengembangan publikasi perangkat dan media ajar serta dokumentasi mengajar guru lainnya. Selain itu tim juga menyiapkan sarana dan prasarana yang diperlukan. Pada tahapan pengembangan materi juga dilakukan rencana penjadwalan kegiatan yang dilakukan 2 sesi. Sesi 1 dijadwalkan pemberian materi *quizizz* dan pengembangan *google sites*, tanggal 5 Juli 2024. Sesi 2 dijadwalkan pemberian materi editing video menggunakan *capcut* tanggal 6 Juli 2024.



Gambar 2. Sampel Materi

Tim juga memastikan sarana dan prasarana saat pelatihan tersedia dan berfungsi dengan baik.

3. Pelatihan

Pelatihan diberikan langsung kepada guru melalui tatap muka selama 2 hari yaitu pada tanggal 5 dan 6 Juli 2024. Metode yang digunakan dalam pelatihan ini yaitu presentasi, praktik, dan diskusi. Pelatihan ini didukung dengan demonstrasi praktis dan pengalaman langsung.



Gambar 3. Pembukaan Kegiatan dari Kepala Sekolah



Gambar 4. Pelatihan Sesi 1

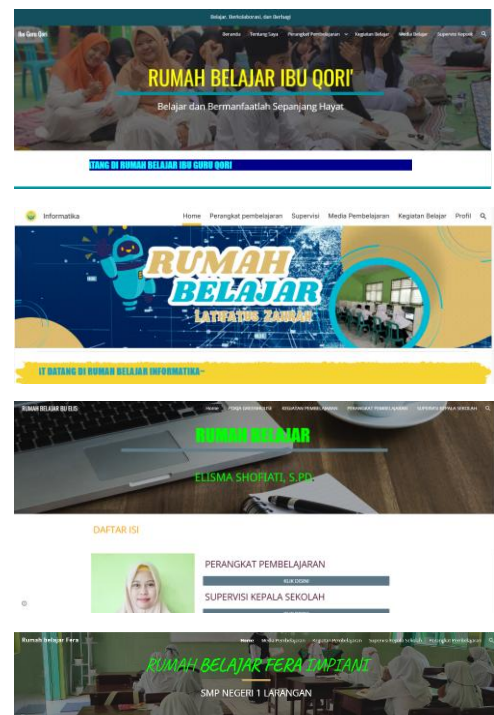


Gambar 5. Pelatihan Sesi 2

Selama sesi pelatihan, peserta (guru) dibimbing secara mendalam terkait materi *quizizz* dan *google sites* pada sesi 1 dan materi editing video menggunakan *capcut* pada sesi 2. Pada sesi 1, pertama yang dilakukan para peserta yaitu mempelajari fitur-fitur pada *quizizz* yang sangat menunjang proses pembelajaran. Tim memperlihatkan secara *real time* langkah-langkah praktis penggunaan *quizizz* dalam pembelajaran sekaligus diikuti dan dipraktikkan langsung oleh peserta. Pada sesi pelatihan juga dilakukan diskusi interaktif untuk bertukar ide dan pengalaman, sehingga terbangun kolaborasi yang solid. Penyampaian materi selanjutnya yaitu *google sites*. Tujuan pengelolaan *google sites* ini dilakukan untuk media publikasi guru dan monev/supervisi kepala sekolah. *Google Sites* memberi kesempatan kepada pengajar untuk mendesain situs web yang menarik dan interaktif. Hal ini berguna untuk

menyampaikan isi pelajaran, memberikan tugas, berkomunikasi dengan murid dan orang tua, serta berbagi informasi kelas dengan cara yang efisien (Jatmoko et al., 2024).

Langkah yang dilakukan pada pelatihan *google sites* sama halnya dengan *quizizz*, yaitu diawali dengan penyampaian tujuan dan materi, praktik langsung membuat *google sites* dan diskusi interaktif yang dalam hal ini *google sites* yang dibuat disepakati memuat minimal laman profil guru, perangkat pembelajaran, media pembelajaran/kegiatan belajar, dan Supervisi Kepala Sekolah. Guru dapat menambah laman lain sesuai kebutuhan.



Gambar 6. Sampel Hasil Pembuatan *Google Sites*

Pada sesi 2, dilakukan pelatihan editing video menggunakan *capcut*. Peserta dikenalkan fitur-fitur yang dapat digunakan dalam editing video. Kemudian dilanjutkan dengan praktik langsung dan diskusi.

4. Monitoring dan evaluasi

Selama dan setelah kegiatan pelatihan, tim yang dibantu kepala sekolah melakukan kegiatan monitoring secara berkelanjutan terhadap kemajuan peserta. Monitoring ini meliputi observasi terhadap penerapan keterampilan yang telah dipelajari saat pelatihan. Hasil yang didapatkan yaitu guru SMP Negeri 1 Larangan telah menerapkan *quizizz* sebagai media evaluasi pembelajaran dan presentasi pembelajaran, sehingga dalam hal ini keterampilan digitalisasi guru di SMP Negeri 1 Larangan dapat dinyatakan meningkat.

Evaluasi dilakukan dengan meminta testimoni/sumbang saran kepada peserta terkait pelatihan yang telah dilakukan. Hasil yang didapatkan bahwa secara umum pelatihan yang dilaksanakan diterima baik oleh peserta. Pelatihan ini telah memberikan kontribusi yang signifikan terhadap pemahaman digitalisasi guru dalam pembelajaran. Keterlibatan yang konstruktif dan responsif dari para guru

menandakan bahwa pelatihan digitalisasi pembelajaran telah berhasil memberikan manfaat dalam hal pengembangan kemampuan digital dalam dunia pendidikan. Para guru sudah mampu menggabungkan ide dan metode yang diperoleh dari Pelatihan ke dalam praktik pembelajaran mereka, menghasilkan suasana belajar yang lebih interaktif dan menarik bagi siswa. Penggunaan teknologi di sekolah tidak hanya memberikan keuntungan langsung bagi guru dan siswa, tapi juga berkontribusi terhadap peningkatan mutu pendidikan secara keseluruhan. Dengan terus meningkatkan keterampilan dan wawasan di bidang teknologi informasi, para guru akan lebih siap untuk menghadapi tantangan pendidikan di era digital saat ini, menjamin bahwa proses pembelajaran tetap relevan dan efektif untuk semua peserta didik.

KESIMPULAN

Kesimpulan dari kegiatan pengabdian ini yaitu pelatihan *quizizz*, *google sites*, dan *capcut* telah memberikan dampak positif terhadap peningkatan kompetensi digitalisasi guru dalam pembelajaran khususnya pada penggunaan *quizizz*, *google sites*, dan *capcut*. Hal ini dapat terjadi karena proses pembelajaran juga dilakukan

secara interaktif dengan langsung mengimplementasikan berbagai alat bantu TIK, sehingga para peserta dapat merasakan langsung proses dan hasilnya.

Untuk pelatihan sejenis, peserta dapat diberikan informasi terlebih dahulu untuk melakukan registrasi dan instalasi alat bantu yang digunakan untuk memperpendek waktu yang diperlukan.

DAFTAR PUSTAKA

- Charli, L., Afan, M., & Rahma, A. (2024). PELATIHAN E-LEARNING BERBASIS WEB BLOG BAGI GURU SD. *Bakti Nusantara Linggau: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 4(1), 49–57. <https://doi.org/10.55526/BNL.V4I1.634>
- Haleem, A., Javaid, M., Qadri, M. A., & Suman, R. (2022). Understanding the role of digital technologies in education: A review. *Sustainable Operations and Computers*, 3, 275–285. <https://doi.org/10.1016/J.SUSOC.2022.05.004>
- Jatmoko, C., Rakasiwi, S., Award, D., Laksana, W., Erawan, L., Rizqa, I., & Astuti, E. Z. (2024). Pelatihan Pemanfaatan Google Sites Untuk Pembuatan Media Pembelajaran Berbasis Website Untuk Guru Dan Dosen Pada Perkumpulanprofesi Multimedia Dan Teknologi Informasi (PPMULTINDO). *Community : Jurnal Pengabdian Pada Masyarakat*, 4(2), 14–18. <https://doi.org/10.51903/COMMUNITY.V4I2.535>
- Kholid. (2020). Pentingnya Literasi Digital Bagi Guru pada Lembaga Pendidikan Tingkat Dasar dan Implikasinya terhadap Penyelenggaraan Kegiatan Belajar Mengajar. *Horizon Pedagogia*, 1(1), 22–27.
- Nashrullah, M., Rahman, S., Majid, A., Hariyati, N., & Budiyanto. (2025). Transformasi Digital dalam Pendidikan Indonesia: Analisis Kebijakan dan Implikasinya terhadap Kualitas Pembelajaran. *Mudir : Jurnal Manajemen Pendidikan*, 7(1), 52–59. <https://doi.org/10.55352/MUDIR.V7I1.1290>
- Niayah. (2024). Transformasi Pendidikan di Era Digital: Studi Implementasi pada Sekolah Menengah. *Meriva: Jurnal Pendidikan Dan Studi Islam*, 1(1), 113–124. <https://ejournal.merivamedia.com/index.php/meriva/article/view/18/22>
- Prasetio, A., Poerwita Sary, F., & Dudija, N. (2025). *Pelatihan Kelas Interaktif Berbasis TIK Bagi Guru di SMPN 12 Yogyakarta*. 5(1).

- <https://doi.org/10.59818/jpm.v5i1.112>
3
- Simangunsong, A. D., & Manihuruk, M. F. (2024). PELATIHAN PENGELOLAAN KELAS AKTIF BERBASIS DIGITAL DI SD SWASTA GKPS 1 RAMBUNG MERAH, PEMATANGSIANTAR. *Communnity Development Journal*, 5(6), 12038–12044. <https://journal.universitaspahlawan.ac.id/index.php/cdj/article/view/39154/24890>
- Supriyanto, D. (2024). Implementasi Teknologi Digital untuk Peningkatan Keterampilan Digital Guru di Sekolah Menengah. *Jurnal Review Pendidikan dan Pengajaran*, 7(4), 16232–16242.
- Tim PKM UNESA. (2024, December 19). *Tim UNESA Beri Pelatihan Implementasi Pembelajaran Akomodatif kepada Guru Sekolah Indonesia Jeddah*. Berita Unesa. <https://unesa.ac.id/tim-unesa-beri-pelatihan-implementasi-pembelajaran-akomodatif-kepada-guru-sekolah-indonesia-jeddah>
- Triyana Safitri, N., Wulan Tersta, F., & Kurniawan, D. (2024). Pelatihan Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Augmented Reality Terintegrasi Kearifan Lokal Bagi Guru SMP Kota Jambi. *Journal of Human And Education*, 3(4), 493–499.
- Zuhri, S., Suwindia, I. G., & Ari Winangun, I. M. (2024). Literasi digital dan kecakapan abad ke-21: analisis komprehensif dari literatur terkini. *Education and Social Sciences Review*, 5(2), 149. <https://doi.org/10.29210/07essr500300>