

Pelatihan Pengajaran Berbasis Digital Bagi Guru SMK Gutama Jakarta

Agung Priyono¹, Muhamad Femy Mulya², Akhmad Hairul Umam³, Didip Diandra⁴, Saipul Anwar⁵, Fahri Haikal⁶

^{1,2,3,5,6} Universitas Tanri Abeng, DKI Jakarta, Indonesia

⁴ Universitas Paramadina, DKI Jakarta, Indonesia

ABSTRAK

Kemajuan teknologi digital telah membawa perubahan besar dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk dalam dunia Pendidikan. Saat ini, penerapan teknologi dalam proses pembelajaran menjadi kebutuhan yang mendesak untuk meningkatkan kualitas pendidikan di era digital. Untuk menjawab tantangan tersebut, diperlukan sebuah program pelatihan yang bertujuan meningkatkan kemampuan para guru dalam menggunakan teknologi sebagai bagian dari proses pembelajaran. Melalui kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat ini, kami berharap dapat membantu guru-guru SMK Gutama Jakarta dalam mengembangkan keterampilan mereka dalam pengajaran berbasis digital. Dengan begitu, diharapkan para guru mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik, interaktif, dan efektif bagi siswa. Metode ini berfokus pada pengembangan kemampuan berpikir kritis, analitis, dan praktis yang memungkinkan siswa untuk memahami dan menerapkan pengetahuan dalam kehidupan nyata. bahwa peserta merasa sangat puas dengan penyelenggaraan kegiatan berdasarkan waktu pelaksanaan, materi yang disampaikan, cara penyajian materi, aspek kemanfaatan materi. Kegiatan ini juga sejalan dengan upaya pemerintah dalam mempersiapkan sumber daya manusia yang unggul dan adaptif terhadap perkembangan teknologi.

Kata kunci: Pengajaran, Digital, Kompetensi, Pelatihan, Teknologi

ABSTRACT

The advancement of digital technology has brought about major changes in various aspects of life, including in the world of education. Currently, the application of technology in the learning process is an urgent need to improve the quality of education in the digital era. To answer this challenge, a training program is needed that aims to improve the ability of teachers to use technology as part of the learning process. Through this Community Service activity, we hope to be able to help SMK Gutama Jakarta teachers develop their skills in digital-based teaching. That way, it is hoped that teachers will be able to create a more interesting, interactive, and effective learning experience for students. This method focuses on developing critical, analytical, and practical thinking skills that enable students to understand and apply knowledge in real life. that participants were very satisfied with the implementation of the activity based on the time of implementation, the material presented, the method of presenting the material, and the aspect of the usefulness of the material. This activity is also in line with the government's efforts to prepare superior human resources that are adaptive to technological developments.

Keywords: Teaching, Digital, Competence, Training, Technology

Corresponding Author: Agung Priyono. Tanri Abeng University.

Jl. Swadarma Raya No.58, Ulujami, Kec. Pesanggrahan, Kota Jakarta Selatan, Daerah Khusus Ibukota Jakarta 12250

Email: agung.priyono@tau.ac.id

Article History Submitted February 2025, Accepted March 2025, Published April 2025

PENDAHULUAN

Kemajuan teknologi digital telah membawa perubahan besar dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk dalam dunia pendidikan. Saat ini, penerapan teknologi dalam proses pembelajaran menjadi kebutuhan yang mendesak untuk meningkatkan kualitas pendidikan di era digital (Saipul Anwar & Dhita Aryani, 2023). Namun, tidak semua tenaga pendidik memiliki kemampuan dan keterampilan yang memadai dalam mengintegrasikan teknologi ke dalam metode pengajaran mereka. *E-Learning* banyak digunakan diberbagai lembaga Pendidikan yang mengubah Pendidikan konvensional kedalam bentuk digital . Pembangunan *E-Learning* harus disesuaikan dengan kebijakan Lembaga karena setiap Lembaga memiliki aturan dan kebijakan yang berbeda (Trisanto et al., 2023).

SMK Utama Jakarta, sebagai salah satu institusi pendidikan yang berfokus pada persiapan siswa menuju dunia kerja, dituntut untuk mengadopsi metode pembelajaran berbasis digital guna meningkatkan kompetensi siswa sesuai kebutuhan industri. Namun, keterbatasan dalam pemahaman teknologi digital di kalangan guru masih menjadi tantangan yang perlu diatasi. Beberapa guru masih merasa kurang percaya diri dalam menggunakan perangkat lunak pembelajaran, platform digital, serta strategi pengajaran berbasis teknologi. Motivasi merupakan suatu proses psikologis yang terjadi antara sikap, kebutuhan, persepsi, dan keputusan yang akan diambil oleh seseorang (Sulistianto et al., 2024).

Untuk menjawab tantangan tersebut, diperlukan sebuah program pelatihan yang bertujuan meningkatkan kemampuan para guru dalam menggunakan teknologi sebagai bagian dari proses pembelajaran. Pelatihan ini tidak hanya memberikan pengetahuan teknis, tetapi juga strategi pedagogis yang relevan dengan penggunaan teknologi digital di ruang kelas. Di era globalisasi sekarang ini, teknologi informasi berperan sangat penting. Dengan menguasai teknologi dan informasi, kita memiliki modal yang cukup untuk menjadi pemenang dalam persaingan global. Informasi merupakan modal utama dalam mengembangkan ilmu pengetahuan dan teknologi yang menjadi senjata pokok untuk membangun negara (Arianti et al., 2023).

Melalui kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat ini, kami berharap dapat membantu guru-guru SMK Utama Jakarta dalam mengembangkan keterampilan mereka dalam pengajaran berbasis digital. Dengan begitu, diharapkan para guru mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik, interaktif, dan efektif bagi siswa. Kegiatan ini juga sejalan dengan upaya pemerintah dalam mempersiapkan sumber daya manusia yang unggul dan adaptif terhadap perkembangan teknologi.

METODOLOGI PELAKSANAAN

Metode Pembelajaran Aktif adalah pendekatan dalam pendidikan yang menekankan keterlibatan langsung siswa dalam proses pembelajaran. Dalam metode ini, siswa tidak hanya menjadi penerima informasi secara pasif, tetapi berperan sebagai peserta aktif yang terlibat dalam eksplorasi, diskusi, pemecahan masalah, dan kegiatan belajar lainnya. Guru bertindak sebagai fasilitator yang membimbing siswa untuk belajar secara mandiri, kolaboratif, dan kreatif. Metode ini berfokus pada pengembangan kemampuan berpikir kritis, analitis, dan praktis yang memungkinkan siswa untuk memahami dan menerapkan pengetahuan dalam kehidupan nyata. Keberhasilan *E-Learning* tidak hanya tertumpu pada konten pembelajaran

tetapi dari penggunaan maksimal teknologi pembelajaran oleh pengajar dan siswa. Terciptanya penggunaan teknologi yang maksimal pengajar dan pelajar harus sama-sama memahami fitur dan fungsi yang ada pada *E-Learning* (Trisanto et al., 2023). Pemberdayaan merupakan upaya (*empowerment*) atau penguatan (*strengthening*) kemampuan masyarakat untuk peningkatan taraf hidup mereka seperti perbaikan ekonomi, kesejahteraan sosial, ketertindasan, keamanan, kebebasan dari ketakutan dan kekawatiran (Levyda et al., 2023).

Pelaksana kegiatan PKM dalam bentuk Workshop “Pelatihan Pengajaran Berbasis Digital bagi Guru SMK Utama Jakarta” ini adalah kolaborasi beberapa dosen dari Fakultas Teknik & Teknologi (FTT) dan beberapa dosen dari Fakultas Manajemen & Kepemimpinan (FMK) serta beberapa Mahasiswa Universitas Tanri Abeng.



Gambar. 1 Flyer Kegiatan

Sumber: Data diolah penulis (2024)

Poster dan publikasi kegiatan disebarkan ke Guru-Guru dan Tenaga Kependidikan SMK Utama Jakarta melalui media WhatsApp serta social media seperti Instagram, Facebook dan Telegram.

Kegiatan ini dilaksanakan dalam bentuk Workshop “Pelatihan Pengajaran Berbasis Digital bagi Guru SMK Utama Jakarta” secara Luring / Tatap Muka yang dilaksanakan pada:

Hari : Jumat, 27 September 2024

Waktu : 08:00 – 16:00 WIB

Tempat: Lab. Komputer SMK Utama (Jl. Permata No.17a, RT.4/RW.5, Kb. Pala, Kec. Makasar, Kota Jakarta Timur 13650)

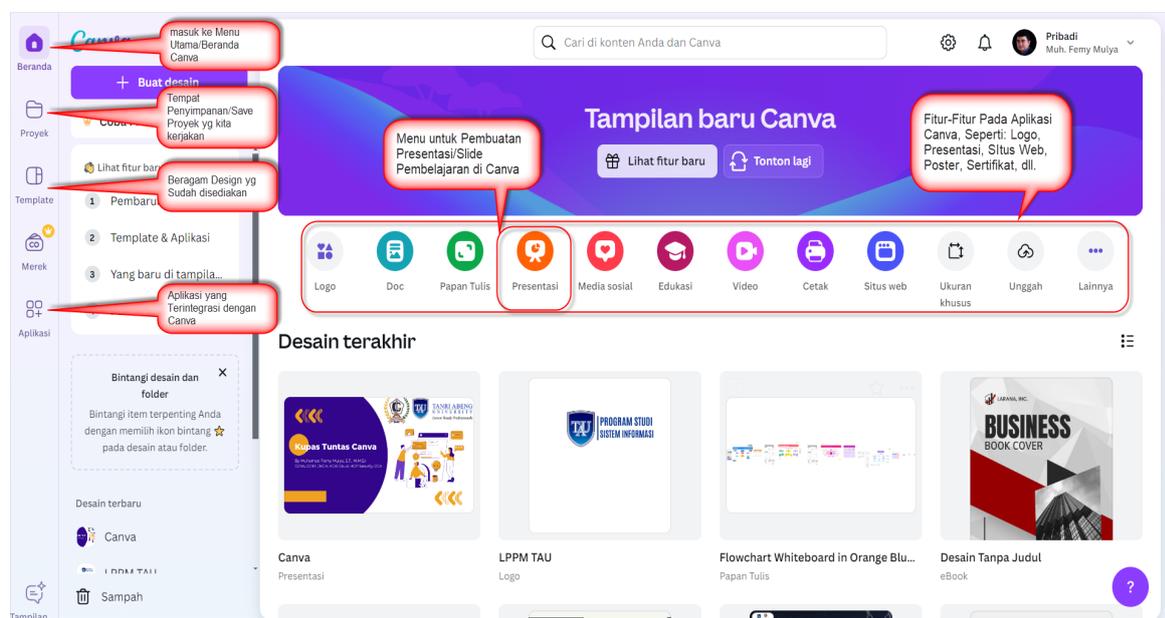
HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil evaluasi yang diisi oleh peserta, dapat disimpulkan bahwa peserta merasa sangat puas dengan penyelenggaraan kegiatan berdasarkan waktu pelaksanaan, materi yang disampaikan, cara penyajian materi, aspek kemanfaatan materi terhadap personil peserta dan yang terakhir sekitar 95,2% peserta sangat puas terhadap keseluruhan acara workshop ini.

Pada bagian ini dijelaskan secara ringkas mengenai apa saja yang diperoleh dari kegiatan PPM yang memuat validitas hasil pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat, hubungannya dengan hasil pengabdian yang pernah dipublikasikan, dikaitkan dengan teori atau konsep yang digunakan serta mengarah pada pengambilannya kesimpulan. Perlu diperhatikan dalam bagian ini adalah : data terkait dengan tujuan PPM, data yang tidak perlu jangan ditampilkan (Setyaningtyas et al., 2024).

Canva adalah *platform* desain grafis berbasis digital yang menyediakan berbagai alat dan fitur untuk membuat konten visual yang menarik dan profesional. Dalam dunia pendidikan, Canva telah menjadi salah satu alat yang sangat berguna untuk membantu guru dalam menciptakan materi pembelajaran yang interaktif, kreatif, dan mudah dipahami oleh siswa (Azmy et al., 2023). *Platform* ini menawarkan template yang dapat disesuaikan, termasuk presentasi, poster, infografis, video, dan banyak lagi, yang dapat digunakan untuk mendukung berbagai metode pengajaran. Canva memungkinkan guru dan siswa bekerja dengan cara yang lebih visual, sehingga membantu meningkatkan keterlibatan dan pemahaman.

Pengajaran menggunakan *Canva* adalah langkah inovatif yang dapat membantu guru dan siswa menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik, kreatif, dan relevan dengan kebutuhan dunia digital saat ini.



Gambar 2. Tampilan Canva
Sumber: Data diolah penulis (2024)

Fitur Utama Canva untuk Pengajaran

1. **Template Siap Pakai**
Canva menyediakan berbagai template untuk presentasi, lembar kerja, infografis, dan media lainnya yang memudahkan guru membuat konten dengan cepat.
2. **Kolaborasi *Real-Time***
Guru dan siswa dapat bekerja sama dalam satu proyek secara online, memungkinkan diskusi dan revisi secara langsung.
3. **Media Interaktif**
Fitur seperti animasi, video, dan elemen interaktif lainnya memungkinkan guru menciptakan materi pembelajaran yang dinamis dan menarik.
4. **Kemudahan Penggunaan**
Antarmuka Canva yang intuitif memungkinkan guru dan siswa dengan keterampilan teknologi dasar untuk menggunakannya tanpa kesulitan.
5. **Integrasi dengan *Platform* Lain**
Canva dapat diintegrasikan dengan *Google Classroom*, *Microsoft Teams*, atau alat pendidikan lainnya untuk mendukung proses pembelajaran *online*.

Manfaat Menggunakan Canva dalam Pengajaran

1. **Meningkatkan Kreativitas Guru**
Guru dapat membuat materi pembelajaran yang menarik, seperti poster konsep, infografis, atau video pendek, yang memudahkan siswa memahami materi.
2. **Meningkatkan Keterlibatan Siswa**
Materi visual yang menarik dapat meningkatkan minat dan motivasi siswa dalam belajar.
3. **Pembelajaran Berbasis Proyek (*Project-Based Learning*)**
Siswa dapat diberi tugas untuk membuat presentasi, infografis, atau desain lainnya menggunakan Canva, sehingga mengasah keterampilan berpikir kreatif dan kolaborasi mereka.
4. **Fleksibilitas dalam Pembuatan Materi**
Guru dapat menyesuaikan desain dengan kebutuhan spesifik kelas atau materi yang sedang diajarkan.
5. **Mendukung Pembelajaran Daring**
Canva memudahkan guru untuk menciptakan materi pembelajaran digital yang dapat diakses kapan saja dan di mana saja.
6. **Menghemat Waktu**
Dengan template siap pakai, guru dapat membuat materi pembelajaran lebih cepat dibandingkan dengan mendesain dari awal.

Contoh Penggunaan Canva dalam Pembelajaran

1. **Infografis Konsep Pelajaran**
Membuat infografis tentang topik tertentu, seperti struktur sel, alur sejarah, atau langkah-langkah penyelesaian masalah matematika.
2. **Presentasi Interaktif**

Menyusun presentasi visual yang lebih menarik dibandingkan dengan slide tradisional.

3. Poster Motivasi atau Informasi

Menciptakan poster yang menginspirasi atau memberikan informasi penting kepada siswa.

4. Lembar Kerja dan Tugas Kreatif

Mendesain lembar kerja atau tugas dengan elemen visual yang memotivasi siswa untuk menyelesaikan dengan antusias.

5. Video Pembelajaran Singkat

Menggunakan fitur animasi untuk membuat video pembelajaran yang interaktif.

6. Portofolio Siswa

Siswa dapat mendokumentasikan hasil karya mereka dalam bentuk presentasi atau portofolio menggunakan Canva.





Gambar 3. Kegiatan Pelatihan Pengajaran Berbasis Digital

SIMPULAN

Simpulan utama dari kegiatan PPM ini dapat disajikan dalam bagian simpulan yang berdiri sendiri atau dimasukkan sebagai subbagian dari bagian Diskusi Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat dengan topik “Pelatihan Pengajaran Berbasis Digital bagi Guru SMK Utama Jakarta” telah berhasil dilaksanakan dengan baik dan memberikan dampak positif yang signifikan bagi para peserta. Pelatihan ini bertujuan untuk meningkatkan kompetensi guru dalam memanfaatkan teknologi digital dalam proses pembelajaran, sehingga dapat menciptakan pengalaman belajar yang lebih inovatif, interaktif, dan relevan dengan kebutuhan dunia pendidikan modern. Melalui pelatihan ini, para guru telah:

1. Memahami pentingnya pengajaran berbasis digital sebagai bagian dari transformasi pendidikan untuk menghadapi era Revolusi Industri 4.0 dan Society 5.0.
2. Menguasai penggunaan berbagai alat digital, seperti Canva, Google Classroom, dan aplikasi pendukung lainnya, untuk menciptakan materi pembelajaran yang menarik dan efektif.
3. Meningkatkan keterampilan teknis dan kreatif dalam merancang media pembelajaran digital yang sesuai dengan kebutuhan siswa.
4. Berkomitmen untuk mengimplementasikan hasil pelatihan dalam kegiatan pembelajaran sehari-hari di kelas.

Kegiatan ini juga memberikan ruang diskusi dan kolaborasi di antara para guru, yang memperkuat jaringan profesional dan memotivasi mereka untuk terus berinovasi dalam pengajaran. Pelatihan ini diharapkan menjadi langkah awal menuju penerapan pengajaran berbasis digital yang lebih luas dan sistematis di SMK Utama Jakarta.

Secara keseluruhan, program ini menunjukkan bahwa penguasaan teknologi digital bukan hanya menjadi tuntutan, tetapi juga peluang untuk meningkatkan kualitas pendidikan. Diharapkan, melalui program-program serupa di masa depan, mutu pendidikan di Indonesia dapat terus meningkat, sejalan dengan perkembangan zaman dan kebutuhan masyarakat.

SARAN

1. Pengembangan Materi Lanjutan
Diperlukan pelatihan lanjutan yang lebih mendalam terkait pengajaran berbasis digital, seperti pembuatan video pembelajaran interaktif, integrasi *Learning Management System* (LMS) dengan aplikasi lain, dan penggunaan analitik pembelajaran untuk memantau kemajuan siswa.
2. Peningkatan Fasilitas Teknologi
SMK Utama Jakarta diharapkan dapat meningkatkan infrastruktur teknologi, seperti koneksi internet, perangkat keras, dan perangkat lunak pendukung, untuk mendukung penerapan pengajaran berbasis digital secara optimal.
3. Penguatan Komunitas Guru Digital
Dibentuknya komunitas guru digital di SMK Utama untuk berbagi pengalaman, solusi, dan inovasi pengajaran berbasis teknologi guna menciptakan budaya belajar yang kolaboratif.
4. Peningkatan Dukungan Administratif
Pihak sekolah dapat memberikan dukungan administratif seperti jadwal khusus untuk pengembangan kompetensi guru dan alokasi anggaran untuk pembelian alat atau lisensi perangkat lunak edukasi.
5. Evaluasi Berkala
Pelatihan serupa perlu disertai dengan evaluasi berkala untuk memastikan bahwa keterampilan yang diperoleh guru benar-benar diterapkan dalam proses pembelajaran dan menghasilkan dampak positif bagi siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Arianti, G., Tarsani, O., & Rizqullah, M. S. (2023). Pengelolaan Wirausaha Mandiri Produk Kue Tradisional Berbasis Digital di KSU Berlian. *Journal of SERVITE*, 5(2), 125–137. <http://journal.lspr.ac.id/index.php/servite/article/view/583%0Ahttp://journal.lspr.ac.id/index.php/servite/article/download/583/267>
- Azmy, A., Risza Idris, H., & Priyono, A. (2023). Webinar Pelatihan Business Model Canvas untuk Pemetaan Ide Bisnis Wirausaha. *Aksiologi: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 7(4), 572–587. <https://doi.org/10.30651/aks.v7i4.10419>
- Levyda, L., Giyatmi, G., & Dyah, D. (2023). Pemberdayaan Pengusaha Kuliner Mikro di Kawasan Wisata Pantai Carita Pandeglang Melalui Pelatihan Merek. *Journal of SERVITE*, 5(2), 105–113.
- Saipul Anwar, S. A., & Dhita Aryani, S. (2023). Penerapan Digital Marketing Sebagai Strategi Pemasaran Kopi Shop Teman Nongkrong Dalam Meningkatkan Kualitas Pelanggan. *Jurnal SISKOM-KB (Sistem Komputer Dan Kecerdasan Buatan)*, 7(1), 88–95. <https://doi.org/10.47970/siskom-kb.v7i1.531>
- Setyaningtyas, E., Yulianti, W., Yunia, A., Sihombing, A., & Komunikasi, I. (2024). Edukasi Manajemen Event untuk Lembaga Pendidikan Anak Berkebutuhan Khusus. *Journal Servite*, 5(2), 94–104.
- Sulistianto, R. H., Haikal, F., Priyono, A., & Johardi, M. R. (2024). The Influence of Work Motivation and Career Development on Employee Loyalty , Case Study of PT Delta Indonesia Pranenggar. *ECo-Buss: Economics and Business*, 7(2). <https://doi.org/10.32877/eb.v7i2.1797>
- Trisanto, D., Rismawati, N., Izzatillah, M., & Mulya, M. F. (2023). Analisis dan perancangan

sistem informasi e-learning menggunakan metode scrum berbasis framework laravel dan bootstrap. *JISAMAR (Journal of Information System, Applied, Management, Accounting and Research)*, 7(2), 226. <https://doi.org/10.52362/jisamar.v7i2.1052>