

## Pelatihan Keterampilan Digitalisasi Proses Pembelajaran untuk Meningkatkan Kompetensi Guru SMA

Aufa Maulida Fitrianingrum<sup>1</sup>, Kurniahtunnisa<sup>2</sup>, Tika Putri Agustina<sup>3</sup>

### **Kata Kunci:**

Keterampilan Digitalisasi;  
Kompetensi Guru; Google  
Workspace for Education; Canva;  
Mentimeter.

### **Keywords:**

Digitalization Skills; Teacher  
Competency; Google Workspace for  
Education; Canva; Mentimeter.

### **Correspondensi Author**

<sup>1</sup>Fisika, Universitas Negeri Manado  
Lingkungan VI Koya, Tondano Selatan,  
Kabupaten Minahasa  
Email: [aufafitrianingrum@unima.ac.id](mailto:aufafitrianingrum@unima.ac.id)

### **Article History**

Received: 10-06-2024;  
Reviewed: 25-06-2024;  
Accepted: 18-07-2024;  
Available Online: 20-08-2024;  
Published: 28-08-2024

**Abstrak.** Tujuan pengabdian kepada masyarakat ini adalah untuk meningkatkan kompetensi guru SMA Negeri 1 Eris dalam membuat perangkat pembelajaran terdigitalisasi. Pelaksanaan pengabdian terdiri dari tiga tahap yaitu persiapan, pelatihan, dan evaluasi. Instrumen evaluasi kegiatan menggunakan kuesioner yang dianalisis secara deskriptif kuantitatif. Hasil pengabdian ini menunjukkan adanya peningkatan kompetensi guru SMA Negeri 1 Eris dalam membuat perangkat pembelajaran terdigitalisasi menggunakan Google Workspace for Education, Canva, Mentimeter, dan Quizizz. Pelaksanaan kegiatan mendapat tanggapan positif dari peserta yang ditunjukkan dari antusiasme dan partisipasi aktif peserta selama kegiatan. Hasil evaluasi pelaksanaan kegiatan menunjukkan bahwa tingkat kepuasan dan peningkatan kompetensi guru setelah mengikuti pelatihan berada dalam kategori sangat baik. Guru SMA Negeri 1 Eris sangat tertarik untuk mengembangkan perangkat pembelajaran terdigitalisasi.

**Abstract.** The purpose of this community service is to enhance the competency of teachers at SMA Negeri 1 Eris in creating digitalized teaching materials. The community service implementation consists of three stages: preparation, training, and evaluation. The evaluation of the activities uses a questionnaire that is analyzed descriptively and quantitatively. The results of this service indicated an improvement in the competencies of SMA Negeri 1 Eris teachers in creating digitalized teaching materials using Google Workspace for Education, Canva, Mentimeter, and Quizizz. The implementation of the activities received positive feedback from participants, as evidenced by their enthusiasm and active participation throughout the program. The evaluation results of the activities show that the level of satisfaction and improvement in teacher competencies after the training is in the very good category. Teachers at SMA Negeri 1 Eris are very interested in developing digitalized teaching materials.

## PENDAHULUAN

Di tengah pesatnya perkembangan teknologi informasi dan komunikasi, pendidikan menghadapi tantangan baru untuk mempersiapkan generasi muda menghadapi masa depan yang semakin terdigitalisasi. Transformasi digital ini menuntut pendidikan untuk beradaptasi dan mengintegrasikan teknologi dalam proses pembelajaran, sehingga siswa tidak hanya menjadi konsumen informasi tetapi juga kreator yang mampu memanfaatkan teknologi secara kritis dan inovatif (Demmanggasa et al., 2023; Nuryani & Handayani, 2020). Konsep Kurikulum Merdeka yang diperkenalkan pemerintah memperkuat gagasan akan pentingnya adaptasi pendidikan terhadap kebutuhan zaman, mengarah pada pendekatan yang lebih kontekstual, inklusif, dan inovatif dalam proses pembelajaran (Purhanudin et al., 2023; Rambung et al., 2023). Namun, untuk mewujudkan visi ini, guru sebagai agen utama dalam implementasi kurikulum memerlukan transformasi dalam keterampilan dan pendekatan terhadap penggunaan teknologi di ruang kelas (Borovskikh & Kipervar, 2019).

Pemahaman yang mendalam tentang materi pelajaran saja tidak lagi cukup bagi seorang guru, tetapi juga harus memahami dan menguasai teknologi yang relevan agar dapat mengintegrasikannya dengan efektif dalam proses pembelajaran. Keterampilan digital guru menjadi kunci untuk membimbing dan mendukung siswa dalam mencapai kompetensi yang diinginkan. Keterampilan digital mengacu pada serangkaian kemampuan yang dimiliki individu untuk menggunakan teknologi informasi dan komunikasi dengan efektif (Bakeyeva et al., 2020).

Teknologi dalam proses pembelajaran dapat diintegrasikan mulai dari persiapan, pelaksanaan, hingga evaluasi pembelajaran (Azmi & Ummah, 2021; Fitrianingrum et al., 2023). Proses integrasi ini dikenal sebagai digitalisasi. Dengan adanya integrasi teknologi dalam pembelajaran, diharapkan proses pembelajaran menjadi lebih efektif dan efisien untuk mencapai tujuan pembelajaran. Selain itu, variasi metode dan media pembelajaran yang didukung teknologi dapat menghidupkan suasana kelas sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan oleh tim pengabdian menunjukkan bahwa sebagian besar guru di SMA Negeri 1 Eris mengajar peserta didik dengan menggunakan metode konvensional dan belum banyak menggunakan media pembelajaran terdigitalisasi. Metode konvensional ini merujuk pada metode ceramah oleh guru, fokus pada pembelajaran hafalan, dan ujian tertulis untuk penilaian (Dewi, 2018; Hasanah, 2019; Samsiadi & Humaidi, 2022). Metode ini membuat keterlibatan siswa terbatas dan berdampak pada rendahnya minat dan motivasi siswa. Oleh karena itu, metode yang berpusat pada siswa dibutuhkan melalui inovasi pembelajaran. Salah satu upaya yang dapat menunjang hal tersebut adalah pengoptimalan teknologi dalam proses pembelajaran. Dalam wawancara yang dilakukan, Wakil Kepala Sekolah Bidang Kurikulum ANT (47) menyatakan bahwa "Dalam rangka implementasi Kurikulum Merdeka, semua guru didorong untuk terus belajar dalam mengembangkan media pembelajaran berbasis digital serta menerapkannya di dalam kelas".

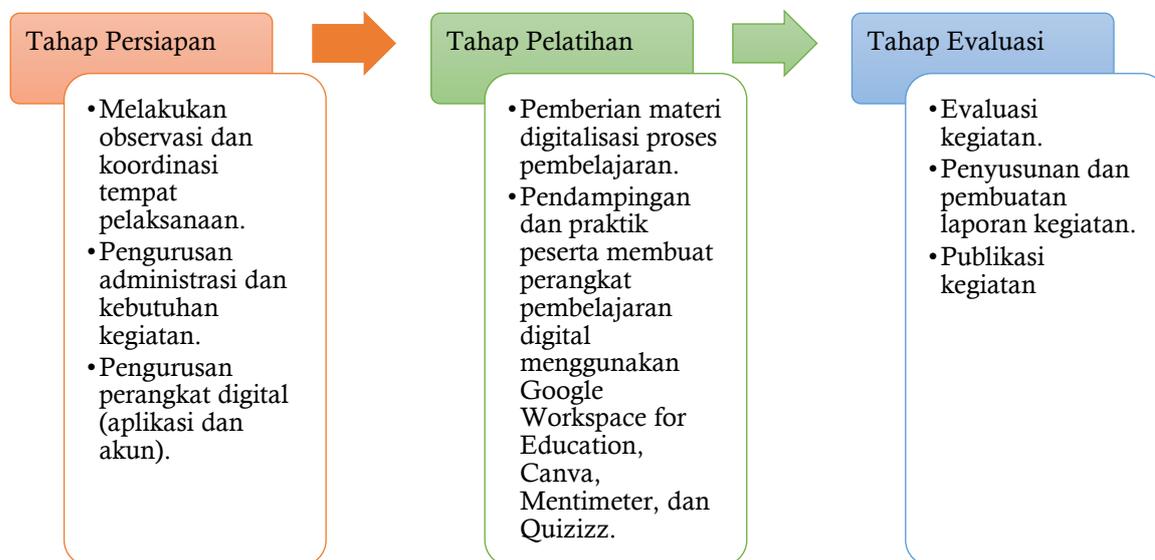
Program Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat dalam Skema Pemberdayaan Berbasis Masyarakat ini dilakukan untuk melatih dan mendampingi guru SMA Negeri 1 Eris dalam mengintegrasikan teknologi digital dalam pembuatan perangkat pembelajaran. Kegiatan ini diharapkan dapat menambah keterampilan dan khasanah pengetahuan bagi guru dalam mengembangkan perangkat pembelajaran sehingga guru dapat membuat perangkat pembelajaran digital yang efektif dan media pembelajaran yang inovatif untuk menciptakan kelas yang mudah dikelola, menyenangkan bagi siswa, dan berpendekatan student centered learning.

## METODE

Kegiatan pengabdian ini dilaksanakan dengan mitra SMA Negeri 1 Eris. Peserta kegiatan terdiri dari 13 guru di sekolah mitra. Guru yang dilibatkan dalam kegiatan ini termasuk 1 kepala sekolah, 10 guru yang berstatus sebagai ASN (PNS dan PPPK), dan 2 guru honorer/tenaga harian lepas (THL). Tujuan pengabdian ini adalah untuk meningkatkan keterampilan guru-guru SMA Negeri 1 Eris dalam mengintegrasikan

teknologi digital dalam perangkat proses pembelajaran. Untuk mencapai tujuan tersebut, terdapat beberapa tahapan yang

dilakukan dalam kegiatan pelatihan dapat dilihat pada Gambar 1.



**Gambar 1.** Langkah-Langkah Pelaksanaan PKM

Gambar 1 menunjukkan tahapan-tahapan pelaksanaan pengabdian yang terdiri dari 3 tahapan yaitu Tahap Persiapan, Tahap Pelatihan, dan Tahap Evaluasi. Tahap persiapan diawali dengan persiapan yang meliputi observasi dan koordinasi tempat pelaksanaan kegiatan pengabdian. Selanjutnya adalah pengurusan administrasi dan kebutuhan kegiatan seperti persuratan, spanduk, modul, proyektor, dan terutama perangkat laptop/pc yang akan digunakan oleh peserta. Pada tahap ini dilakukan pengurusan perangkat digital berupa akun Belajar.Id, Canva, Mentimeter, dan Quizizz. Pemastian kepemilikan akun Belajar.Id oleh setiap guru dilakukan dengan sinkronisasi dengan data dapodik melalui operator sekolah. Akun Belajar.Id akan digunakan sebagai aplikasi pengelolaan kelas melalui sistem terintegrasi Google Workspace for Education seperti Google Classroom, Google Form, Spreadsheets, Google Slides, Google Meet, Google Calendar, Google Docs, dan Google Drive. Persiapan akun Canva dimulai dengan pengintegrasian akun Belajar.Id masing-masing guru menjadi akun Canva for Education. Untuk persiapan Mentimeter dan Quizizz akan dilakukan pembelian akun Pro guna menunjang pemanfaatan akun secara maksimal. Canva akan digunakan membantu guru dalam persiapan pembelajaran seperti

mendesain cover modul ajar dan membuat media presentasi yang menarik. Mentimeter digunakan selama pelaksanaan pembelajar yang berguna untuk memfasilitasi pembelajaran melalui presentasi interaktif yang bertujuan untuk membuat siswa semakin aktif dalam kegiatan belajar mengajar. Quizizz dapat digunakan untuk mendigitalisasi evaluasi siswa sehingga mempermudah proses penilaian. Selain itu, Quizizz juga dapat dibuat sebagai mode kuis yang menyenangkan layaknya game sehingga dapat meningkatkan minat siswa dalam penggunaannya di pembelajaran.

Tahap kedua adalah Tahap Pelatihan. Kegiatan pendampingan kepada guru dalam mengembangkan kompetensi pendigitalisasian perangkat pembelajaran yang didahului dengan pemberian materi. Materi ini berupa digitalisasi proses pembelajaran pada (1) persiapan pembelajaran, (2) pelaksanaan pembelajaran, dan (3) evaluasi pembelajaran. Setelah diberikan materi, setiap peserta akan melakukan praktik secara langsung didampingi oleh tim pengabdian untuk mengembangkan perangkat pembelajaran menggunakan aplikasi Google Workspace for Education, Canva, Mentimeter, dan Quizizz.

Tahap terakhir yaitu tahap evaluasi program kepada peserta pelatihan. Evaluasi kegiatan menggunakan instrumen kuesioner.

Data ini akan dianalisis secara deskriptif kuantitatif sebagai hasil dari kegiatan PKM yang telah berlangsung. Pada tahap ini dilakukan pula penyusunan dan pembuatan laporan dan publikasi kegiatan. Indikator keberhasilan dari kegiatan pengabdian ini yaitu tingkat partisipasi peserta pelatihan dan meningkatnya kompetensi guru dalam membuat perangkat pembelajaran digital.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

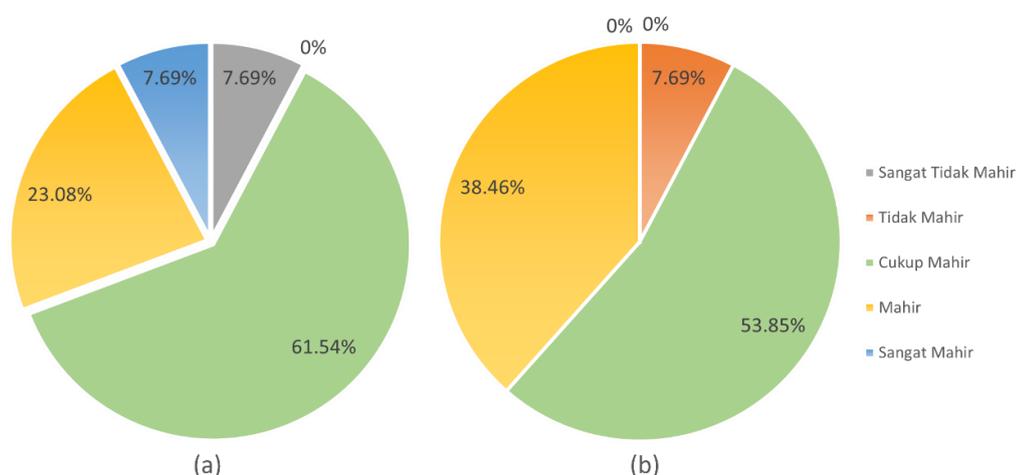
### Analisis Kebutuhan Pelatihan

Sebelum pelaksanaan pelatihan, tim pengabdian melakukan analisis kebutuhan pelatihan dengan tujuan untuk mempersiapkan kebutuhan teknis dan fasilitas, memastikan akun, serta mengetahui karakteristik awal peserta pelatihan yaitu guru-guru SMA Negeri 1 Eris. Kebutuhan teknis dan fasilitas mencakup kesiapan jaringan, perangkat, serta ruang yang akan dipakai. Tim pengabdian melakukan koordinasi dengan operator sekolah untuk memastikan akun Belajar.Id guru sudah siap, tim pengabdian membuat grup whatsapp untuk memudahkan komunikasi dengan peserta. Grup ini digunakan sebelum, saat, dan setelah pelatihan. Sebelum pelatihan, grup ini digunakan untuk memberikan survei awal dan undangan. Saat pelatihan, grup digunakan untuk saling berbagi antara pemateri dan

peserta terkait bahan materi. Setelah pelatihan, grup ini digunakan sebagai tempat koordinasi dan pendampingan secara daring serta sebagai sarana pengumpulan tugas oleh peserta.

Analisis awal terkait karakteristik peserta dilakukan dengan menggunakan kuesioner yang mencakup informasi pribadi dan beberapa pertanyaan dasar untuk menggambarkan keterampilan digitalisasi guru di SMA Negeri 1 Eris. Tingkat partisipasi peserta menjadi faktor penting dalam mendukung keberhasilan pelatihan. Berdasarkan data dapodik, SMA Negeri 1 Eris memiliki 13 guru, terdiri dari 5 pria dan 8 wanita, dengan rata-rata usia 40 tahun, yang termuda berusia 29 tahun dan yang tertua 60 tahun. Melalui kuesioner tersebut didapatkan pula bahwa semua guru siap berpartisipasi pada kegiatan pelatihan ini.

Pelatihan keterampilan digitalisasi ini mencakup penggunaan Google Workspace for Education, Canva, Mentimeter, dan Quizizz. Untuk mengikuti pelatihan ini setidaknya dibutuhkan dua kemampuan awal teknologi informasi dan komunikasi yaitu kemampuan mengoperasikan komputer dan kemampuan mengakses internet. Kuesioner diberikan kepada peserta dengan menggunakan Skala Likert 1-5 dari sangat tidak mahir hingga sangat mahir. Tingkat kemahiran peserta pelatihan dalam mengoperasikan komputer dan mengakses internet dapat dilihat pada Gambar 2.



**Gambar 2.** Tingkat Kemahiran Guru SMA Negeri 1 Eris dalam (a) mengoperasikan komputer dan (b) mengakses internet

Pemahaman tentang tingkat keterampilan peserta pelatihan dalam

mengoperasikan komputer dan mengakses internet dilakukan untuk mendukung kelancaran pelatihan. Data pada Gambar 2(a) menunjukkan guru-guru di SMA Negeri 1 Eris rata-rata cukup mahir dalam mengoperasikan komputer. Begitu pula, data tentang kemampuan mengakses internet yang ditampilkan pada Gambar 2(b) menunjukkan bahwa keterampilan guru masih perlu ditingkatkan, khususnya dalam hal mengembangkan kemampuan untuk membuat dan memanfaatkan perangkat pembelajaran berbasis teknologi informasi dan komunikasi.

### Pelaksanaan Pelatihan

Kegiatan pelatihan keterampilan digitalisasi proses pembelajaran telah berhasil dilaksanakan. Kegiatan ini telah berlangsung di ruang perpustakaan SMA Negeri 1 Eris pada 6-7 Agustus 2024. Kegiatan ini terdiri dari pemberian materi dan praktik secara langsung yang didampingi oleh tim pengabdian.

Kegiatan pelatihan meliputi beberapa rangkaian yaitu pembukaan, pelaksanaan pretest, penyampaian materi, sesi praktik, posttest, dan evaluasi. Materi yang diberikan kepada peserta adalah tentang pengembangan perangkat pembelajaran dengan menggunakan aplikasi Google Workspace for Education, Canva, Mentimeter, dan Quizizz. Pada hari

pertama digunakan untuk pemberian materi dan praktik langsung Google Workspace for Education. Pada hari kedua digunakan untuk pemberian materi dan praktik langsung Canva, Mentimeter, dan Quizizz.

Partisipasi dan keaktifan peserta selama kegiatan pelatihan sangat terlihat dari interaksi yang baik dan positif sepanjang acara. Komitmen peserta untuk mengikuti pelatihan secara menyeluruh dapat dilihat dari tingkat kehadiran yang mencapai 100%. Kehadiran penuh ini menunjukkan dedikasi dan keseriusan peserta dalam mengikuti setiap sesi pelatihan. Gambar 3(a) menunjukkan momen di mana salah satu peserta aktif mengajukan pertanyaan, menandakan keterlibatan peserta dalam kegiatan pelatihan dan keinginan untuk memahami materi dengan lebih mendalam. Selain itu, Gambar 3(b) menampilkan antusiasme peserta selama sesi pendampingan, khususnya saat peserta berlatih secara langsung dalam membuat perangkat pembelajaran. Antusiasme ini mencerminkan minat dan semangat peserta dalam menerapkan keterampilan yang diperoleh, serta keinginan peserta untuk berkontribusi secara aktif dalam proses pelatihan. Secara keseluruhan, interaksi dan partisipasi aktif peserta selama pelatihan menunjukkan hasil yang positif dan menandakan keberhasilan dalam mencapai tujuan pelatihan.



(a)



(b)

**Gambar 3.** (a) Proses Diskusi dan (b) Pendampingan pada Pelaksanaan Kegiatan Pelatihan

Kegiatan digitalisasi proses pembelajaran ini memanfaatkan akun Belajar.Id yang diintegrasikan dengan aplikasi-aplikasi yang dipakai dalam pelatihan. Akun belajar.id memiliki beberapa keunggulan seperti memberikan akses gratis ke Google Workspace for Education, terintegrasi dengan

berbagai platform pendidikan, memiliki fitur keamanan yang dirancang untuk melindungi privasi data pengguna, dan memiliki dukungan teknis yang disediakan secara khusus untuk pengguna di lingkungan pendidikan (Wahyudi & Suwandana, 2022).

Keunggulan aplikasi yang digunakan

dalam pelatihan ini yaitu dapat mempermudah proses pembelajaran dan kolaborasi secara interaktif dan kreatif. Pemaksimalan Google Workspace for Education akan sangat membantu proses pembelajaran. Hasil penelitian Setiahati, dkk menunjukkan aplikasi Google sangat membantu dalam proses pembelajaran online (Setiahati et al., 2022). Aplikasi ini berguna baik pada saat persiapan, pelaksanaan, perekapan nilai siswa, hingga pemberian umpan balik melalui kelas maya Google Classroom. Penggunaan Google Calendar yang dihubungkan dengan akun siswa akan memudahkan pengingat tentang tugas atau pertemuan yang telah diatur. Google Form juga dapat digunakan dalam membuat kuesioner, daftar hadir, tugas, dan evaluasi. Aplikasi lain seperti Spreadsheet, Google Docs, Google Slides, dan Google Drive juga dapat membantu pelaksanaan pembelajaran. Melalui sistem terintegrasi, Google Workspace for Education akan mempermudah pengelolaan kelas secara gratis.

Dalam persiapan pembelajaran juga dapat menggunakan aplikasi Canva untuk mendesain ATP dan modul ajar. Di dalam Canva telah banyak templat yang dapat digunakan guru untuk mempermudah dalam mendesain sehingga membuat ATP dan modul ajar semakin menarik minat siswa. Dalam penelitiannya, Tanjung dan Faiza menyatakan bahwa media Canva dapat dimanfaatkan sebagai alat untuk mendukung proses pembelajaran, yang berkontribusi pada peningkatan kualitas pendidikan, mendorong kreativitas guru, serta menghemat waktu guru dalam merancang media pembelajaran. (Tanjung & Faiza, 2019).

Aplikasi selanjutnya adalah Mentimeter. Mentimeter merupakan aplikasi online yang dapat menampilkan berbagai diagram hasil interaksi dari audiens. Penelitian oleh Andriani dan Pratama menunjukkan penggunaan aplikasi mentimeter sebagai kuis interaktif dapat meningkatkan motivasi siswa selama proses pembelajaran (Andriani & Pratama, 2021). Melalui fitur upgrade,

Mentimeter akan menjadi salah satu aplikasi yang dapat menarik minat siswa dalam mengikuti pembelajaran.

Pada proses evaluasi pembelajaran, guru diajak memanfaatkan aplikasi Quizizz. Aplikasi online ini telah populer sebagai salah satu media penilaian yang menyenangkan bagi siswa. Tampilan seperti game dengan papan skor yang dapat dilihat secara langsung dapat menambah semangat siswa dalam melaksanakan evaluasi pembelajaran. Penelitian dari Kurniawan menunjukkan Quizizz mampu menciptakan media pembelajaran yang kreatif, inovatif, dan menarik sehingga perlu dimanfaatkan sebagai media pembelajaran (Kurniawan, 2022).

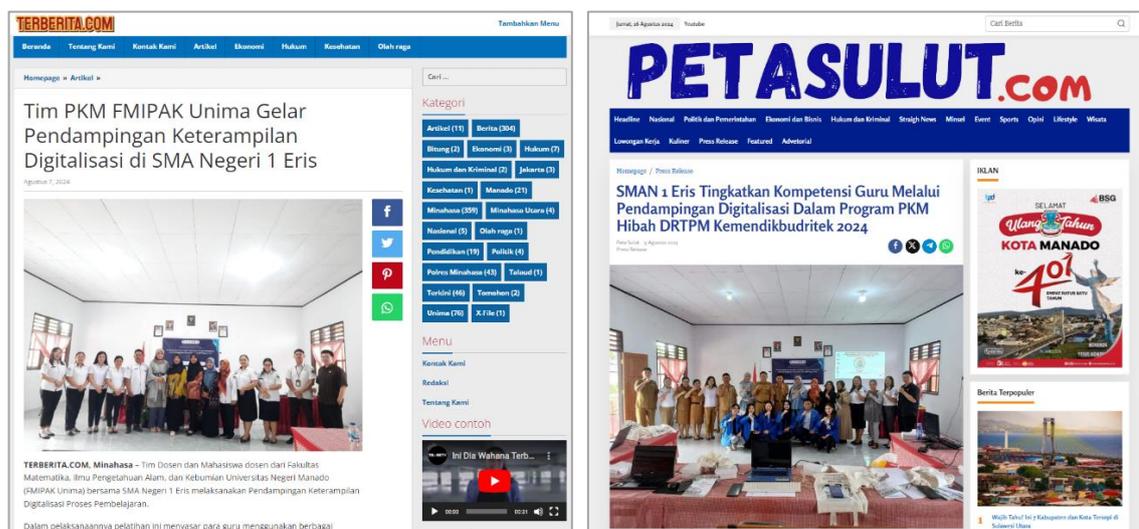
### **Evaluasi Pelatihan**

Setelah materi disampaikan dan praktik langsung dilakukan, peserta diminta untuk mengisi kuesioner evaluasi yang berisi tanggapan peserta mengenai penyelenggaraan pelatihan. Kuesioner ini dirancang untuk memperoleh umpan balik yang komprehensif dari peserta tentang berbagai aspek pelatihan, termasuk efektivitas materi, metode pengajaran, dan relevansi praktik. Hasil dari evaluasi ini memberikan gambaran yang jelas tentang bagaimana pelatihan diterima dan seberapa baik pelatihan memenuhi tujuan yang ditetapkan. Hasil evaluasi kegiatan pelatihan dapat dilihat pada Tabel 1.

Tabel 1 menampilkan tanggapan peserta peserta terhadap pelaksanaan pengabdian kepada masyarakat melalui pelatihan keterampilan digitalisasi proses pembelajaran untuk meningkatkan kompetensi guru. Data memperlihatkan bahwa peserta mengalami peningkatan keterampilan digitalisasi dan kompetensi dengan persentase 98.46% dalam kategori yang sangat baik. Selain itu, pelaksanaan kegiatan secara keseluruhan berjalan dengan lancar dan sangat baik, yang tercermin dari tanggapan positif peserta terhadap berbagai aspek pelayanan tim pengabdian. Kegiatan pengabdian ini juga telah dipublikasikan melalui media massa yang dapat dilihat pada Gambar 4.

**Tabel 1.** Hasil Evaluasi Pelaksanaan Pelatihan Keterampilan Digitalisasi Proses Pembelajaran

No.	Item Evaluasi	Persentase (%)	Kategori
1.	Ketepatan waktu Kegiatan pelatihan	95.38%	Sangat Baik
2.	Pelayanan tim pengabdian terhadap peserta	98.46%	Sangat Baik
3.	Kejelasan informasi yang diberikan panitia	96.92%	Sangat Baik
4.	Sarana dan prasarana pelatihan	96.92%	Sangat Baik
5.	Pelayanan administrasi peserta	96.92%	Sangat Baik
6.	Pelayanan konsumsi untuk peserta	98.46%	Sangat Baik
7.	Keterkaitan tema pelatihan dan materi yang disampaikan	98.46%	Sangat Baik
8.	Materi yang disajikan dapat menambah wawasan peserta tentang Google Workspace for Education, Canva, Quizizz, dan Mentimeter	98.46%	Sangat Baik
9.	Kegiatan pelatihan dapat meningkatkan kemampuan mengembangkan media pembelajaran (modul ajar, presentasi, kelas maya, dan asesmen)	96.92%	Sangat Baik
10.	Kegiatan pelatihan meningkatkan keterampilan digitalisasi dan kompetensi peserta	98.46%	Sangat Baik
11.	Kegiatan ini dapat membantu untuk meningkatkan profesionalisme peserta	96.92%	Sangat Baik
12.	Setelah kegiatan ini, peserta akan berusaha menggunakan hasil pelatihan ini dalam proses pembelajaran secara efektif dan efisien di sekolah	95.38%	Sangat Baik

**Gambar 4.** Publikasi Kegiatan PKM di Media Massa

Keberhasilan pelaksanaan program pengabdian kepada masyarakat ini tercermin dari hasil evaluasi yang sangat positif, yang menunjukkan peningkatan signifikan dalam keterampilan digitalisasi peserta. Data evaluasi pada Tabel 1 menunjukkan bahwa peserta merasakan manfaat yang besar dari pelatihan ini dengan persentase 98.46% dalam kategori sangat baik pada penambahan wawasan dalam menggunakan Google Workspace for Education, Canva, Quizizz, dan Mentimeter.

Temuan ini selaras dengan hasil penelitian oleh Rajagukguk et al. (2023) yang mengungkapkan bahwa pelatihan teknologi informasi dapat meningkatkan keterampilan dan kepercayaan diri guru dalam menggunakan alat digital untuk pembelajaran.

Penelitian oleh Wati et al. (2023) dan Mursalin et al. (2024) juga mendukung keberhasilan pengabdian ini, yang menunjukkan bahwa pelatihan berbasis teknologi, seperti penggunaan Google

Workspace for Education dan Canva, berdampak positif terhadap kemampuan guru dalam mengembangkan media pembelajaran yang efektif. Studi tersebut menekankan bahwa alat digital dapat memperbaiki cara guru menyampaikan materi dan berkomunikasi dengan siswa, sebuah hasil yang tercermin dalam evaluasi pengabdian ini yang menunjukkan peningkatan dalam pengembangan media pembelajaran dengan persentase 96.92% dalam kategori sangat baik.

Penelitian lebih lanjut oleh Arafat et al. (2024) menyatakan pentingnya pendampingan dan dukungan berkelanjutan setelah pelatihan teknologi. Studi ini menunjukkan bahwa untuk memastikan penggunaan alat digital secara efektif, diperlukan tindak lanjut yang konsisten dan dukungan berkelanjutan bagi peserta pelatihan. Temuan ini mencerminkan rencana tindak lanjut dalam pengabdian ini, yang mencakup bimbingan dan evaluasi dampak dari penggunaan perangkat pembelajaran yang dikembangkan peserta pelatihan.

Dampak dari pelatihan ini dapat dilihat dalam peningkatan kompetensi digital peserta dan penerapan yang lebih baik di lingkungan sekolah. Dengan adanya bimbingan dan evaluasi yang direncanakan, peserta diharapkan dapat terus mengembangkan keterampilan mereka dan menerapkan pengetahuan baru secara efektif dalam proses pembelajaran. Evaluasi dan tindak lanjut yang terencana akan memastikan bahwa manfaat dari pelatihan ini dapat dirasakan secara maksimal oleh peserta.

Secara keseluruhan, pengabdian ini tidak hanya berhasil dalam meningkatkan keterampilan digitalisasi peserta tetapi juga menyediakan dasar yang kuat untuk pengembangan lebih lanjut. Dengan rencana tindak lanjut yang melibatkan bimbingan dan penelitian efektivitas, program ini berpotensi memberikan dampak yang berkelanjutan dan signifikan terhadap proses pembelajaran di SMA Negeri 1 Eris. Pendekatan berkelanjutan ini akan memastikan bahwa pelatihan tidak hanya memberikan manfaat sesaat tetapi juga memperkuat kompetensi guru dalam jangka panjang.

## **SIMPULAN DAN SARAN**

Kesimpulan yang diperoleh dari hasil pengabdian ini adalah terjadi peningkatan pada kompetensi guru di SMA Negeri 1 Eris dalam pembuatan perangkat pembelajaran digital menggunakan Google Workspace for Education, Canva, Mentimeter, dan Quizizz. Pelatihan dan pendampingan yang diberikan mendapat tanggapan positif dari peserta. Hal ini dapat dilihat dari antusiasme dan partisipasi aktif guru selama kegiatan berlangsung. Evaluasi kegiatan menunjukkan bahwa tingkat kepuasan selama kegiatan dan peningkatan kompetensi guru setelah pelatihan berada pada kategori sangat baik. Secara umum, guru-guru SMA Negeri 1 Eris sangat tertarik untuk mengembangkan perangkat pembelajaran menggunakan Google Workspace for Education, Canva, Mentimeter, dan Quizizz.

Saran dari pelaksanaan kegiatan pengabdian ini yaitu perlunya peningkatan kerjasama antara tim pengabdian dan guru-guru SMA Negeri 1 Eris dalam pelatihan perangkat pembelajaran terdigitalisasi. Selain itu, setiap guru diharapkan untuk terus mengembangkan keterampilan peserta dan memanfaatkan fitur-fitur dalam semua aplikasi yang telah disediakan untuk memaksimalkan perangkat pembelajaran sehingga lebih menarik dan dapat memotivasi siswa. Kepala Sekolah sebagai pemangku kebijakan di sekolah juga perlu memberikan dukungan dan fasilitas yang memadai, termasuk akses internet yang cukup untuk mendukung kegiatan pembelajaran bagi guru dan siswa.

## **UCAPAN TERIMA KASIH**

Ucapan terima kasih Tim Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM) dengan Skema Pemberdayaan Berbasis Masyarakat berjudul Pendampingan Keterampilan Digitalisasi Proses Pembelajaran untuk Meningkatkan Kompetensi Guru SMA Negeri 1 Eris yang telah didanai oleh Direktorat Riset, Teknologi, dan Pengabdian kepada Masyarakat, Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi Riset dan Teknologi, Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset dan Teknologi Tahun 2024.

## DAFTAR RUJUKAN

- Andrini, V. S., & Pratama, H. (2021). Implementasi Quiz Interaktif dengan Software Mentimeter dalam Meningkatkan Hasil Belajar. *Mimbar Ilmu*, 26(2), 287. <https://doi.org/10.23887/mi.v26i2.36923>
- Arafat, M. Y., Salim, S., Larosa, E., & Pramudibyo, S. (2024). Pendampingan Pengembangan Media Pembelajaran dengan Menggunakan Autoplay Studio bagi Guru Matematika di Kabupaten Bone Bolango. *Jurnal Pengabdian Teknik Industri*, 3(1), 17–23. <https://doi.org/https://doi.org/10.37905/jpti.v3i1>
- Azmi, R. D., & Ummah, S. K. (2021). Peningkatan Keterampilan Guru Dalam Pembuatan Instrumen Evaluasi Pembelajaran Digital Berbasis Kontekstual. *Jurnal Masyarakat Mandiri*, 5(4), 1–8. [https://eprints.umm.ac.id/77194/%0Ahttps://eprints.umm.ac.id/77194/1/Azmi Ummah - training instruments of learning evaluation e-module contextual.pdf](https://eprints.umm.ac.id/77194/%0Ahttps://eprints.umm.ac.id/77194/1/Azmi%20Ummah%20-%20training%20instruments%20of%20learning%20evaluation%20e-module%20contextual.pdf)
- Bakeyeva, L. V., Brylevskaya, L. I., Pastukhova, E. V., Romanova, Y. S., & Skepko, O. A. (2020). Structural and Logical Circuits in Learning Activities Under Conditions of Education Digitalization. *Journal of Physics: Conference Series*, 1691(1). <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1691/1/012216>
- Borovskikh, N. V., & Kipervar, E. A. (2019). Digital Competences of Administrative and Management Personnel: Problems of Identification and Prospects of Formation in The Context of The Economy Digitalization. *Journal of Advanced Research in Dynamical and Control Systems*, 11(11), 90–99. <https://doi.org/10.5373/JARDCS/V11SP11/20192933>
- Demmanggasa, Y., Sabilaturrizqi, M. K., Mardikawati, B., Ramli, A., & Arifin, N. Y. (2023). Digitalisasi Pendidikan Akselerasi Literasi Digital Pelajar Melalui Eksplorasi Teknologi Pendidikan. *Communnity Development Journal*, 4(5), 11158–11167. <https://journal.universitaspahlawan.ac.id/index.php/cdj/article/view/22045>
- Dewi, E. R. (2018). Metode Pembelajaran Modern dan Konvensional pada Sekolah Menengah Atas. *PEMBELAJAR: Jurnal Ilmu Pendidikan, Keguruan, Dan Pembelajaran*, 2(1), 44. <https://doi.org/10.26858/pembelajar.v2i1.5442>
- Fitrianingrum, A. M., Tulandi, D. A., Lolowang, J., & Silangen, P. M. (2023). Implementasi Project Based Learning Menggunakan Aplikasi Tracker pada Gerak Dua Dimensi. *SCIENING: Science Learning Journal*, 4(1), 31–37. <https://doi.org/10.53682/slj.v4i1.6618>
- Hasanah, S. U. (2019). Studi Komparasi Penerapan Metode Active Learning Model Reading Aloud dan Metode Konvensional Model Ceramah dalam Pembelajaran Bahasa Arab dan Pengaruhnya terhadap Respon Siswa Kelas V MI Ma'Arif 01 Pahonjean Majenang. *Jurnal Tawadhu*, 3(1), 804–822.
- Kurniawan, T. (2022). Pembelajaran IPS dengan aplikasi Quizizz untuk menciptakan pembelajaran menyenangkan di SMP. *Jurnal Pendidikan Surya Edukasi (JPSE)*, 8(1), 97–108. <https://doi.org/10.37729/jpse.v8i1.2117>
- Mursalin, Ali, M., & Armita, D. (2024). Pelatihan Canva sebagai Upaya Peningkatan Kompetensi Digital Bagi Guru SMA dalam Implementasi Kurikulum Merdeka. *Jurnal Solusi Masyarakat Dikara*, 4(1), 38–44.
- Nuryani, D., & Handayani, I. (2020). Kompetensi Guru Di Era 4.0 Dalam Meningkatkan Mutu Pendidikan. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Program Pascasarjana Universitas PGRI Palembang 10 Januari 2020*, 224–237.
- Purhanudin, V., Harwanto, D. C., & Rasimin, R. (2023). Revolusi dalam Pendidikan Musik: Menganalisis Perbedaan Kurikulum 2013 dan Kurikulum Merdeka Belajar. *Tonika: Jurnal Penelitian*

- Dan Pengkajian Seni*, 6(2), 118–129.  
<https://doi.org/10.37368/tonika.v6i2.569>
- Rajagukguk, K. P., Hartanto, D., & Putra, A. N. (2023). Meningkatkan Kompetensi Pedagogik Guru Mtsn. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat (JPKM)*, 4(2), 8–13.
- Rambung, O. S., Sion, Bungamawelona, Puang, Y. B., & Salenda, S. (2023). Transformasi Kebijakan Pendidikan Melalui Implementasi Kurikulum Merdeka Belajar. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 1(3), 598–612.
- Samsiadi, S., & Humaidi, M. N. (2022). Efektivitas Google Form sebagai Media Penilaian dan Evaluasi Pembelajaran PAI di SMK Negeri 1 Berau Kaltim. *Research and Development Journal of Education*, 8(2), 666.  
<https://doi.org/10.30998/rdje.v8i2.13634>
- Setiahati, I. P., Triayomi, R., Sukarman, S., & Wibagso, S. S. (2022). Pemanfaatan Google Apps for Education (GAPE) sebagai Media Pembelajaran Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(3), 5416–5422.  
<https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i3.2751>
- Tanjung, R. E., & Faiza, D. (2019). Canva Sebagai Media Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Dasar Listrik Dan Elektronika. *Voteteknika (Vocational Teknik Elektronika Dan Informatika)*, 7(2), 79.  
<https://doi.org/10.24036/voteteknika.v7i2.104261>
- Wahyudi, D., & Suwandana, E. (2022). Efektivitas Implementasi Kebijakan Akun Belajar.Id Kemendikbud oleh Tenaga Kependidikan. *Jurnal Kebijakan Pembangunan Daerah*, 6(1), 16–26.  
<https://doi.org/10.56945/jkpd.v6i1.140>
- Wati, M., Hairah, U., Manik, F. A., Hidayat, I. A., Arabi, M. A. Q., Alqarani, H., Rasid, K., & Wijaya, M. R. Y. (2023). Penerapan Tool Google Workspace untuk Meningkatkan Efektivitas Belajar Mengajar di SMAN 9 Samarinda. *Inovasi Teknologi Masyarakat (INTEKMAS)*, 1(1), 29–35.  
<https://doi.org/10.53622/intekmas.v1i1.204>