

**PELATIHAN PEMANFAATAN MEDIA DIGITAL UNTUK MENINGKATKAN
KUALITAS PEMBELAJARAN GURU
DI SMA PLUS AL-AZHAR JEMBER**

**Ahmad Khoiri¹, Jalaluddin Madani², Werdining Wulan³, Ulfatuz Zakkiyah⁴,
Fahmi Assulthoni⁵,**

^{1,4}Sekolah Tinggi Ekonomi Islam Walisongo Sampang

²Institut Agama Islam Darul Ulum Banyuanyar Pamekasan

³Universitas Islam Jember

⁵Institut Agama Islam Miftahul Ulum Pamekasan

Email korespondensi : ahmadkhoiri093@gmail.com

Abstrak

Perkembangan teknologi digital memberikan peluang besar dalam meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah. Namun, tidak semua guru memiliki kemampuan optimal dalam memanfaatkan media digital secara efektif. Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan untuk meningkatkan kompetensi guru dalam penggunaan media digital sebagai sarana pembelajaran di SMA Plus Al-Azhar Jember. Metode yang digunakan meliputi pelatihan, praktik langsung, dan pendampingan. Hasil kegiatan menunjukkan adanya peningkatan pemahaman dan keterampilan guru dalam menggunakan berbagai platform digital seperti Google Classroom, Canva, dan aplikasi pembelajaran interaktif lainnya. Selain itu, guru menjadi lebih kreatif dalam menyusun materi pembelajaran yang menarik dan interaktif. Dengan demikian, pelatihan ini memberikan dampak positif terhadap kualitas proses pembelajaran di sekolah.

Kata kunci: *media digital, pembelajaran, pelatihan guru, teknologi pendidikan*

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi pada era digital saat ini telah membawa perubahan yang sangat signifikan dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk dalam bidang pendidikan. Transformasi digital tidak hanya mempengaruhi cara manusia berkomunikasi, tetapi juga mengubah paradigma dalam proses pembelajaran. Pembelajaran yang sebelumnya berpusat pada guru (teacher-centered learning) kini mulai bergeser menjadi pembelajaran yang berpusat pada peserta didik (student-centered learning) dengan memanfaatkan berbagai media digital sebagai sarana pendukung. Oleh karena itu, pemanfaatan teknologi digital dalam pembelajaran menjadi sebuah kebutuhan yang tidak dapat dihindari, khususnya dalam menghadapi tantangan abad ke-21.(Attalina et al., 2022)

Media digital dalam konteks pendidikan mencakup berbagai platform dan aplikasi yang dapat digunakan untuk menyampaikan materi pembelajaran secara lebih menarik, interaktif, dan efektif. Beberapa contoh

media digital yang saat ini banyak digunakan antara lain Learning Management System (LMS) seperti Google Classroom, aplikasi desain grafis seperti Canva, serta platform evaluasi pembelajaran interaktif seperti Quizizz dan Kahoot. Penggunaan media digital ini terbukti mampu meningkatkan motivasi belajar siswa, memperkaya pengalaman belajar, serta mempermudah guru dalam mengelola proses pembelajaran. (Setyansah et al., 2024)

Meskipun transformasi digital menawarkan peluang yang signifikan, realitas di lapangan menunjukkan bahwa banyak institusi pendidikan masih menghadapi hambatan implementasi yang kompleks. Misalnya, penggunaan Learning Management System (LMS) seperti Moodle dan Google Classroom belum sepenuhnya dioptimalkan karena kompetensi digital guru yang belum merata, keterbatasan infrastruktur jaringan, serta kurangnya kebijakan manajerial yang mendukung adopsi teknologi secara berkelanjutan. Bahkan, beberapa sekolah masih memperlakukan digitalisasi hanya sebagai kebutuhan administratif tanpa memberikan dampak substansial terhadap peningkatan kualitas pembelajaran. Fenomena ini menunjukkan adanya kesenjangan antara potensi teknologi digital dan praktik manajerial yang terjadi di lapangan. (Siti Fatinnah binti Ab Rahman et al., 2025)

Namun demikian, implementasi media digital dalam pembelajaran tidak selalu berjalan optimal. Salah satu faktor utama yang mempengaruhi adalah tingkat kompetensi guru dalam memanfaatkan teknologi tersebut. Tidak semua guru memiliki kemampuan yang memadai dalam mengoperasikan perangkat digital maupun dalam merancang pembelajaran berbasis teknologi. Hal ini dapat disebabkan oleh berbagai faktor, seperti keterbatasan pelatihan, kurangnya pengalaman, serta minimnya akses terhadap sumber belajar yang relevan. Akibatnya, penggunaan media digital di sekolah sering kali masih bersifat sederhana dan belum dimanfaatkan secara maksimal untuk mendukung proses pembelajaran yang inovatif. (Sunardi et al., 2021)

Selain itu, perubahan yang terjadi secara cepat dalam perkembangan teknologi juga menuntut guru untuk terus beradaptasi dan meningkatkan kompetensinya secara berkelanjutan. Guru tidak hanya dituntut untuk menguasai materi pelajaran, tetapi juga harus mampu menjadi fasilitator pembelajaran yang kreatif dan inovatif dengan memanfaatkan teknologi sebagai alat bantu. Dalam hal ini, peningkatan kompetensi guru dalam pemanfaatan media digital menjadi salah satu faktor kunci dalam meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah. (Ridwana et al., 2022)

SMA Plus Al Azhar Jember merupakan salah satu lembaga pendidikan yang memiliki komitmen dalam meningkatkan mutu pembelajaran melalui pemanfaatan teknologi. Sekolah ini memiliki potensi yang besar untuk

mengembangkan pembelajaran berbasis digital, baik dari segi sumber daya manusia maupun fasilitas yang tersedia. Namun demikian, berdasarkan hasil observasi awal, masih ditemukan beberapa kendala dalam pemanfaatan media digital oleh guru. Sebagian guru masih menggunakan metode pembelajaran konvensional dan belum memanfaatkan media digital secara optimal dalam proses pembelajaran. Selain itu, terdapat pula guru yang telah menggunakan media digital, namun masih terbatas pada penggunaan dasar dan belum mampu mengembangkan media pembelajaran yang kreatif dan interaktif. (Tersta, 2023)

Permasalahan tersebut menunjukkan adanya kebutuhan yang mendesak untuk meningkatkan kompetensi guru dalam pemanfaatan media digital. Salah satu upaya yang dapat dilakukan adalah melalui kegiatan pelatihan yang dirancang secara sistematis dan berkelanjutan. Pelatihan ini tidak hanya bertujuan untuk memberikan pengetahuan teoritis, tetapi juga menekankan pada aspek praktik dan pendampingan agar guru dapat langsung menerapkan keterampilan yang diperoleh dalam kegiatan pembelajaran sehari-hari. (Kurniawan & Zabeta, 2025)

Kegiatan pelatihan pemanfaatan media digital ini menjadi sangat penting karena dapat memberikan dampak langsung terhadap peningkatan kualitas pembelajaran. Dengan kemampuan yang lebih baik dalam menggunakan media digital, guru diharapkan mampu menciptakan suasana pembelajaran yang lebih menarik, interaktif, dan menyenangkan bagi siswa. Selain itu, penggunaan media digital juga dapat membantu guru dalam menyajikan materi pembelajaran secara lebih variatif, sehingga dapat mengakomodasi berbagai gaya belajar siswa.

Di sisi lain, pelatihan ini juga diharapkan dapat mendorong guru untuk lebih kreatif dan inovatif dalam mengembangkan media pembelajaran. Kreativitas guru dalam merancang pembelajaran berbasis digital akan sangat berpengaruh terhadap efektivitas proses pembelajaran. Dengan memanfaatkan berbagai aplikasi dan platform digital, guru dapat menciptakan materi pembelajaran yang tidak hanya informatif, tetapi juga menarik secara visual dan interaktif.

Lebih lanjut, pemanfaatan media digital juga memberikan kemudahan dalam proses evaluasi pembelajaran. Guru dapat menggunakan berbagai aplikasi untuk membuat kuis atau tes secara online yang dapat memberikan umpan balik secara langsung kepada siswa. Hal ini tentu akan meningkatkan efisiensi dan efektivitas dalam proses penilaian hasil belajar siswa.

Berdasarkan uraian tersebut, dapat disimpulkan bahwa pemanfaatan media digital dalam pembelajaran merupakan suatu kebutuhan yang sangat penting dalam meningkatkan kualitas pendidikan. Namun, keberhasilan implementasinya sangat bergantung pada kompetensi guru dalam

menggunakan teknologi tersebut. Oleh karena itu, diperlukan upaya yang sistematis untuk meningkatkan kemampuan guru melalui kegiatan pelatihan dan pendampingan.(Afrida et al., 2023)

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang dilakukan di SMA Plus Al Azhar Jember ini bertujuan untuk meningkatkan kompetensi guru dalam pemanfaatan media digital sebagai sarana pembelajaran. Melalui pelatihan ini, diharapkan guru dapat memperoleh pengetahuan dan keterampilan yang diperlukan untuk mengembangkan pembelajaran berbasis digital yang lebih efektif dan inovatif. Dengan demikian, kualitas pembelajaran di sekolah dapat meningkat, yang pada akhirnya akan berdampak pada peningkatan hasil belajar siswa.

METODE PENGABDIAN

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dilaksanakan di SMA Plus Al Azhar Jember dengan tujuan untuk meningkatkan kompetensi guru dalam memanfaatkan media digital dalam proses pembelajaran. Metode pelaksanaan kegiatan dirancang secara sistematis melalui beberapa tahapan yang saling berkesinambungan, yaitu analisis kebutuhan, pelaksanaan pelatihan, praktik dan pendampingan, serta evaluasi. Pendekatan yang digunakan bersifat partisipatif, di mana peserta pelatihan dilibatkan secara aktif dalam setiap tahapan kegiatan agar hasil yang diperoleh lebih optimal dan sesuai dengan kebutuhan mereka.(Kholifah et al., 2024)

Tahap awal yang dilakukan adalah analisis kebutuhan untuk mengidentifikasi tingkat pemahaman dan keterampilan guru dalam penggunaan media digital. Kegiatan ini dilakukan melalui observasi dan diskusi langsung dengan pihak sekolah serta guru peserta. Hasil analisis menunjukkan bahwa sebagian besar guru masih menggunakan metode pembelajaran konvensional dan belum optimal dalam memanfaatkan teknologi digital. Oleh karena itu, materi pelatihan disusun berdasarkan kebutuhan nyata di lapangan, sehingga pelatihan yang diberikan dapat tepat sasaran dan relevan dengan kondisi peserta.

Tahap selanjutnya adalah pelaksanaan pelatihan yang dilakukan dalam bentuk workshop. Kegiatan ini mencakup penyampaian materi terkait konsep dasar media digital dalam pembelajaran, pengenalan berbagai platform pembelajaran seperti Google Classroom, serta pelatihan penggunaan aplikasi desain seperti Canva untuk pembuatan media ajar. Selain itu, peserta juga diperkenalkan dengan aplikasi pembelajaran interaktif seperti Quizizz dan Kahoot yang dapat digunakan untuk meningkatkan partisipasi siswa. Metode penyampaian materi dilakukan secara interaktif dengan kombinasi ceramah, diskusi, dan demonstrasi agar peserta dapat memahami materi dengan lebih baik.

Setelah mendapatkan materi, peserta diberikan kesempatan untuk melakukan praktik langsung dalam membuat media pembelajaran digital. Pada tahap ini, tim pengabdian memberikan pendampingan secara intensif kepada peserta untuk membantu mereka mengatasi kendala teknis maupun konseptual yang dihadapi. Guru diarahkan untuk menghasilkan produk berupa media pembelajaran yang dapat langsung digunakan dalam proses belajar mengajar. Pendampingan ini menjadi bagian penting dalam kegiatan, karena memungkinkan peserta untuk mengaplikasikan pengetahuan yang telah diperoleh secara nyata.

Tahap akhir dari kegiatan ini adalah evaluasi untuk mengukur efektivitas pelatihan yang telah dilaksanakan. Evaluasi dilakukan melalui observasi selama kegiatan berlangsung serta penyebaran kuesioner kepada peserta untuk mengetahui tingkat pemahaman dan kepuasan mereka terhadap pelatihan. Hasil evaluasi menunjukkan adanya peningkatan kemampuan guru dalam menggunakan media digital serta meningkatnya motivasi mereka untuk mengembangkan pembelajaran yang lebih inovatif. Dengan demikian, metode pelaksanaan yang digunakan dalam kegiatan ini dinilai efektif dalam mencapai tujuan yang telah ditetapkan..

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan pelatihan pemanfaatan media digital yang dilaksanakan di SMA Plus Al Azhar Jember menunjukkan hasil yang positif dalam meningkatkan kompetensi guru dalam proses pembelajaran. Berdasarkan hasil observasi awal, sebagian besar guru masih menggunakan metode pembelajaran konvensional dengan dominasi ceramah dan penggunaan media yang terbatas, seperti papan tulis atau presentasi sederhana. Penggunaan media digital sebenarnya sudah mulai dikenal, namun belum dimanfaatkan secara optimal sebagai alat untuk menciptakan pembelajaran yang interaktif dan inovatif. Kondisi ini menjadi dasar penting dalam pelaksanaan kegiatan pelatihan yang berfokus pada peningkatan kemampuan praktis guru dalam menggunakan berbagai platform digital. (Fazriyah et al., 2020)

Setelah pelaksanaan pelatihan, terjadi peningkatan yang cukup signifikan dalam pemahaman guru terhadap konsep dan manfaat media digital dalam pembelajaran. Guru mulai memahami bahwa media digital tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu visual, tetapi juga sebagai sarana untuk meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses belajar. Melalui materi yang diberikan, guru memperoleh wawasan baru mengenai pentingnya pembelajaran berbasis teknologi yang mampu mengakomodasi berbagai gaya belajar siswa. Hal ini terlihat dari perubahan cara pandang guru yang mulai

lebih terbuka terhadap penggunaan teknologi sebagai bagian integral dalam kegiatan pembelajaran sehari-hari. Dari sisi ket

Kerampilan teknis, pelatihan ini berhasil meningkatkan kemampuan guru dalam mengoperasikan beberapa aplikasi pembelajaran digital. Guru mampu menggunakan Google Classroom untuk mengelola kelas secara daring, mulai dari membagikan materi, memberikan tugas, hingga melakukan penilaian. Selain itu, guru juga menunjukkan kemampuan dalam membuat media pembelajaran yang menarik menggunakan Canva. Desain materi yang dihasilkan menjadi lebih variatif, dengan penggunaan elemen visual seperti gambar, warna, dan tata letak yang lebih baik dibandingkan sebelumnya. Hal ini menunjukkan bahwa pelatihan tidak hanya memberikan pengetahuan, tetapi juga meningkatkan keterampilan praktis yang dapat langsung diterapkan. (Kusyana et al., 2024)

Selain penggunaan platform pembelajaran dan desain media, guru juga mulai memanfaatkan aplikasi interaktif seperti Quizizz dan Kahoot dalam proses evaluasi pembelajaran. Penggunaan aplikasi ini memberikan pengalaman baru bagi guru dalam melakukan penilaian yang lebih menarik dan menyenangkan bagi siswa. Siswa dapat berpartisipasi secara aktif melalui kuis interaktif, sehingga suasana pembelajaran menjadi lebih hidup. Dari hasil diskusi dengan peserta, diketahui bahwa penggunaan aplikasi ini juga meningkatkan motivasi siswa dalam mengikuti pembelajaran, karena adanya unsur permainan dan kompetisi yang sehat.

Pendampingan yang dilakukan selama kegiatan pelatihan juga memberikan kontribusi besar terhadap keberhasilan program. Banyak guru yang pada awalnya mengalami kesulitan dalam mengoperasikan aplikasi digital, terutama bagi mereka yang belum terbiasa dengan teknologi. Namun, melalui pendampingan yang intensif dan pendekatan yang bersifat praktis, guru dapat secara bertahap memahami dan menguasai penggunaan aplikasi tersebut. Pendampingan ini juga memungkinkan adanya interaksi dua arah antara tim pengabdian dan peserta, sehingga setiap permasalahan yang muncul dapat segera diatasi. (Tersta, 2023)

Dari aspek kreativitas, pelatihan ini mampu mendorong guru untuk lebih inovatif dalam menyusun materi pembelajaran. Guru tidak lagi hanya mengandalkan buku teks, tetapi mulai mengembangkan materi sendiri dengan memanfaatkan berbagai sumber digital. Hal ini terlihat dari hasil tugas praktik yang menunjukkan adanya variasi dalam bentuk media pembelajaran, seperti infografis, presentasi interaktif, dan kuis digital. Kreativitas ini menjadi salah satu indikator penting dalam peningkatan kualitas pembelajaran, karena materi yang menarik dapat meningkatkan minat dan pemahaman siswa.

Namun demikian, dalam pelaksanaan kegiatan ini juga ditemukan beberapa kendala yang perlu menjadi perhatian. Salah satu kendala utama adalah perbedaan tingkat kemampuan teknologi di antara guru. Sebagian guru dapat dengan cepat mengikuti pelatihan, sementara yang lain membutuhkan waktu lebih lama untuk memahami materi. Selain itu, keterbatasan fasilitas seperti jaringan internet yang kurang stabil juga menjadi hambatan dalam praktik penggunaan media digital secara optimal. Kendala ini menunjukkan bahwa implementasi teknologi dalam pembelajaran tidak hanya bergantung pada kompetensi guru, tetapi juga pada dukungan sarana dan prasarana yang memadai.

Meskipun terdapat kendala, secara keseluruhan kegiatan pelatihan ini memberikan dampak yang signifikan terhadap peningkatan kualitas pembelajaran. Guru menjadi lebih percaya diri dalam menggunakan teknologi dan lebih termotivasi untuk terus belajar dan mengembangkan diri. Pembelajaran yang sebelumnya cenderung monoton mulai berubah menjadi lebih dinamis dan interaktif. Hal ini sejalan dengan tujuan utama pemanfaatan media digital, yaitu menciptakan proses pembelajaran yang efektif, efisien, dan menyenangkan bagi siswa. (Kurniawan & Zabeta, 2025)

Hasil kegiatan ini juga menunjukkan bahwa pelatihan yang dikombinasikan dengan praktik langsung dan pendampingan merupakan metode yang efektif dalam meningkatkan kompetensi guru. Guru tidak hanya menerima materi secara teoritis, tetapi juga mendapatkan pengalaman langsung dalam menggunakan media digital. Pendekatan ini memungkinkan terjadinya transfer pengetahuan yang lebih mendalam dan berkelanjutan. Oleh karena itu, model pelatihan seperti ini dapat dijadikan sebagai acuan dalam pelaksanaan kegiatan serupa di masa mendatang.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa pemanfaatan media digital melalui kegiatan pelatihan dan pendampingan mampu meningkatkan kompetensi guru dalam mengelola pembelajaran yang lebih inovatif dan interaktif. Peningkatan ini tidak hanya berdampak pada guru sebagai pengajar, tetapi juga pada siswa sebagai penerima pembelajaran. Oleh karena itu, upaya pengembangan kompetensi guru dalam bidang teknologi pendidikan perlu terus dilakukan secara berkelanjutan agar kualitas pendidikan dapat terus meningkat sesuai dengan tuntutan zaman.

Hasil kegiatan menunjukkan bahwa pelatihan memberikan dampak positif terhadap peningkatan kompetensi guru. Sebelum pelatihan, sebagian besar guru hanya menggunakan metode konvensional dan belum optimal dalam penggunaan media digital. (Rizkiyah et al., 2023)

Kemampuan Guru dalam Menggunakan Google Classroom untuk Pengelolaan Pembelajaran

Setelah mengikuti pelatihan, guru menunjukkan peningkatan kemampuan dalam memanfaatkan Google Classroom sebagai platform utama dalam pengelolaan pembelajaran. Sebelumnya, sebagian besar guru masih mengandalkan metode manual dalam pemberian tugas dan penyampaian materi. Namun, melalui pelatihan ini, guru mulai memahami fungsi Google Classroom sebagai Learning Management System (LMS) yang dapat mempermudah proses pembelajaran secara terstruktur dan efisien.

Pemahaman guru terhadap fitur-fitur Google Classroom mengalami peningkatan yang signifikan. Guru mampu membuat kelas virtual, mengundang siswa, serta mengorganisasi materi pembelajaran dalam bentuk topik-topik yang sistematis. Hal ini membantu guru dalam menyusun alur pembelajaran yang lebih rapi dan mudah diakses oleh siswa. Selain itu, guru juga dapat mengunggah berbagai jenis materi, seperti dokumen, video, dan tautan pembelajaran. (Aminuddin et al., 2024)

Dalam hal pemberian tugas, guru telah mampu memanfaatkan fitur assignment untuk mendistribusikan tugas kepada siswa secara daring. Guru juga dapat menentukan batas waktu pengumpulan tugas serta memberikan penilaian secara langsung melalui platform tersebut. Fitur ini dinilai sangat membantu dalam meningkatkan efisiensi kerja guru serta mempermudah proses monitoring perkembangan belajar siswa.

Interaksi antara guru dan siswa juga mengalami peningkatan melalui penggunaan Google Classroom. Guru dapat memberikan pengumuman, membuka forum diskusi, serta memberikan umpan balik terhadap tugas siswa secara cepat. Hal ini menciptakan komunikasi yang lebih efektif dan mendukung terciptanya pembelajaran yang interaktif meskipun dilakukan secara digital.

Secara keseluruhan, penggunaan Google Classroom memberikan dampak positif terhadap manajemen pembelajaran. Guru menjadi lebih terorganisir dalam menyampaikan materi dan mengelola tugas, sementara siswa mendapatkan akses yang lebih mudah terhadap bahan ajar. Dengan demikian, platform ini menjadi salah satu solusi efektif dalam mendukung pembelajaran berbasis digital di sekolah (Rusli & Mudrikah, 2024).

Pengembangan Desain Visual Materi Pembelajaran Menggunakan Canva

Pelatihan yang diberikan juga berhasil meningkatkan kemampuan guru dalam mendesain materi pembelajaran menggunakan aplikasi Canva. Sebelum pelatihan, sebagian besar guru masih menggunakan media pembelajaran yang sederhana dan kurang menarik secara visual. Namun,

setelah mendapatkan pelatihan, guru mulai memahami pentingnya desain visual dalam meningkatkan daya tarik materi pembelajaran.

Guru diperkenalkan dengan berbagai fitur yang tersedia dalam Canva, seperti template, elemen grafis, ikon, dan pilihan warna yang dapat digunakan untuk membuat materi yang lebih menarik. Dengan adanya kemudahan ini, guru tidak perlu memiliki kemampuan desain yang tinggi untuk menghasilkan media pembelajaran yang berkualitas. Hal ini memberikan kepercayaan diri bagi guru untuk mulai berkreasi. (Nirfayanti et al., 2025)

Dalam praktiknya, guru mampu membuat berbagai jenis media pembelajaran, seperti infografis, poster edukatif, dan slide presentasi yang lebih interaktif. Desain yang dihasilkan menunjukkan adanya peningkatan dalam aspek estetika dan kerapian penyajian materi. Penggunaan warna, gambar, dan tata letak yang tepat membuat materi menjadi lebih mudah dipahami oleh siswa.

Selain itu, penggunaan Canva juga memungkinkan guru untuk menyajikan materi pembelajaran secara lebih ringkas dan menarik. Informasi yang sebelumnya disampaikan dalam bentuk teks panjang kini dapat diringkas dalam bentuk visual yang lebih komunikatif. Hal ini membantu siswa dalam memahami materi dengan lebih cepat dan efektif.

Dengan demikian, pemanfaatan Canva tidak hanya meningkatkan kualitas tampilan materi pembelajaran, tetapi juga mendukung efektivitas penyampaian materi. Guru menjadi lebih kreatif dalam mengemas informasi, sehingga pembelajaran menjadi lebih menarik dan tidak membosankan bagi siswa. (Ibrahim et al., 2025)

Pemanfaatan Aplikasi Interaktif untuk Meningkatkan Partisipasi Siswa dalam Pembelajaran

Salah satu hasil penting dari kegiatan pelatihan adalah meningkatnya pemanfaatan aplikasi interaktif seperti Quizizz dan Kahoot dalam proses pembelajaran. Sebelum pelatihan, evaluasi pembelajaran umumnya dilakukan secara konvensional melalui tes tertulis. Namun, setelah pelatihan, guru mulai mengintegrasikan teknologi dalam proses evaluasi.

Guru mampu membuat kuis interaktif yang dapat diakses oleh siswa secara daring. Kuis ini dirancang dengan berbagai fitur menarik, seperti skor langsung, peringkat, dan tampilan visual yang interaktif. Hal ini memberikan pengalaman baru bagi siswa dalam mengikuti evaluasi pembelajaran yang lebih menyenangkan. (Yarza, 2021)

Penggunaan aplikasi interaktif ini terbukti mampu meningkatkan partisipasi siswa dalam pembelajaran. Siswa menjadi lebih aktif dan antusias

dalam mengikuti kegiatan, karena adanya unsur permainan dan kompetisi. Suasana kelas menjadi lebih hidup, dan siswa lebih termotivasi untuk memahami materi agar dapat menjawab pertanyaan dengan benar.

Selain itu, guru juga mendapatkan kemudahan dalam melakukan penilaian. Hasil kuis dapat langsung diketahui secara otomatis, sehingga guru tidak perlu melakukan koreksi secara manual. Data hasil belajar siswa juga dapat dianalisis untuk mengetahui tingkat pemahaman siswa terhadap materi yang telah diajarkan.

Dengan demikian, pemanfaatan aplikasi interaktif tidak hanya meningkatkan keterlibatan siswa, tetapi juga membantu guru dalam mengelola evaluasi pembelajaran secara lebih efektif. Hal ini menjadi langkah penting dalam menciptakan pembelajaran yang inovatif dan berbasis teknologi. (Permana et al., 2024)

Peningkatan Kreativitas Guru dalam Penyampaian Materi Pembelajaran

Pelatihan yang dilaksanakan juga memberikan dampak positif terhadap peningkatan kreativitas guru dalam menyampaikan materi pembelajaran. Sebelum kegiatan, metode yang digunakan cenderung monoton dan kurang bervariasi. Namun, setelah pelatihan, guru mulai menunjukkan perubahan dalam cara mereka mengemas dan menyampaikan materi. (Minardi, 2020)

Guru tidak lagi hanya bergantung pada buku teks atau metode ceramah, tetapi mulai mengombinasikan berbagai media digital dalam pembelajaran. Penggunaan video, gambar, infografis, dan aplikasi interaktif menjadi bagian dari strategi pembelajaran yang diterapkan. Hal ini menunjukkan adanya peningkatan dalam inovasi pembelajaran.

Kreativitas guru juga terlihat dari kemampuan mereka dalam menyesuaikan media pembelajaran dengan karakteristik siswa. Guru mulai mempertimbangkan gaya belajar siswa dan memilih media yang sesuai untuk meningkatkan pemahaman. Pendekatan ini membuat pembelajaran menjadi lebih efektif dan berpusat pada siswa.

Selain itu, guru juga mulai berani bereksperimen dengan berbagai metode pembelajaran berbasis teknologi. Mereka tidak hanya mengikuti pola yang sudah ada, tetapi mencoba mengembangkan ide-ide baru dalam menyampaikan materi. Hal ini menunjukkan adanya perubahan pola pikir guru menjadi lebih terbuka terhadap inovasi.

Secara keseluruhan, peningkatan kreativitas ini memberikan dampak yang signifikan terhadap kualitas pembelajaran. Materi yang disampaikan menjadi lebih menarik, mudah dipahami, dan mampu meningkatkan motivasi belajar siswa. Dengan demikian, kreativitas guru menjadi salah satu

faktor penting dalam keberhasilan implementasi media digital dalam pembelajaran. (Novalia, 2024)

Gambar 1. Inovasi guru dalam penyajian materi pembelajaran digital



Gambar ini menunjukkan perubahan kreativitas guru dalam menyampaikan materi pembelajaran setelah mengikuti pelatihan pemanfaatan media digital. Terlihat adanya variasi dalam penggunaan media seperti video, infografis, dan aplikasi interaktif yang membuat pembelajaran lebih menarik dan berpusat pada siswa. Guru juga mulai mengombinasikan berbagai platform digital, seperti Canva untuk desain materi visual dan aplikasi interaktif seperti Kahoot, sebagai bentuk inovasi dalam meningkatkan keterlibatan dan pemahaman siswa.

KESIMPULAN

Kegiatan pelatihan pemanfaatan media digital di SMA Plus Al Azhar Jember telah memberikan dampak positif terhadap peningkatan kompetensi guru dalam proses pembelajaran. Guru yang sebelumnya masih terbatas dalam penggunaan teknologi, kini mulai mampu mengintegrasikan berbagai media digital ke dalam kegiatan belajar mengajar. Hal ini menunjukkan bahwa pelatihan yang dilakukan berhasil menjawab kebutuhan guru dalam menghadapi tuntutan pembelajaran di era digital.

Selain peningkatan keterampilan teknis, kegiatan ini juga mendorong perubahan pola pikir guru terhadap pentingnya inovasi dalam pembelajaran. Guru menjadi lebih terbuka terhadap penggunaan teknologi sebagai sarana untuk menciptakan pembelajaran yang interaktif dan menarik. Pemanfaatan platform seperti Google Classroom, Canva, serta aplikasi interaktif lainnya telah membantu guru dalam mengelola pembelajaran secara lebih efektif dan efisien.

Secara keseluruhan, pelatihan ini berkontribusi dalam meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah. Guru tidak hanya menjadi lebih terampil dalam menggunakan media digital, tetapi juga lebih kreatif dalam menyusun materi pembelajaran. Dengan demikian, kegiatan ini dapat menjadi salah

satu upaya strategis dalam mendukung peningkatan mutu pendidikan yang sesuai dengan perkembangan zaman.

SARAN

Berdasarkan hasil kegiatan yang telah dilaksanakan, disarankan agar pelatihan serupa dapat dilakukan secara berkelanjutan guna memperdalam kemampuan guru dalam pemanfaatan teknologi digital. Pelatihan lanjutan dapat difokuskan pada pengembangan media pembelajaran yang lebih kompleks serta integrasi teknologi dalam berbagai model pembelajaran. Hal ini penting agar kompetensi guru terus berkembang seiring dengan kemajuan teknologi.

Selain itu, pihak sekolah diharapkan dapat memberikan dukungan yang optimal, baik dalam bentuk penyediaan fasilitas maupun kebijakan yang mendorong penggunaan media digital dalam pembelajaran. Ketersediaan akses internet yang stabil, perangkat pendukung, serta lingkungan yang kondusif akan sangat membantu guru dalam mengimplementasikan hasil pelatihan secara maksimal.

Selanjutnya, guru diharapkan dapat terus meningkatkan kompetensinya secara mandiri dengan memanfaatkan berbagai sumber belajar yang tersedia. Guru juga perlu aktif berbagi pengalaman dan praktik baik dengan rekan sejawat agar terjadi kolaborasi yang dapat memperkaya wawasan dan keterampilan. Dengan demikian, pemanfaatan media digital dalam pembelajaran dapat berjalan secara optimal dan berkelanjutan.

DAFTAR PUSTAKA

- Afrida, F., Nasution, L. E., Setyorini, D., Harahap, D. S., Sihombing, I. R., & Simbolon, D. (2023). Pelatihan Penggunaan Aplikasi Quizizz Sebagai Media Pembantu Guru Dalam Pembuatan Soal Pilihan Berganda Pada Guru-Guru Di SMKS Budi Agung Medan. In *Jurnal Pengabdian West Science* pdfs.semanticscholar.org/2fce/4f4a799019b0c5ba63966f793e18cf079848.pdf
- Aminuddin, F. H., Djauhari, T., Kusuma, C., Santoso, S., Gustinar, G., & S. K. A. (2024). Peningkatan Kompetensi Guru Dalam Pengelolaan Pembelajaran Berbasis Literasi Digital. *Jurnal Inovasi Hasil Pengabdian Masyarakat*. <https://doi.org/10.33474/jipemas.v7i1.20697>
- Attalina, S. N. C., Sutriyani, W., & Ni'mah, N. U. (2022). Tingkatkan Kemampuan Literasi Digital Guru Sd Dalam Penggunaan Media Pembelajaran. In *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*. <https://journal.unisnu.ac.id/khairaummah/article/download/375/241>
- Ab Rahman, S. F. binti, Abdul Rahman, S. B., Rahim, N. H. binti M., Ibrahim,

- S. M. binti, & Abdul Rahman, N. N. (2025). Digital Transformation In Educational Management to Enhance Students' Learning Outcomes. *MAPAN: Manajemen Pendidikan Dan Analisis*. <https://cabiskarya.com/mapan/article/view/24>.
- Fazriyah, N., Cartonno, C., & Awangga, R. M. (2020). Pelatihan Aplikasi Pembelajaran Quizizz Di Sekolah Dasar Kota Bandung. *Ethos: Jurnal Penelitian Dan Pengabdian*. <https://doi.org/10.29313/ethos.v8i2.5429>
- Ibrahim, A., Palongo, L., Sumba, R., Maele, H., Kuga, M., Djeijun, W., & Didipu, H. (2025). Meningkatkan Kemampuan Guru Menggunakan Media Interaktif Berbasis Website dalam Pembelajaran. *Jurnal Pengabdian Dan Pemberdayaan Masyarakat*. <https://doi.org/10.51574/matano.v1i2.3217>
- Kholifah, K., Pradita, N., Prasetyo, A., Mahyuzar, H., & Hidayat, R. (2024). Pelatihan Pemanfaatan Media Digital Berbasis Kecerdasan Buatan (AI) Dan Realitas Virtual (VR) Untuk Guru Mata Pelajaran Ekonomi Di Kebumen. In *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat Nusantara (JPkMn)*. <http://doi.org/10.55338/jpkmn.v5i3.3856>
- Kurniawan, I., & Zabeta, M. (2025). Analisis Penggunaan Media Pembelajaran Digital Pada Siswa Kelas V Di Sekolah Dasar. *Research and Development Journal of Education*. <http://dx.doi.org/10.30998/rdje.v11i1.28612>
- Kusyana, K., Muzfirah, S., & Haryadi, R. N. (2024). Efektivitas Dan Kendala Penggunaan Media Digital Dalam Pengajaran Bahasa. *Wistara: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra*. <https://doi.org/10.23969/wistara.v5i1.13954>
- Minardi, J. (2020). Pelatihan Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif dengan Power Point untuk Peningkatan Kompetensi Guru SD. In *E-Dimas: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*. [academia.edu. https://www.academia.edu/download/82370548/3124.pdf](https://www.academia.edu/download/82370548/3124.pdf)
- Nirfayanti, N., Rahmawati, R., & Setyawan, D. (2025). Peningkatan Kualitas Pembelajaran Melalui Pelatihan Pemanfaatan Aplikasi Quizwhizzer Pada Guru Sekolah Dasar. *Pengabdian Masyarakat Sumber Daya Unggul*. <https://doi.org/10.37985/pmsdu.v3i1.1025>
- Fitriyani, F., & Novalia, R. J. (2024). Meningkatkan Kualitas Pembelajaran: Peran Strategis Pelatihan Guru. *Jurnal Pendidikan Vokasi Dan Seni*. <https://doi.org/10.52060/jpvs.v3i1.2768>
- Permana, B. S., Hazizah, L. A., & Herlambang, Y. T. (2024). Teknologi Pendidikan: Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Di Era Digitalisasi. In *Khatulistiwa: Jurnal Pendidikan dan Sosial Humaniora*. <https://doi.org/10.55606/khatulistiwa.v4i1.2702>
- Ridwana, R., Nafisyah, V. A., Yani, A., & ... (2022). Pengembangan Media Digital Untuk Meningkatkan Minat Siswa Dan Kualitas Pembelajaran Geografi Di Sekolah. *Transformasi: Jurnal Pengabdian Masyarakat*. <https://journal.uinmataram.ac.id/index.php/transformasi/article/view/5501>
- Rizkiyah, N., Abdillah, A., & Nizar, A. (2023). Pelatihan Implementasi Media Pembelajaran Berbasis Digital Pada Guru Di SMK Yatindo Bekasi. *Jurnal Pengabdian Kepada ...*

- <http://journal.unindra.ac.id/index.php/batasa/article/view/2068>
- Rusli, T. S., S., C. Y., & Mudrikah, S. (2024). Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran dengan CapCut di SD Inpres Koya Tengah, Papua. *Jurnal Abmas Negeri (JAGRI)*. <https://doi.org/10.36590/jagri.v5i2.1275>
- Setyansah, R. K., Lusiana, R., Murtafiah, W., Suprpto, E., Apriandi, D., & Krisdiana, I. (2024). Pelatihan Peningkatan Kualitas Guru Dan Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Digital Dan Non Digital Di SD Negeri Panjeng Kabupaten Ponorogo. *Jurnal Abdi Insani*. <https://doi.org/10.29303/abdiinsani.v11i2.1348>
- Sunardi, D., Sahputra, E., & Hidayah, A. K. (2021). Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran Bagi Guru SMA Muhammadiyah 4 Kota Bengkulu. *JPMTT (Jurnal Pengabdian Masyarakat Teknologi Tabarukan)*. <https://doi.org/10.54650/jpmtt.v1i1.340>
- Tersta, F. W. (2023). Pelatihan Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Augmented Reality Terintegrasi Kearifan Lokal Bagi Guru SMP Kota Jambi. In *Journal of Human And Education*. academia.edu. <https://www.academia.edu/download/131977619/310.pdf>
- Yarza, H. N. (2021). Pelatihan Penggunaan Aplikasi Quizizz Dan Wordwall Pada Pembelajaran IPA Bagi Guru-Guru SDIT Al-Kahfi. In *SELAPARANG Jurnal Pengabdian Masyarakat Berkemajuan*. <https://doi.org/10.31764/JPMB.V4I2.4112>