

Meningkatkan Kemampuan Digital untuk Guru Melalui Pelatihan Penggunaan Tools Digital

Sintia Nursafitri^{1*}, Sefrimel Angriani Zn², Bagus Kharismawan³, Prima Andriani⁴, Kusworo⁵, Ivan Putranto⁶

Fakultas Ekonomi dan Bisnis^{1,2,3,4,5,6}, Universitas Negeri Jakarta^{1,2,3,4,5,6}

Email: sintia.nursafitri@unj.ac.id¹

Received 28 Agustus 2025 | Revised 16 September 2025 | Accepted 16 September 2025

*Korespondensi Penulis

Kata Kunci:
Kemampuan Digital, Teknologi Pembelajaran, Google Workspace, Media Interaktif, Kuis Interaktif

Abstrak, Kegiatan pengabdian masyarakat ini bertujuan untuk meningkatkan kompetensi digital guru-guru di SMK L'Pina Jatinegara melalui pelatihan pemanfaatan teknologi pembelajaran modern. Dalam era digital yang berkembang pesat, penguasaan teknologi informasi menjadi kunci keberhasilan proses pembelajaran. Pelatihan ini dilaksanakan pada Rabu, 18 Juni 2025, dengan melibatkan seluruh guru SMK L'Pina sebagai peserta. Materi pelatihan mencakup tiga aspek utama: (1) Google Workspace (2) media interaktif serta (3) aplikasi kuis interaktif untuk mengevaluasi siswa secara kreatif. Metode pelatihan menggabungkan ceramah, demonstrasi, dan praktik langsung agar peserta dapat mengaplikasikan ilmu secara nyata. Hasil kegiatan menunjukkan peningkatan signifikan dalam kemampuan digital para guru. Sebelum pelatihan, sebagian besar guru masih terbatas dalam menggunakan teknologi, namun setelah pelatihan, mereka mampu mengoperasikan berbagai tools dengan lancar. Selain itu, antusiasme peserta terlihat dari partisipasi aktif selama sesi praktik. Diharapkan, peningkatan ini dapat mendorong inovasi pembelajaran di SMK L'Pina, sehingga siswa memperoleh pengalaman belajar yang lebih interaktif dan efektif. Kegiatan ini membuktikan bahwa pelatihan berbasis praktik merupakan solusi efektif untuk meningkatkan literasi digital guru, sekaligus mendukung transformasi pendidikan di era digital. Ke depannya, diperlukan pendampingan berkelanjutan agar pemanfaatan teknologi dapat dioptimalkan.

Keywords:
digital skills, learning technology, Google Workspace, interactive media, interactive quizzes

Abstract: This community service activity aims to improve the digital competence of teachers at SMK L'Pina Jatinegara through training in the use of modern learning technology. In this rapidly evolving digital era, mastery of information technology is key to a successful learning process. The training was held on Wednesday, June 18, 2025, involving all SMK L'Pina teachers as participants. The training material covered three main aspects: (1) Google Workspace (2) interactive media and (3) interactive quiz applications for creative student evaluation. The training method combined lectures, demonstrations, and hands-on practice so that participants could apply the knowledge in real-world settings. The results showed a significant improvement in the teachers' digital skills. Before the training, most teachers had limited use of technology, but after the training, they were able to operate various tools fluently. Furthermore, the participants' enthusiasm was evident in their active participation during the practice sessions. It is hoped that this improvement will encourage learning innovation at SMK L'Pina, providing students with a more interactive and effective learning experience. This activity demonstrates that practice-based training is an effective solution for improving teachers' digital literacy and supporting educational transformation in the digital age. Going forward, ongoing mentoring is needed to optimize technology utilization.

PENDAHULUAN

Perkembangan era digital telah membawa perubahan mendasar dalam dunia pendidikan, menuntut para guru tidak hanya menguasai materi ajar tetapi juga terampil memanfaatkan teknologi sebagai pendukung pembelajaran. Transformasi ini semakin dipercepat oleh pandemi COVID-19, yang memaksa lembaga pendidikan beralih ke sistem pembelajaran jarak jauh dan hybrid. SMK L'Pina Jatinegara sebagai sekolah kejuruan menghadapi tantangan khusus dalam menyiapkan siswa memasuki dunia kerja yang kian terdigitalisasi. Untuk itu, guru-guru di sekolah ini dituntut memiliki kompetensi digital yang memadai agar dapat mengintegrasikan teknologi dalam pembelajaran, sehingga siswa mampu menguasai keterampilan yang sesuai dengan tuntutan industri 4.0. Namun, observasi awal menunjukkan bahwa sebagian besar guru di SMK L'Pina Jatinegara masih belum optimal dalam memanfaatkan teknologi pembelajaran. Banyak yang masih mengandalkan metode konvensional dan kurang familiar dengan berbagai platform digital pendukung pembelajaran. Kondisi ini mendorong perlunya pelatihan komprehensif untuk meningkatkan literasi digital para guru.

Berdasarkan analisis situasi di SMK L'Pina Jatinegara, terdapat beberapa permasalahan yang perlu diatasi. Mayoritas guru masih mengalami keterbatasan dalam menggunakan platform digital untuk pembelajaran. Pengetahuan tentang pemanfaatan Google Workspace sebagai alat kolaborasi dan pembelajaran masih kurang. Penggunaan media interaktif dalam proses belajar mengajar juga masih minim. Selain itu, pemanfaatan aplikasi kuis interaktif untuk evaluasi pembelajaran belum optimal. Tantangan lain adalah rendahnya motivasi guru dalam mengadopsi teknologi pembelajaran baru, yang menghambat inovasi dalam proses belajar mengajar.

Kegiatan pengabdian masyarakat ini dirancang untuk meningkatkan kompetensi digital guru SMK L'Pina Jatinegara melalui beberapa pendekatan. Pertama, pelatihan difokuskan pada penguasaan Google Workspace untuk menunjang proses pembelajaran. Kedua, guru akan dibekali keterampilan membuat media pembelajaran interaktif menggunakan Canva dan Powtoon. Ketiga, pelatihan akan mencakup pemanfaatan aplikasi kuis interaktif seperti Quizizz dan Kahoot untuk menciptakan evaluasi pembelajaran yang lebih menarik. Selain peningkatan keterampilan teknis, kegiatan ini juga bertujuan membangun motivasi guru dalam mengadopsi teknologi pembelajaran baru. Melalui forum diskusi, guru-guru juga akan difasilitasi untuk saling bertukar pengalaman dan praktik terbaik dalam pemanfaatan teknologi untuk pendidikan.

METODE

Pelatihan untuk para guru SMK L'Pina Jatinegara dilaksanakan pada hari Rabu, 18 Juni 2025, mulai pukul 08.00 hingga 13.00 WIB, bertempat di lingkungan sekolah SMK L'Pina Jatinegara. Kegiatan ini diikuti oleh seluruh tenaga pendidik di sekolah tersebut dan bertujuan untuk meningkatkan kemampuan pemanfaatan teknologi dalam proses pembelajaran.

Pelatihan diselenggarakan dengan metode kombinasi antara teori dan praktik, menggunakan pendekatan ceramah interaktif untuk penyampaian konsep, demonstrasi untuk memperlihatkan secara langsung penggunaan aplikasi dan platform digital, serta sesi presentasi di mana para peserta memaparkan hasil praktik mereka. Seluruh metode ini dirancang untuk mendorong keterlibatan aktif peserta sekaligus memperkuat pemahaman dan keterampilan mereka secara langsung. Materi pelatihan terbagi ke dalam tiga sesi utama. Sesi pertama yang berlangsung dari pukul 08.00 hingga 09.30 membahas pemanfaatan Google Workspace dalam pembelajaran, meliputi penggunaan Google Drive untuk penyimpanan cloud dan kolaborasi file, Google Docs untuk pembuatan dokumen bersama dengan umpan balik real-time, Google Forms untuk membuat survei dan kuis, Google Slides untuk presentasi kolaboratif, serta Google Meet untuk pembelajaran jarak jauh.

Sesi kedua, dari pukul 09.30 hingga 11.00, difokuskan pada penggunaan media interaktif, yaitu Canva untuk membuat materi visual pembelajaran seperti poster dan infografis, serta Powtoon untuk membuat video animasi guna menjelaskan konsep dan menyampaikan materi melalui storytelling.

Selanjutnya, sesi ketiga yang berlangsung dari pukul 11.00 hingga 13.00 mengangkat topik kuis interaktif dan gamifikasi dalam pembelajaran. Di sesi ini, peserta mempelajari cara menggunakan Quizizz untuk membuat kuis dengan elemen gamifikasi dan Kahoot untuk menyelenggarakan kuis langsung yang bersifat kompetitif dan menyenangkan.

Untuk mendukung kelancaran kegiatan, setiap peserta dibekali dengan perangkat laptop atau komputer, koneksi internet yang stabil, proyektor dan layar presentasi untuk keperluan demonstrasi, serta modul pelatihan dalam bentuk digital. Selain itu, peserta juga difasilitasi akun Google Workspace dan diberikan template serta contoh konten pembelajaran sebagai bahan praktik langsung selama pelatihan berlangsung.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Selama kegiatan pelatihan yang dilaksanakan di SMK L'Pina Jatinegara, suasana pembelajaran berjalan sangat interaktif dan penuh antusiasme. Para peserta yang seluruhnya merupakan guru di lingkungan sekolah tersebut menunjukkan tingkat partisipasi yang tinggi, yakni mencapai 95%. Hal ini tercermin dari keterlibatan aktif mereka dalam setiap sesi, baik saat mengikuti pemaparan materi, berdiskusi, maupun saat melakukan praktik langsung. Beberapa peserta bahkan mengambil inisiatif untuk mengeksplorasi fitur-fitur lanjutan dari aplikasi yang diperkenalkan, menunjukkan keingintahuan dan semangat belajar yang melampaui ekspektasi awal penyelenggara.

Tanggapan peserta terhadap pelatihan pun sangat positif. Hasil evaluasi menunjukkan rata-rata kepuasan berada pada angka 4.6 dari skala 5. Respons ini mencerminkan bahwa pelatihan tidak hanya relevan dengan kebutuhan para guru, tetapi juga disampaikan dengan metode yang tepat dan dalam suasana yang mendukung. Materi pelatihan yang bersifat praktis dan aplikatif menjadi aspek yang paling diapresiasi, karena dapat langsung diterapkan dalam kegiatan pembelajaran. Pendekatan hands-on atau praktik langsung dinilai sangat membantu pemahaman karena peserta dapat mencoba sendiri langkah-langkah yang diajarkan. Fasilitator juga mendapatkan penilaian sangat baik karena dinilai kompeten, komunikatif, dan sabar dalam membimbing. Fasilitas pelatihan yang tersedia, seperti perangkat digital dan jaringan internet, juga turut menunjang kelancaran kegiatan.

Berikut ini adalah rekapitulasi hasil observasi dan umpan balik peserta dalam bentuk tabel:

Tabel 1. Penilaian Responden Terhadap Pelaksanaan Pelatihan

Aspek Evaluasi	Hasil Observasi	Percentase Kepuasan
Tingkat partisipasi peserta	Sangat tinggi dan aktif	95%
Materi pelatihan	Praktis dan mudah diterapkan	92%
Metode pelatihan (hands-on)	Efektif dalam membantu pemahaman	88%
Kompetensi dan sikap fasilitator	Kompeten, sabar, dan komunikatif	96%
Fasilitas dan peralatan	Memadai dan mendukung kelancaran	84%
Skor rata-rata kepuasan peserta	Sangat memuaskan	4.6 / 5.0

Dampak dari pelatihan ini dapat dirasakan secara langsung. Setelah mengikuti kegiatan, mayoritas peserta menyatakan kesiapan dan komitmen untuk segera menerapkan teknologi digital dalam proses pembelajaran mereka. Sebanyak 80% peserta menyatakan akan mulai menggunakan Google Workspace, seperti Google Docs, Google Slides, dan Google Forms, untuk mengelola materi, tugas, dan kolaborasi siswa. Selain itu, 65% peserta telah merencanakan untuk membuat konten media interaktif, seperti video pembelajaran dan infografis, dalam dua minggu ke depan. Hal ini menjadi indikator penting bahwa pelatihan tidak hanya memberikan pengetahuan dan keterampilan baru, tetapi juga mendorong perubahan perilaku dan inovasi nyata dalam pembelajaran.

Komitmen ini menjadi titik awal transformasi digital yang lebih luas di lingkungan sekolah. Dengan antusiasme yang tinggi dan kesiapan yang konkret dari para guru, pelatihan ini diharapkan menjadi pemicu peningkatan mutu pembelajaran berbasis teknologi yang berkelanjutan.



Gambar 1: Pelatihan Digital Tools
(Sumber: Dokumentasi)

Pembahasan

Kegiatan pelatihan ini diikuti oleh 25 guru dari SMK L'Pina Jatinegara yang berasal dari beragam latar belakang mata pelajaran. Profil peserta mencerminkan keragaman yang signifikan, baik dari segi usia, pengalaman mengajar, maupun tingkat penguasaan teknologi. Dari data yang dihimpun, sebanyak 60% peserta berada dalam rentang usia 35 hingga 50 tahun, 24% merupakan guru muda di bawah usia 35 tahun, dan sisanya, sekitar 16%, adalah guru senior berusia di atas 50 tahun. Keberagaman ini menjadi kekuatan tersendiri, karena menciptakan ruang pertukaran pengalaman lintas generasi. Dari aspek kemampuan teknologi, 40% peserta dikategorikan sebagai pemula, 45% berada di tingkat menengah, dan 15% lainnya sudah cukup mahir dalam menggunakan perangkat digital, yang menunjukkan bahwa pelatihan ini memang relevan dan menjangkau kebutuhan nyata seluruh kelompok.

Pelaksanaan kegiatan dibagi ke dalam tiga sesi utama yang dirancang secara progresif, mulai dari pengenalan ekosistem digital, pengembangan konten visual, hingga strategi gamifikasi pembelajaran. Sesi pertama diawali dengan pengenalan Google Workspace dan manfaatnya dalam menunjang proses pendidikan. Kegiatan praktik dimulai dengan penggunaan Google Drive, tempat para peserta belajar mengorganisasi file secara efisien, membuat folder tematik, dan membagikan dokumen dengan pengaturan akses yang berbeda sesuai kebutuhan kolaborasi. Suasana menjadi lebih dinamis saat peserta diperkenalkan dengan Google Docs, terutama ketika mereka menyadari potensi kolaborasi real-time. Para guru mempraktikkan penulisan dokumen bersama dan langsung mencoba memberikan komentar pada teks yang dibuat oleh rekan-rekan mereka. Fitur revision history juga menuai antusiasme tinggi karena memungkinkan pelacakan setiap perubahan yang terjadi dalam dokumen secara transparan.

Antusiasme memuncak saat sesi beralih ke Google Forms. Platform ini langsung menarik perhatian para peserta karena kemudahannya dalam membuat berbagai bentuk evaluasi, baik itu kuis, survei, maupun formulir refleksi. Peserta tidak hanya belajar merancang pertanyaan, tetapi juga menggunakan logika percabangan dan menganalisis hasil respons secara otomatis—kemampuan yang langsung dilihat sebagai solusi praktis untuk kegiatan penilaian harian. Google Slides kemudian dipelajari sebagai alat presentasi yang interaktif. Guru-guru diajarkan cara menyisipkan video, audio, dan tautan eksternal ke dalam slide, menjadikannya sebagai media pembelajaran yang menarik dan tidak sekadar penyaji teks. Kolaborasi dalam pembuatan presentasi juga menjadi nilai tambah yang sangat dihargai. Sesi pertama ditutup dengan eksplorasi Google Meet, di mana peserta mempraktikkan cara membuat pertemuan daring, berbagi layar, memanfaatkan fitur breakout rooms untuk diskusi kelompok kecil, serta merekam sesi sebagai dokumentasi pembelajaran yang dapat dibagikan kembali kepada siswa.

Sesi kedua berfokus pada pembuatan media visual interaktif. Canva menjadi platform yang sangat digemari peserta karena tampilan antarmukanya yang ramah dan kemudahan akses terhadap berbagai template desain. Guru-guru berkreasi dengan membuat infografis untuk menjelaskan konsep sulit, menyusun poster motivasi untuk siswa, dan mengembangkan materi presentasi yang lebih menarik daripada penggunaan PowerPoint konvensional. Fitur Magic Resize di Canva diperkenalkan dan langsung menjadi favorit karena memungkinkan satu desain diadaptasi ke berbagai format—from Instagram post hingga slide presentasi. Selain itu, peserta juga memanfaatkan Canva for Education yang memberikan akses premium gratis dan template khusus yang mendukung kebutuhan guru di ruang kelas.

Powtoon kemudian membuka cakrawala baru dalam pembuatan konten pembelajaran berbasis animasi. Para peserta dikenalkan dengan teknik dasar membuat video animasi untuk menyampaikan materi abstrak. Meskipun memerlukan sedikit waktu untuk beradaptasi dengan antarmuka dan alur kerja, semangat peserta tidak surut. Mereka menyadari bahwa video animasi tidak hanya menarik bagi siswa, tetapi juga dapat meningkatkan retensi dan pemahaman konsep yang sulit. Banyak guru mulai memikirkan bagaimana mengintegrasikan animasi dalam kegiatan pembelajaran mereka, baik untuk pengantar materi maupun penugasan berbasis proyek.

Sesi terakhir membahas integrasi gamifikasi dalam pembelajaran melalui kuis interaktif. Quizizz menjadi platform pertama yang diperkenalkan dan segera mendapat sambutan positif. Guru-guru belajar membuat soal pilihan ganda dengan beragam pengaturan waktu, serta menganalisis hasil kuis secara detail melalui laporan otomatis. Fitur leaderboard dan pemberian poin menciptakan suasana kompetitif yang menyenangkan dan mendorong motivasi siswa. Selain itu, fitur homework yang memungkinkan guru memberikan kuis sebagai tugas juga dijelaskan, membuka kemungkinan penerapan format evaluasi yang lebih menarik dan fleksibel.

SIMPULAN

Kegiatan pengabdian masyarakat "Meningkatkan Kemampuan Digital untuk Guru melalui Pelatihan Penggunaan Teknologi" di SMK L'Pina Jatinegara telah berhasil dilaksanakan dengan baik. Kegiatan ini berhasil mencapai tujuannya dalam meningkatkan kemampuan digital guru-guru peserta, yang ditunjukkan oleh peningkatan signifikan dalam hasil evaluasi dan antusiasme peserta yang tinggi. Implementasi metode pelatihan yang menggabungkan teori dan praktik langsung terbukti efektif dalam meningkatkan pemahaman dan keterampilan peserta. Google Workspace, media interaktif, dan kuis interaktif berhasil diperkenalkan sebagai tools yang praktis dan mudah diimplementasikan dalam pembelajaran sehari-hari.

Ucapan Terima Kasih

Dengan penuh hormat dan apresiasi, penulis menyampaikan ucapan terima kasih kepada Fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas Negeri Jakarta atas dukungan dana melalui pendanaan dari Badan Layanan Umum (BLU) dengan nomor kontrak 161/UN.39.5.FEB/PT.01.03/2025. Bantuan dan kontribusi tersebut memiliki peran yang sangat penting dalam mendukung keberhasilan program, serta mencerminkan komitmen institusi dalam mendorong pengembangan kapasitas pendidik di tingkat sekolah menengah kejuruan.

Ucapan terima kasih juga disampaikan kepada seluruh pimpinan, guru, dan staf SMK L'Pina Jatinegara yang telah memberikan kerja sama, dukungan sarana, serta partisipasi aktif selama kegiatan berlangsung. Antusiasme dan keterlibatan para pendidik di sekolah tersebut menjadi faktor kunci dalam pencapaian tujuan kegiatan secara optimal.



DAFTAR PUSTAKA

- Adriani, A., Sasmayunita, S., & Salewangeng, A. (2023). Pelatihan dan Pendampingan Media Pembelajaran Canva For Education Bagi Guru Bahasa SMA Se-kecamatan Ternate Utara. *BERNAS: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 4(4), 3173–3177. <https://doi.org/10.31949/jb.v4i4.6632>
- BPMP Provinsi Sumatera Utara. (2020). Pemanfaatan Google Workspace For Education Pada Masa Pandemi COVID-19. *Balai Penjaminan Mutu Pendidikan Provinsi Sumatera Utara*.
- Egok, A. S. (2024). Pelatihan Literasi Digital Untuk Guru SD Dalam Mencetak Smart Kids di Era Teknologi. *Jurnal Abdimas Indonesia*, 4(4), 1767-1777. <https://doi.org/10.53769/jai.v4i4.1140>
- Hartanto, W., & Indianto, D. (2024). *Inovasi pembelajaran dan pendidikan teknologi untuk peningkatan kualitas pendidikan*. ResearchGate. <https://doi.org/10.13140/RG.2.2.25847.83363>
- Januardi, O., Rachmawati, D. W., Pratiwi, N., Lestari, N. D., Yulaini, E., Kurniawan, C., Gunawan, H., & Salegri, S. F. (2022). Workshop and open discussion on industrial revolution 4.0 and the future view of education. *SWARNA Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*.
- Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi. (2023). Implementasi teknologi dalam pembelajaran di era digital: Tantangan dan peluang bagi dunia pendidikan di Indonesia. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 11(2), 127–135.
- Sastrawan, K. B. (2021). Evaluasi program pelatihan Google Certified Educator dalam peningkatan profesionalitas guru: Studi kasus Sekolah Kristen Ketapang. *Jurnal Dinamika Pendidikan*, 14(2), 85–96.
- Siahaan, M. (2023). Pengaruh teknologi dalam perubahan pembelajaran di era digital. *Jurnal Pendidikan dan Teknologi Indonesia*, 3(9), 350–362. <https://doi.org/10.52436/1.jpti.415>
- Siswanti, S., Kusumaningrum, A., Setiyowati, S., & Sandradewi, K. (2024). Pelatihan dan pendampingan guru dalam pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi informasi. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat Nusantara*, 5(2), 1638–1644. <https://doi.org/10.55338/jpkmn.v5i2.2990>
- Suharyanto, A., & Mailangkay, A. B. L. (2023). Pelatihan pemanfaatan teknologi sebagai media pendukung pembelajaran online bagi guru sekolah menengah atas. *GERVASI: Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat*, 7(1), 134–142.