



Pelatihan dan Pendampingan Transformasi Digital dalam Pembelajaran untuk Meningkatkan Kompetensi Guru

Nurjannah^{1*}, Fahruh Juhaevah², Irmayanti³, Nurul Islamiah⁴, Nurhalimah⁵

^{1,3,4,5}Universitas Islam Ahmad Dahlan, Sinjai, Indonesia

²Universitas Islam Negeri Abdul Muthalib Sangadji, Ambon, Indonesia

E-mail: nurjannah310807@gmail.com

Info Artikel

Diajukan: 13-06-2026

Diterima: 03-08-2026

Diterbitkan: 30-09-2026

Keywords:

Digital transformation,
Gemini AI, Canva,
Wayground

Kata Kunci:

Transformasi digital,
Gemini AI, Canva,
Wayground

Abstract

Transformasi digital dalam pendidikan menuntut guru memiliki kompetensi dalam memanfaatkan teknologi untuk mendukung proses pembelajaran. Namun, sebagian besar guru di MI Darul Ihsan Salohe masih menghadapi keterbatasan dalam mengintegrasikan teknologi digital ke dalam kegiatan pembelajaran. Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan meningkatkan kompetensi guru melalui pelatihan dan pendampingan transformasi digital dalam pembelajaran dengan mengintegrasikan pemanfaatan Artificial Intelligence (Gemini AI), media pembelajaran digital menggunakan Canva, dan evaluasi berbasis teknologi menggunakan Wayground. Kegiatan dilaksanakan pada tanggal 20 Mei 2026 dengan melibatkan 13 orang guru dengan metode PAR (Participatory Action Research). Adapun tahapan kegiatan berupa sosialisasi, pelatihan, praktik, pendampingan, serta evaluasi menggunakan instrumen pretest, posttest, dan angket respon peserta. Data dianalisis secara deskriptif kuantitatif melalui perbandingan skor pretest-posttest serta analisis persentase hasil angket evaluasi. Hasil kegiatan menunjukkan bahwa nilai rata-rata peserta meningkat dari 58 pada pretest menjadi 93 pada posttest, atau mengalami peningkatan sebesar 35 poin (60,34%). Selain itu, hasil evaluasi menunjukkan bahwa 53,08% respon berada pada kategori sangat baik dan 46,92% pada kategori baik. Temuan tersebut menunjukkan bahwa pelatihan dan pendampingan yang dilaksanakan efektif dalam meningkatkan kompetensi guru digital serta kesiapan mereka mengintegrasikan teknologi digital dalam pembelajaran.

Abstrak

Transformasi digital dalam pendidikan menuntut guru memiliki kompetensi dalam memanfaatkan teknologi untuk mendukung proses pembelajaran. Namun, sebagian besar guru di MI Darul Ihsan Salohe masih menghadapi keterbatasan dalam mengintegrasikan teknologi digital ke dalam kegiatan pembelajaran. Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan meningkatkan kompetensi guru melalui pelatihan dan pendampingan transformasi digital dalam pembelajaran dengan mengintegrasikan pemanfaatan Artificial Intelligence (Gemini AI), media pembelajaran digital menggunakan Canva, dan evaluasi berbasis teknologi menggunakan Wayground. Kegiatan



This work is licensed under a
[Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/).

dilaksanakan pada tanggal 20 Mei 2026 dengan melibatkan 13 orang guru dengan metode PAR (*Participatory Action Research*). Adapun tahapan kegiatan berupa sosialisasi, pelatihan, praktik, pendampingan, serta evaluasi menggunakan instrumen pretest, posttest, dan angket respons peserta. Data dianalisis secara deskriptif kuantitatif melalui perbandingan skor pretest-posttest serta analisis persentase hasil angket evaluasi. Hasil kegiatan menunjukkan bahwa nilai rata-rata peserta meningkat dari 58 pada pretest menjadi 93 pada posttest, atau mengalami peningkatan sebesar 35 poin (60,34%). Selain itu, hasil evaluasi menunjukkan bahwa 53,08% respons berada pada kategori sangat baik dan 46,92% pada kategori baik. Temuan tersebut menunjukkan bahwa pelatihan dan pendampingan yang dilaksanakan efektif dalam meningkatkan kompetensi digital guru serta kesiapan mereka mengintegrasikan teknologi digital dalam pembelajaran.

Pendahuluan

Perkembangan teknologi digital pada era revolusi industri 4.0 dan *society* 5.0 telah membawa perubahan yang luas pada berbagai aspek kehidupan, tidak terkecuali bidang pendidikan (Pratiwi, 2025; Sakiinah et al., 2022). Dalam konteks ini, transformasi digital pembelajaran bukan lagi sekadar pilihan, melainkan kebutuhan yang sulit dihindari apabila kualitas proses sekaligus hasil belajar siswa hendak ditingkatkan (Juniarti & Sulastika, 2025; Latifah et al., 2024). Transformasi tersebut tidak terbatas pada penggunaan perangkat teknologi semata. Cakupannya lebih luas, meliputi peningkatan kompetensi guru, pengembangan media pembelajaran, terciptanya proses belajar yang lebih interaktif, hingga sistem evaluasi yang lebih efektif dan efisien berbasis digital (Rosita et al., 2024).

Pada jenjang sekolah dasar, transformasi digital memiliki peran yang strategis karena pada tahap inilah kemampuan dasar siswa dibangun, terutama literasi dan numerasi (Saputra, 2024). Pemanfaatan platform digital, media pembelajaran interaktif, serta teknologi *Artificial Intelligence* (AI) dapat membantu guru menyajikan pembelajaran yang lebih kontekstual, menarik, dan adaptif terhadap kebutuhan siswa (Adam & Ali, 2025; Kaswar et al., 2025; Wahyudi, 2023). Konsekuensinya, guru dituntut memiliki kompetensi digital yang memadai agar teknologi dapat terintegrasi secara utuh ke dalam keseluruhan proses pembelajaran, bukan sebatas pelengkap.

Namun, kenyataan di lapangan, masih menunjukkan kondisi yang berbeda. Berdasarkan hasil observasi awal di sekolah mitra, ditemukan sejumlah permasalahan yang relevan dengan tujuan pengabdian ini. Pertama, dari aspek kompetensi digital, sebagian besar guru masih terbatas dalam mengoperasikan platform pembelajaran digital dan belum terbiasa memanfaatkan teknologi berbasis AI. Kedua, dari aspek media pembelajaran, guru cenderung jarang menggunakan media digital interaktif dan masih bertumpu pada buku teks sebagai sumber utama. Ketiga, dari aspek proses pembelajaran,



kegiatan belajar mengajar sebagian besar masih berlangsung konvensional dan kurang memanfaatkan teknologi untuk menghadirkan pembelajaran yang aktif dan inovatif. Keempat, dari aspek evaluasi, penilaian masih dilakukan secara manual berbasis kertas yang kurang efisien dan belum memanfaatkan aplikasi evaluasi digital yang mampu memberikan umpan balik secara cepat serta akurat.

Kondisi tersebut memperlihatkan adanya kesenjangan yang cukup nyata antara tuntutan pembelajaran di era digital dan praktik yang berlangsung di lapangan. Secara ideal, teknologi digital semestinya telah terintegrasi pada keempat aspek tersebut, baik kompetensi guru, media, proses, maupun evaluasi. Namun pada praktiknya, implementasi di sekolah masih terbatas dan belum berjalan secara sistematis (Hamilaturroyya & Adibah, 2025). Kesenjangan ini berdampak pada rendahnya keterlibatan siswa, kurang optimalnya proses pembelajaran, serta belum maksimalnya pencapaian hasil belajar (Napisya et al., 2026). Berangkat dari permasalahan tersebut, diperlukan upaya strategis melalui kegiatan pengabdian kepada masyarakat dalam bentuk pelatihan dan pendampingan transformasi digital pembelajaran.

Sejumlah kegiatan pengabdian terdahulu telah menunjukkan bahwa pelatihan teknologi digital mampu meningkatkan kompetensi guru dalam mendukung pembelajaran abad ke-21. Rosita dkk menekankan pemanfaatan AI untuk membantu guru dalam penyusunan materi ajar dan administrasi sekolah (Rosita et al., 2024), sementara Triwahyuni dkk berfokus pada penguatan kompetensi digital guru dalam implementasi Kurikulum Merdeka melalui integrasi teknologi pembelajaran (Triwahyuni et al., 2025). Adapun Misbahudholam dkk mengembangkan kemampuan guru dalam memanfaatkan media pembelajaran berbasis *Augmented Reality* (AR) melalui pendekatan pelatihan yang menekankan praktik langsung. Ketiga kegiatan tersebut sampai pada simpulan yang serupa, yaitu bahwa pelatihan dan pendampingan merupakan strategi yang efektif untuk meningkatkan literasi digital dan kemampuan guru dalam memanfaatkan teknologi Pendidikan (Misbahudholam et al., 2025).

Meskipun demikian, sebagian besar pengabdian terdahulu masih berfokus pada penguasaan satu teknologi atau aplikasi secara terpisah, baik AI, platform pembelajaran digital, maupun AR. Belum banyak program yang mengintegrasikan beragam teknologi tersebut secara menyeluruh dalam satu rangkaian pelatihan, mulai dari perencanaan pembelajaran, pengembangan media, pelaksanaan evaluasi, hingga efisiensi tugas administrasi guru. Padahal, kebutuhan guru pada era transformasi digital tidak berhenti pada kemampuan mengoperasikan satu aplikasi, melainkan mencakup kecakapan mengombinasikan berbagai teknologi untuk menopang keseluruhan proses pembelajaran secara efektif dan berkelanjutan.

Berdasarkan kondisi tersebut, kebaruan pengabdian ini terletak pada pengembangan model pelatihan dan pendampingan transformasi digital yang mengintegrasikan pemanfaatan Artificial Intelligence, pengembangan media pembelajaran digital, dan evaluasi pembelajaran berbasis teknologi dalam satu alur



pembelajaran yang saling berkesinambungan. Integrasi tersebut tidak dilaksanakan sebagai tiga sesi pelatihan yang berdiri sendiri, tetapi dirancang sebagai satu rangkaian praktik. Guru terlebih dahulu memanfaatkan Gemini AI untuk menyusun ide, tujuan pembelajaran, materi, dan soal sebagai dasar perencanaan pembelajaran. Selanjutnya, hasil yang dihasilkan melalui AI dikembangkan menjadi media pembelajaran interaktif menggunakan Canva. Media yang telah dibuat kemudian diimplementasikan melalui penyusunan evaluasi digital menggunakan Wayground dengan memanfaatkan materi dan soal yang telah disiapkan pada tahap sebelumnya. Dengan demikian, setiap teknologi memiliki fungsi yang saling melengkapi dalam mendukung keseluruhan proses pembelajaran, mulai dari perencanaan, pengembangan media, hingga evaluasi. Program ini tidak hanya berorientasi pada peningkatan kompetensi digital guru dalam mengoperasikan berbagai aplikasi, tetapi juga membangun kemampuan mengintegrasikan berbagai teknologi tersebut menjadi satu ekosistem pembelajaran yang utuh, efektif, dan siap diterapkan di kelas.

Pada akhirnya, kegiatan pengabdian ini diharapkan mampu meningkatkan kompetensi digital guru secara menyeluruh dan berkelanjutan, serta mendorong terciptanya pembelajaran yang lebih inovatif, interaktif, dan berkualitas di jenjang sekolah dasar.

Metode

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat dengan judul *“Pelatihan dan Pendampingan Transformasi Digital dalam Pembelajaran untuk Meningkatkan Kompetensi Guru”* dilaksanakan pada tanggal 20 Mei 2026 di MI Darul Ihsan Salohe yang terletak di Jalan Poros Sinjai-Bulukumba, Desa Salohe, Kecamatan Sinjai Timur, Kabupaten Sinjai, Sulawesi Selatan. Peserta pelatihan terdiri atas 13 guru yang mengajar pada jenjang kelas rendah dan kelas tinggi di MI Darul Ihsan Salohe. Peserta memiliki latar belakang pengalaman mengajar yang beragam, mulai dari guru dengan masa kerja beberapa tahun hingga guru senior. Keragaman karakteristik peserta tersebut menjadi dasar penyusunan materi pelatihan agar dapat menjawab kebutuhan guru dengan tingkat pengalaman dan kompetensi digital yang berbeda. Kegiatan ini bertujuan untuk meningkatkan kompetensi digital guru dalam memanfaatkan teknologi dan Artificial Intelligence (AI) untuk mendukung pembelajaran, pengembangan media pembelajaran, serta evaluasi pembelajaran berbasis digital. Metode yang digunakan adalah *Participatory Action Research* (PAR), yaitu pendekatan partisipatif yang melibatkan guru secara aktif dalam proses identifikasi masalah, perencanaan program, pelaksanaan tindakan, hingga evaluasi hasil kegiatan (Maqfirah et al., 2025). Berikut disajikan diagram alur PAR pada Kegiatan ini.



Gambar 1. Diagram Alur Kegiatan

Tahap pertama dalam PAR adalah observasi dan identifikasi kebutuhan yang dilakukan melalui wawancara, diskusi, serta pengamatan terhadap praktik pembelajaran di sekolah. Tahap ini bertujuan untuk mengetahui tingkat kompetensi digital guru, pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran, serta berbagai kendala yang dihadapi. Berdasarkan hasil identifikasi tersebut, dilakukan tahap perencanaan dengan menyusun program pelatihan yang sesuai kebutuhan peserta, meliputi materi transformasi digital dalam pembelajaran, pemanfaatan Gemini AI, Canva, dan Wayground, serta penyusunan instrumen evaluasi berupa pretest dan posttest. Sebelum pelatihan dimulai, peserta diberikan pretest untuk mengukur kemampuan awal terkait pemanfaatan teknologi digital dalam pembelajaran.

Tahap pertama dalam PAR adalah observasi dan identifikasi kebutuhan yang dilakukan melalui wawancara, diskusi, serta pengamatan terhadap praktik pembelajaran di sekolah. Tahap ini bertujuan untuk mengetahui tingkat kompetensi digital guru, pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran, serta berbagai kendala yang dihadapi. Berdasarkan hasil identifikasi tersebut, dilakukan tahap perencanaan dengan menyusun program pelatihan yang sesuai kebutuhan peserta, meliputi materi transformasi digital dalam pembelajaran, pemanfaatan Gemini AI, Canva, dan Wayground, serta penyusunan instrumen evaluasi berupa pretest dan posttest.

Instrumen yang digunakan untuk mengukur peningkatan kompetensi peserta berupa pretest dan posttest yang masing-masing terdiri atas 10 soal pilihan ganda. Setiap jawaban benar diberikan skor 10 dan jawaban salah skor 0, sehingga skor maksimum yang dapat diperoleh peserta adalah 100. Soal disusun berdasarkan indikator kompetensi yang menjadi fokus pelatihan, yaitu pemahaman konsep transformasi digital dalam pembelajaran, pemanfaatan Gemini AI sebagai pendukung penyusunan perangkat pembelajaran, pengembangan media pembelajaran menggunakan Canva, serta penyusunan evaluasi pembelajaran digital menggunakan Wayground. Sebelum digunakan, instrumen direview oleh tim pengabdian untuk memastikan kesesuaian isi dengan tujuan dan materi pelatihan. Sebelum pelatihan dimulai, peserta diberikan pretest untuk mengukur kemampuan awal terkait pemanfaatan teknologi digital dalam pembelajaran.

Selain pretest dan posttest, evaluasi pelaksanaan kegiatan dilakukan menggunakan angket respons peserta yang terdiri atas 10 butir pernyataan dengan skala Likert 4 poin, yaitu 4 = sangat baik, 3 = baik, 2 = cukup, dan 1 = kurang. Angket ini digunakan untuk memperoleh tanggapan peserta terhadap pelaksanaan pelatihan,



meliputi aspek kesesuaian materi, peningkatan kompetensi, kemudahan penggunaan aplikasi (Gemini AI, Canva, dan Wayground), kualitas praktik dan pendampingan, kompetensi narasumber, serta kebermanfaatan program secara keseluruhan. Data hasil angket dianalisis secara deskriptif menggunakan persentase pada setiap kategori penilaian untuk menggambarkan tingkat kepuasan dan efektivitas pelaksanaan kegiatan.

Tahap tindakan dilaksanakan melalui pelatihan, praktik langsung (*hands-on training*), diskusi, dan pendampingan penggunaan berbagai aplikasi digital. Guru diberikan kesempatan untuk mengembangkan media pembelajaran digital, menyusun bahan ajar berbantuan AI, serta membuat instrumen evaluasi berbasis digital yang dapat langsung diterapkan di kelas. Selanjutnya, dilakukan tahap refleksi dan evaluasi melalui posttest serta angket respon peserta untuk mengukur peningkatan kompetensi dan efektivitas program. Data yang diperoleh dianalisis secara deskriptif untuk mengetahui keberhasilan kegiatan dalam meningkatkan kompetensi digital guru serta sebagai dasar penyusunan rekomendasi tindak lanjut guna mendukung transformasi digital pembelajaran secara berkelanjutan.

Hasil dan Pembahasan

Kegiatan dilaksanakan secara langsung melalui pendekatan partisipatif yang menekankan keterlibatan aktif peserta dalam setiap sesi pelatihan dan pendampingan. Seluruh rangkaian kegiatan difokuskan pada peningkatan kompetensi digital guru melalui pemanfaatan *Artificial Intelligence*, pengembangan media pembelajaran digital, serta evaluasi pembelajaran berbasis teknologi.

a. Pemberian Pretest

Kegiatan pelaksanaan diawali dengan pemberian pretest kepada seluruh peserta pelatihan. Pretest bertujuan untuk mengetahui kemampuan awal guru terkait transformasi digital pembelajaran, penggunaan media digital, pemanfaatan *Artificial Intelligence* (AI), serta evaluasi pembelajaran digital. Selain itu, pretest juga digunakan untuk mengidentifikasi tingkat pemahaman peserta terhadap aplikasi yang akan digunakan selama pelatihan.

Pelaksanaan pretest dilakukan secara langsung menggunakan lembar instrumen yang telah disiapkan oleh tim pengabdi. Pertanyaan yang diberikan meliputi pemahaman dasar mengenai pembelajaran digital, penggunaan aplikasi pembelajaran, kemampuan membuat media digital, serta pemanfaatan teknologi AI dalam pembelajaran. Tim pengabdi juga memberikan beberapa pertanyaan kontekstual mengenai pengalaman guru dalam menggunakan teknologi selama proses pembelajaran di kelas.

Setelah pelaksanaan pretest, kegiatan dilanjutkan dengan pelatihan kompetensi digital guru berbasis *Artificial Intelligence* menggunakan *Gemini AI*. Pada tahap ini, peserta diperkenalkan mengenai konsep dasar Artificial Intelligence dalam pendidikan, manfaat AI dalam pembelajaran, serta peluang penggunaannya dalam membantu tugas guru di sekolah dasar.



Tim pengabdi menjelaskan bahwa *Gemini AI* dapat digunakan sebagai alat bantu dalam menyusun perangkat pembelajaran, membuat soal evaluasi, menyusun indikator pembelajaran, membuat cerita kontekstual, hingga membantu pengembangan ide pembelajaran kreatif. Guru juga diberikan pemahaman mengenai etika penggunaan AI agar teknologi digunakan secara bijak dan tetap mendukung proses berpikir kritis guru maupun siswa.

Pada sesi praktik, peserta diajarkan cara membuat *prompt* yang baik dan efektif agar menghasilkan jawaban yang sesuai dengan kebutuhan pembelajaran. Tim pengabdi menjelaskan bahwa kualitas jawaban dari *Gemini AI* sangat dipengaruhi oleh ketepatan instruksi atau *prompt* yang diberikan. Oleh karena itu, guru dilatih menyusun *prompt* yang jelas, spesifik, dan kontekstual.

Guru kemudian diminta mempraktikkan secara langsung pembuatan *prompt* menggunakan laptop maupun smartphone masing-masing. Tim pengabdi mendampingi peserta dalam memperbaiki *prompt* agar hasil yang diperoleh lebih sesuai dengan kebutuhan pembelajaran. Peserta terlihat sangat antusias karena mereka baru pertama kali mengetahui bahwa AI dapat membantu mempermudah pekerjaan guru secara signifikan.



Gambar 2. Penyampaian materi *Gemini AI*

Selain itu, peserta juga diajarkan bagaimana melakukan modifikasi jawaban yang dihasilkan oleh *Gemini AI* agar lebih sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar. Guru diberikan pemahaman bahwa hasil dari AI tetap perlu dianalisis dan disesuaikan kembali oleh guru sebelum digunakan dalam pembelajaran. Dengan demikian, AI diposisikan sebagai alat bantu, bukan pengganti peran guru dalam proses pembelajaran.

Kegiatan berikutnya difokuskan pada pelatihan pengembangan media pembelajaran digital menggunakan *Canva*. Pada sesi ini, peserta diberikan pemahaman mengenai pentingnya media visual dalam meningkatkan perhatian dan keterlibatan



siswa sekolah dasar dalam pembelajaran.

Tim pengabdian terlebih dahulu memperkenalkan berbagai fitur *Canva* yang dapat dimanfaatkan guru, seperti template presentasi, elemen grafis, animasi, audio, video, dan fitur kolaborasi. Guru diajarkan cara membuat akun *Canva* Pendidikan serta cara mengakses template pembelajaran yang tersedia secara gratis.

Dalam sesi praktik, peserta secara khusus diajarkan membuat materi pembelajaran matematika tentang persentase menggunakan *Canva*. Tim pengabdian memilih materi persentase karena materi tersebut sering dianggap sulit oleh siswa jika hanya dijelaskan secara konvensional. Oleh karena itu, guru dilatih membuat materi yang lebih visual, menarik, dan interaktif.

Selain membuat media, peserta juga diajarkan bagaimana memilih warna, font, gambar, dan animasi yang sesuai untuk siswa sekolah dasar agar media lebih menarik dan mudah dipahami. Tim pengabdian menjelaskan bahwa tampilan visual yang baik dapat meningkatkan fokus dan motivasi belajar siswa.



Gambar 3. Penyampaian materi *Canva*

Setelah praktik selesai, peserta diminta mempresentasikan hasil media pembelajaran yang telah dibuat. Hasil karya guru menunjukkan peningkatan kreativitas dan kemampuan dalam mengembangkan media pembelajaran digital. Guru terlihat lebih percaya diri dalam menggunakan teknologi untuk membuat pembelajaran yang lebih inovatif dan menyenangkan.

Tahap selanjutnya adalah pelatihan evaluasi pembelajaran digital menggunakan *Wayground*. Pada sesi ini, peserta diberikan pemahaman mengenai pentingnya evaluasi digital dalam meningkatkan efektivitas dan efisiensi proses penilaian pembelajaran.

Tim pengabdian memperkenalkan berbagai fitur *Wayground*, mulai dari pembuatan akun, penyusunan soal, pengaturan waktu pengerjaan, hingga analisis hasil evaluasi secara otomatis. Guru juga diperlihatkan contoh evaluasi interaktif yang menarik dan menyenangkan bagi siswa sekolah dasar.



Dalam sesi praktik, peserta diajarkan langkah demi langkah membuat kuis digital menggunakan *Wayground*. Guru membuat soal berdasarkan materi pembelajaran masing-masing, kemudian mengatur tampilan soal dengan gambar dan elemen visual agar lebih menarik bagi siswa.

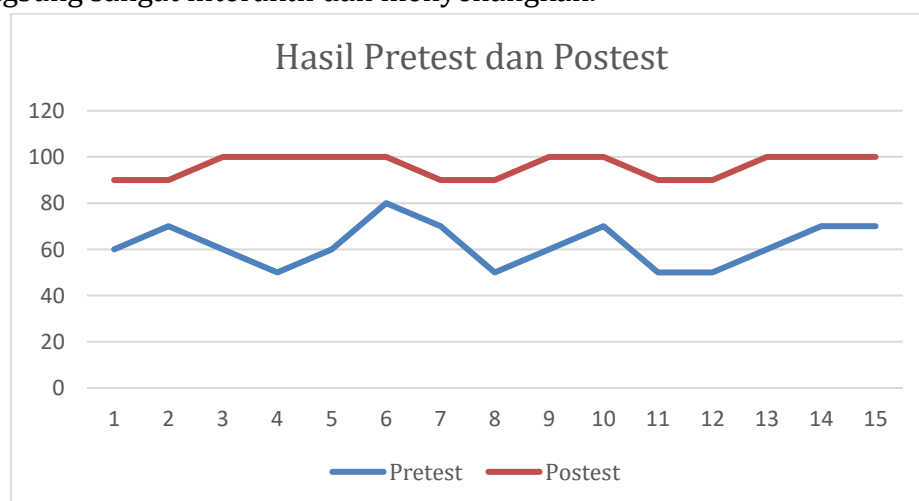
Selain pembuatan kuis, peserta juga diajarkan cara membagikan kuis kepada siswa melalui tautan dan *QR Code*. Pada sesi ini, tim pengabdian secara khusus mengajarkan cara membuat *QR Code* secara manual menggunakan generator *QR Code* sehingga guru dapat membagikan akses kuis dengan lebih praktis kepada siswa.

Guru juga dilatih bagaimana melihat hasil evaluasi secara real-time, mengunduh hasil penilaian, serta menganalisis tingkat pemahaman siswa berdasarkan data yang tersedia di *Wayground*. Fitur ini dianggap sangat membantu guru karena proses koreksi dan rekapitulasi nilai menjadi lebih cepat dibandingkan sistem manual.



Gambar 4. Latihan Pemberian Kuis dengan *Wayground*

Setelah praktik selesai, peserta melakukan simulasi penggunaan *Wayground* sebagai evaluasi pembelajaran di kelas. Guru mencoba mengerjakan kuis yang dibuat oleh peserta lain sehingga mereka dapat merasakan pengalaman sebagai siswa. Kegiatan ini berlangsung sangat interaktif dan menyenangkan.



Gambar 5. Hasil Pretest dan Posttest



Hasil pretest dan posttest dari kegiatan Pelatihan dan Pendampingan Transformasi Digital dalam Pembelajaran untuk Meningkatkan Kompetensi Guru di Sekolah Dasar menunjukkan adanya peningkatan secara deskriptif/nyata dalam kemampuan dan pemahaman peserta setelah mengikuti kegiatan pelatihan. Sebagian besar peserta mengalami peningkatan skor yang cukup besar, di mana pada hasil posttest banyak peserta memperoleh nilai tinggi seperti 90, bahkan 100. Hal ini menunjukkan bahwa kegiatan pelatihan transformasi digital yang dilaksanakan di MI Darul Ihsan Salohe efektif dalam meningkatkan kompetensi digital guru sekolah dasar.

Selain pretest dan posttest dilakukan pula evaluasi untuk mengetahui bagaimana efektifitas pelaksanaan pelatihan. Berikut hasil evaluasi yang diperoleh:

Tabel 1. Hasil Evaluasi (n=13)

No	Item	Skor			
		4 n (%)	3 n (%)	2 n (%)	1 n (%)
1	Materi pelatihan transformasi digital mudah dipahami.	6 (46,15)	7(53,85)	0(0,00)	0(0,00)
2	Pelatihan membantu saya meningkatkan kemampuan menggunakan teknologi dalam pembelajaran	5 (38,46)	8 (61,54)	0(0,00)	0(0,00)
3	Penggunaan <i>Canva</i> membantu saya membuat media pembelajaran yang lebih menarik	8 (61,54)	5 (38,46)	0(0,00)	0(0,00)
4	Pelatihan penggunaan <i>Wayground</i> membantu saya melaksanakan evaluasi pembelajaran secara lebih efektif	7(53,85)	6 (46,15)	0(0,00)	0(0,00)
5	Pemanfaatan <i>Gemini AI</i> membantu saya dalam menyusun bahan ajar dan soal evaluasi	9 (69,23)	4 (30,77)	0(0,00)	0(0,00)
6	Kegiatan praktik dan pendampingan selama pelatihan berjalan dengan baik	6 (46,15)	7(53,85)	0(0,00)	0(0,00)
7	Materi yang diberikan sesuai dengan kebutuhan guru di era digital	8 (61,54)	5 (38,46)	0(0,00)	0(0,00)
8	Saya merasa lebih percaya diri menerapkan pembelajaran berbasis digital setelah mengikuti pelatihan	6 (46,15)	7(53,85)	0(0,00)	0(0,00)
9	Narasumber menyampaikan materi dengan jelas dan interaktif	6 (46,15)	7(53,85)	0(0,00)	0(0,00)
10	Secara keseluruhan, pelatihan ini bermanfaat untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah	8 (61,54)	5 (38,46)	0(0,00)	0(0,00)
Rata-rata		53,08	46,92	0,00	0,00

Berdasarkan Tabel 1, hasil evaluasi menunjukkan bahwa pelaksanaan kegiatan Pelatihan dan Pendampingan Transformasi Digital dalam Pembelajaran di MI Darul Ihsan Salohe memperoleh respons yang sangat positif dari seluruh peserta. Secara umum, seluruh indikator hanya memperoleh penilaian pada kategori baik (skor 3) dan sangat



baik (skor 4), tanpa adanya penilaian cukup maupun kurang. Rata-rata persentase penilaian menunjukkan 53,08% peserta memberikan skor 4 dan 46,92% memberikan skor 3. Temuan ini mengindikasikan bahwa materi, metode pelatihan, serta proses pendampingan yang dilaksanakan telah sesuai dengan kebutuhan peserta dan mampu memberikan pengalaman belajar yang efektif dalam meningkatkan kompetensi digital guru.

Indikator dengan persentase skor tertinggi terdapat pada pemanfaatan Gemini AI dalam penyusunan bahan ajar dan soal evaluasi, di mana 73,33% peserta memberikan penilaian sangat baik. Selain itu, relevansi materi pelatihan dengan kebutuhan guru di era digital (66,67%), manfaat Canva dalam pengembangan media pembelajaran (60,00%), serta manfaat pelatihan terhadap peningkatan kualitas pembelajaran (60,00%) juga memperoleh penilaian yang sangat tinggi. Hasil tersebut menunjukkan bahwa guru tidak hanya memperoleh pengetahuan baru mengenai teknologi digital, tetapi juga merasakan manfaat praktis yang dapat langsung diterapkan dalam kegiatan pembelajaran. Dengan demikian, pelatihan dan pendampingan yang diberikan terbukti efektif dalam meningkatkan kesiapan guru untuk mengimplementasikan pembelajaran berbasis teknologi secara lebih inovatif, interaktif, dan efisien.

Peningkatan kompetensi digital guru dalam kegiatan ini sejalan dengan hasil pengabdian yang dilakukan oleh Rosita dkk., yang menunjukkan bahwa pelatihan penggunaan teknologi *Artificial Intelligence* seperti *Gemini AI*, *Gamma*, dan *Canva* mampu meningkatkan kemampuan guru dalam mendukung pembelajaran dan administrasi sekolah. Dalam kegiatan tersebut, pemahaman peserta meningkat dari 70% menjadi 90% setelah mengikuti pelatihan penggunaan AI dalam pembelajaran. Temuan tersebut memperkuat bahwa pemanfaatan teknologi AI dapat membantu guru bekerja lebih efektif dan kreatif dalam mengembangkan perangkat pembelajaran.

Pada kegiatan ini, guru dilatih menggunakan *Gemini AI* untuk membuat *prompt* yang baik dalam menyusun bahan ajar, soal evaluasi, tujuan pembelajaran, dan cerita kontekstual untuk siswa sekolah dasar. Hasil pelatihan menunjukkan bahwa guru merasa penggunaan AI sangat membantu dalam mempercepat proses penyusunan perangkat pembelajaran. Guru juga menjadi lebih kreatif dalam mengembangkan ide pembelajaran yang menarik dan kontekstual. Hal ini menunjukkan bahwa *Artificial Intelligence* dapat menjadi solusi dalam mendukung transformasi digital pembelajaran di sekolah dasar.

Selain pemanfaatan AI, kegiatan ini juga menunjukkan peningkatan kemampuan guru dalam mengembangkan media pembelajaran digital menggunakan *Canva*. Guru yang sebelumnya hanya menggunakan media konvensional mulai mampu membuat presentasi interaktif, infografis, dan video pembelajaran sederhana. Penggunaan media digital tersebut membuat pembelajaran menjadi lebih menarik dan membantu meningkatkan perhatian siswa selama proses pembelajaran berlangsung.

Hasil tersebut sejalan dengan kegiatan pengabdian yang dilakukan oleh Sari dkk. mengenai pelatihan pengembangan media pembelajaran digital berbasis *Augmented*



Reality menggunakan *Assemblr Edu*. Penelitian tersebut menunjukkan bahwa pelatihan berbasis praktik mampu meningkatkan kemampuan guru dalam mengembangkan media pembelajaran interaktif dengan peningkatan skor dari 50,1 menjadi 83,98. Temuan tersebut memperkuat bahwa pelatihan penggunaan media digital sangat penting dalam meningkatkan kreativitas dan kompetensi guru di era digital (A. M. Sari et al., 2024).

Dalam aspek evaluasi pembelajaran, guru pada awalnya masih menggunakan sistem evaluasi manual berbasis kertas (*paper-based test*). Setelah mengikuti pelatihan, guru mulai mampu menggunakan *Wayground* untuk membuat evaluasi pembelajaran digital secara interaktif. Guru diajarkan mulai dari proses pembuatan akun, penyusunan soal, penggunaan gambar dan animasi, hingga pembuatan *QR Code* secara manual untuk memudahkan akses siswa terhadap kuis digital. Penggunaan *Wayground* membantu guru melaksanakan evaluasi pembelajaran secara lebih efektif, cepat, dan menarik.

Temuan ini didukung oleh hasil penelitian Sunandi dkk. yang menyatakan bahwa integrasi teknologi digital dalam pembelajaran mampu meningkatkan kualitas pembelajaran dan keterlibatan siswa. Penelitian tersebut juga menekankan bahwa pelatihan teknologi dan kolaborasi antar guru menjadi faktor penting dalam meningkatkan kompetensi digital guru sekolah dasar (Sunandi et al., 2023). Dalam kegiatan pengabdian ini, pendekatan praktik langsung dan pendampingan juga terbukti membantu guru lebih mudah memahami penggunaan teknologi digital.

Keberhasilan kegiatan ini juga dipengaruhi oleh metode pelaksanaan yang menggunakan pendekatan *Participatory Action Research (PAR)*. Pendekatan ini melibatkan peserta secara aktif dalam seluruh proses kegiatan, mulai dari praktik penggunaan aplikasi, diskusi, hingga simulasi pembelajaran digital (Basuki et al., 2026; F. Sari et al., 2024). Guru tidak hanya menerima materi secara teoritis, tetapi juga memperoleh pengalaman langsung dalam menggunakan teknologi digital (Hasan et al., 2026). Pendekatan partisipatif seperti ini membuat peserta lebih aktif, percaya diri, dan mudah memahami materi pelatihan.

Hasil evaluasi kegiatan menunjukkan bahwa mayoritas peserta memberikan respon positif terhadap seluruh rangkaian kegiatan pelatihan. Sebanyak 73,33% peserta menyatakan bahwa penggunaan AI sangat membantu dalam menyusun bahan ajar dan soal evaluasi, sedangkan 60,00% peserta menyatakan bahwa penggunaan *Canva* membantu mereka membuat media pembelajaran yang lebih menarik. Selain itu, 53,33% peserta menyatakan bahwa penggunaan *Wayground* membantu pelaksanaan evaluasi pembelajaran menjadi lebih efektif. Hasil ini menunjukkan bahwa guru sangat membutuhkan pelatihan transformasi digital yang relevan dengan kebutuhan pembelajaran di era digital.

Temuan tersebut juga didukung oleh hasil penelitian Fajriatin dkk. yang menjelaskan bahwa penggunaan media pembelajaran digital dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dan membantu guru menciptakan pembelajaran yang lebih interaktif (Fajriatin et al., 2025). Selain itu, penelitian Rahmawati dkk. juga menunjukkan



bahwa pemanfaatan teknologi digital dalam pembelajaran mampu meningkatkan efektivitas pembelajaran dan keterlibatan siswa secara signifikan (Rahmawati et al., 2024).

Secara keseluruhan, kegiatan pengabdian ini menunjukkan bahwa pelatihan dan pendampingan transformasi digital mampu meningkatkan kompetensi digital guru sekolah dasar secara signifikan. Guru menjadi lebih siap menghadapi perkembangan teknologi pendidikan dan mulai mampu mengintegrasikan teknologi digital ke dalam proses pembelajaran. Kegiatan ini juga membuktikan bahwa transformasi digital dalam pembelajaran tidak hanya memerlukan penyediaan teknologi, tetapi juga membutuhkan pelatihan, pendampingan, dan dukungan berkelanjutan agar guru mampu memanfaatkan teknologi secara optimal dalam meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah dasar.

Meskipun kegiatan ini menunjukkan hasil yang positif, terdapat beberapa keterbatasan yang perlu diperhatikan. Pertama, jumlah peserta pelatihan relatif terbatas, yaitu hanya melibatkan 13 orang guru dari satu sekolah, sehingga hasil kegiatan belum dapat digeneralisasikan pada konteks yang lebih luas. Kedua, pelaksanaan kegiatan berlangsung dalam satu hari sehingga pendampingan terhadap implementasi hasil pelatihan di kelas belum dapat dilakukan secara optimal dalam jangka panjang. Oleh karena itu, efektivitas penerapan kompetensi digital guru setelah pelatihan masih memerlukan pemantauan dan evaluasi berkelanjutan.

Kesimpulan

Kegiatan pelatihan dan pendampingan transformasi digital dalam pembelajaran di MI Darul Ihsan Salohe terbukti efektif dalam meningkatkan kompetensi guru sekolah dasar dalam memanfaatkan teknologi digital sebagai pendukung proses pembelajaran. Program ini berhasil mencapai tujuan utama, yaitu meningkatkan kemampuan guru dalam mengintegrasikan *Artificial Intelligence*, media pembelajaran digital, dan evaluasi berbasis teknologi ke dalam praktik pembelajaran. Temuan kegiatan menunjukkan bahwa pendekatan pelatihan yang mengombinasikan praktik langsung dan pendampingan intensif mampu mempercepat penguasaan keterampilan digital guru serta meningkatkan kesiapan mereka dalam menghadapi tuntutan pembelajaran abad ke-21.

Meskipun demikian, kegiatan ini masih memiliki beberapa keterbatasan. Pelatihan hanya melibatkan 13 orang guru dari satu sekolah sehingga hasil yang diperoleh belum dapat digeneralisasikan pada konteks yang lebih luas. Selain itu, pelaksanaan kegiatan berlangsung dalam satu hari sehingga belum memungkinkan dilakukannya pendampingan jangka panjang untuk memantau konsistensi penerapan kompetensi digital guru dalam pembelajaran. Keterbatasan tersebut menjadi perhatian dalam menginterpretasikan hasil kegiatan sekaligus menjadi dasar pengembangan program selanjutnya.



Berdasarkan keterbatasan tersebut, disarankan agar kegiatan serupa dilaksanakan dengan melibatkan jumlah peserta yang lebih besar dan berasal dari berbagai sekolah sehingga diperoleh gambaran efektivitas program yang lebih representatif. Selain itu, durasi pelatihan perlu diperpanjang dan disertai pendampingan berkelanjutan untuk memastikan implementasi hasil pelatihan dalam praktik pembelajaran di kelas. Pembentukan komunitas belajar guru juga perlu didorong sebagai wadah berbagi pengalaman dan inovasi pembelajaran berbasis teknologi. Di samping itu, sekolah diharapkan memberikan dukungan melalui penyediaan sarana teknologi yang memadai serta memfasilitasi pengembangan kompetensi guru secara berkelanjutan. Program serupa juga dapat dikembangkan dengan cakupan materi yang lebih mendalam, seperti pengembangan konten pembelajaran berbasis AI, pemanfaatan *learning analytics*, dan integrasi berbagai platform digital untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran.

Ucapan Terima Kasih

Ucapan terima kasih disampaikan kepada Universitas Islam Ahmad Dahlan yang memberi hibah pengabdian masyarakat. Selain itu, ucapan terimakasih juga disampaikan kepada guru-guru di MI Darul Ihsan Salohe yang telah berkenan menjadi mitra pengabdian ini.

Daftar Rujukan

- Adam, S. H., & Ali, S. U. (2025). Pemanfaatan Artificial Intelligence Sebagai Media Pembelajaran Pada Era Pendidikan 4.0. *Socius: Jurnal Penelitian Ilmu-Ilmu Sosial*, 02(11), 751–755. <https://doi.org/10.5281/zenodo.15756165>
- Basuki, F. R., Hartoyo, Z., Rahim, A., & Al Farisi, S. (2026). Penguatan Literasi Digital Siswa melalui Pendekatan Participatory Action Research di MA Laboratorium Kota Jambi. *Jurnal Surya Masyarakat*, 8(2), 259. <https://doi.org/10.26714/jsm.8.2.2026.259-268>
- Fajriatin, K., Zaki, A., & Fitri Handayani, N. (2025). Implementasi Media Pembelajaran Berbasis Digital pada Pendidikan Pancasila Kelas IX di SMP Muhammadiyah 2 Kalasan Implementation of Digital-Based Learning Media in Pancasila Education for Grade IX at Muhammadiyah 2 Kalasan Middle School. *IJoEd: Indonesian Journal on Education*, 2(1), 2025–2130. <https://doi.org/10.70437/ijloed.v2i1.231>
- Hamilaturroyya, H., & Adibah, I. Z. (2025). Dinamika Pengembangan Kurikulum di Era Digital dalam Menjawab Kesenjangan Konsep dan Praktik. *LEARNING : Jurnal Inovasi Penelitian Pendidikan Dan Pembelajaran*, 5(3), 1245–1259. <https://doi.org/10.51878/learning.v5i3.6631>



- Hasan, H., Hastuti, S., Ansar, A., Habibah, S., & Putrawan, M. R. (2026). Transformasi Digital Teaching Guru melalui Pelatihan Artificial Intelligence dalam Pengembangan Media Pembelajaran. *JHP2M: Jurnal Hasil-Hasil Pengabdian Dan Pemberdayaan Masyarakat*, 5(2), 222–231.
- Juniarti, A., & Sulastika, R. (2025). Transformasi Pembelajaran dengan Teknologi Digital. *Journal of Innovation in Teaching and Instructional Media*, 5(2), 594–608. <https://doi.org/10.52690/jitim.v5i2.956>
- Kaswar, A. B., Andayani, D. D., Prima, K. W., Nurjannah, N., & Ridwansyah, R. (2025). Pelatihan Penggunaan Generative AI Gemini untuk Pembuatan Bahan Ajar Bagi Guru SMK Negeri 5 Barru. *VOKATEK*, 3(3), 171–176.
- Latifah, N. L. D., Adzam, M., & Vidiastuti, D. P. (2024). Strategi Transformasi Digital Nasional. *MATRA PEMBARUAN: Jurnal Inovasi Kebijakan*, 8(1), 17–30. <https://doi.org/10.21787/mp.8.1.2024.17-30>
- Maqfirah, Z., Handayani, R., Nurjannah, N., & Heriyanti, A. (2025). Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Menggunakan Wizer.Me di UPTD SMP Negeri 13 Sinjai. *Mosaic: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 2(1), 48–52. <https://doi.org/10.61220/mosaic.v2i1.527>
- Misbahudholam, M. A., Armadi, A., Puji Astuti, Y., & Astutik, C. (2025). Inovasi Abad 21: Penguatan Komeptensi Guru Dalam Pemanfaatan Media Pembelajaran Adaptif Berbasis Augmented Reality Dengan Bantuan Aplikasi Asemblr Edu Di Era Industri 5.0. *Jurnal Medika: Medika*, 4(3), 612–626. <https://doi.org/10.31004/x1njce91>
- Napisya, M., Yusria, Y., & Musa, M. (2026). Implementasi Model Pembelajaran Berdiferensiasi pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa di Sekolah Menengah Pertama Negeri 08 Merangin. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 11(1), 130–142.
- Pratiwi, S. N. (2025). Transformasi Digital Dalam Peningkatan Literasi Digital Siswa Sekolah Dasar : Analisis Eektivitas Dan Tantangan Implementasi Di Era Post-Pandemi. *Prosiding Seminar Internasional BIPA UMSU*, 2(1), 792–804.
- Rahmawati, R. D., Markhamah, M., & Fathoni, A. (2024). Analisis Efektivitas Pemanfaatan Teknologi Digital dalam Proses Pembelajaran Matematika di Tingkat Sekolah Dasar. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 09(4), 181–198.
- Rosita, R., Jumrah, J., Rahmayani, S., & Hamdana, H. (2024). Transformasi Digital dalam Pendidikan: Pelatihan Tools AI untuk Mendukung Pengajaran dan Administrasi



- Guru. *Room of Civil Society Development*, 3(6), 235–246.
<https://doi.org/10.59110/rcsd.438>
- Sakiinah, A. N., Mahya, A. F. P., & Santoso, G. (2022). Revolusi Pendidikan di Era Society 5.0; Pembelajaran, Tantangan, Peluang, Akses, dan Keterampilan Teknologi Almirah. *Jurnal Pendidikan Transformatif (Jupetra)*, 01(02), 18–28.
<https://doi.org/10.9000/jpt.v1i2.508>
- Saputra, D. (2024). Transformasi Literasi Digital untuk Mempersiapkan Generasi Z Menuju Pembelajaran Masa Depan Berbasis SDGS di MAN Insan Cendekia Padang Pariaman. *Prosiding Temu Ilmiah Nasional Guru XVI*, 16(1), 232–241.
<https://conference.ut.ac.id/index.php/ting/article/view/5089>
- Sari, A. M., Dewi, U. M., Fanita, F., & Dwiardi, S. B. (2024). Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Augmented Reality Berbasis Assemblr Edu. *PUSAKA: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 1(2), 1–6. <https://doi.org/10.62945/pusaka.v1i2.174>
- Sari, F., Muawiah, H., Derek, D. A. F., Nurjannah, N., & Fitriani, F. (2024). Pelatihan dan Pendampingan Pembuatan Media Pembelajaran Quizwhizzer di UPTD SMP Negeri 13 Sinjai. *MOSAIC: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 1(1), 39–43.
- Sunandi, I., Juliati, J., Hermawan, W., & Ramadhan, G. (2023). Dampak Integrasi Teknologi pada Pengalaman Belajar Mahasiswa Perguruan Tinggi. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 7(1), 3046–3054. <https://doi.org/10.31004/jptam.v7i1.9706>
- Triwahyuni, I., Mulyasari, E., Hendriawan, D., Novia, G., & Aldwaik, R. (2025). Pengembangan Kompetensi Digital Guru dalam Implementasi Kurikulum Merdeka di Sekolah Dasar: Studi Kasus di SDN Bandung. *Kalam Cendekia: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 13(246–253), 167–186. <https://doi.org/10.20961/jkc.v13i1.97013>
- Wahyudi, T. (2023). Studi Kasus Pengembangan dan Penggunaan Artificial Intelligence (AI) Sebagai Penunjang Kegiatan Masyarakat Indonesia. *Indonesian Journal on Software Engineering (IJSE)*, 9(1), 28–32. <https://doi.org/10.31294/ijse.v9i1.15631>