



TRANSFORMASI DIGITAL DALAM PENDIDIKAN: PEMBERDAYAAN GURU MELALUI PELATIHAN MEDIA PEMBELAJARAN ONLINE DAN MEDIA SOSIAL

Oleh

Dwita Laksmi Rachmawati¹, Pramita Sukma Wardani², Yufenti Oktafiah³

^{1,2,3}Universitas Merdeka Pasuruan

E-mail: ¹laksmiadwita@gmail.com

Article History:

Received: 17-05-2025

Revised: 04-06-2025

Accepted: 20-06-2025

Keywords:

Media pembelajaran digital, Pemberdayaan guru, Transformasi digital, Pelatihan, Media sosial dalam pendidikan.

Abstract: Perkembangan teknologi digital menuntut guru beradaptasi dan berinovasi dalam metode pembelajaran. Namun, banyak pendidik SD kesulitan memanfaatkan media pembelajaran daring dan media sosial karena keterbatasan literasi digital dan akses teknologi. Program Pengabdian kepada Masyarakat (PKM) ini bertujuan memberdayakan guru SD Negeri Segoropuro, Pasuruan, Indonesia, melalui peningkatan keterampilan penggunaan media digital untuk pembelajaran. Dilaksanakan September-Desember 2024, kegiatan ini mencakup pelatihan dan lokakarya penggunaan Canva untuk desain edukatif, Kinemaster untuk video interaktif, dan Prezi untuk presentasi dinamis. Prosesnya meliputi asesmen kebutuhan, pelatihan praktik langsung, pendampingan, dan evaluasi. Hasilnya menunjukkan peningkatan signifikan pada kepercayaan diri dan kompetensi guru dalam mengintegrasikan teknologi. Guru yang lebih muda menunjukkan kemampuan awal lebih baik, namun semua peserta meningkat pascapelatihan. Program ini membuktikan bahwa dengan dukungan dan pendampingan, guru dapat berhasil menerapkan teknologi. Diharapkan model pelatihan ini dapat direplikasi di sekolah lain guna mendukung transformasi digital pendidikan lebih luas

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi digital telah membawa perubahan signifikan dalam dunia pendidikan. Guru di era digital dituntut untuk lebih inovatif dalam proses pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi yang tersedia, seperti media pembelajaran online dan media sosial. Menurut Chen (2024), generasi saat ini dikenal sebagai digital native yang lebih mudah menerima pembelajaran berbasis teknologi. Oleh karena itu, guru harus mampu beradaptasi dengan perubahan ini agar pembelajaran lebih efektif dan menarik.

Digitalisasi dalam dunia pendidikan memungkinkan adanya berbagai inovasi dalam metode pengajaran. Penggunaan platform pembelajaran online seperti Google Classroom, Moodle, dan Zoom telah menjadi alternatif bagi pembelajaran konvensional, terutama pasca-pandemi COVID-19 yang mempercepat transformasi digital dalam dunia pendidikan (Moybeka et al., 2023). Selain itu, media sosial seperti Facebook, Instagram, dan YouTube



juga mulai dimanfaatkan sebagai sarana berbagi materi ajar dan interaksi antara guru dan siswa.

Namun, tidak semua guru memiliki keterampilan dan pemahaman yang cukup dalam memanfaatkan media pembelajaran digital secara optimal. Menurut penelitian oleh Rachmawati dan Purwati (2022), banyak guru masih mengalami kesulitan dalam menggunakan platform digital karena kurangnya pelatihan dan keterbatasan akses terhadap teknologi. Di sisi lain, siswa yang sudah terbiasa dengan teknologi justru menuntut metode pembelajaran yang lebih interaktif dan menarik. Guru yang tidak mengikuti perkembangan teknologi berisiko mengalami kesulitan dalam menyampaikan materi secara efektif, yang pada akhirnya dapat berdampak pada hasil belajar siswa (Utami et al., 2023).

Selain meningkatkan efektivitas pengajaran, pemanfaatan media pembelajaran online dan media sosial juga dapat membantu guru dalam membangun lingkungan belajar yang lebih inklusif dan kolaboratif (Enesi et al., 2021). Misalnya, media sosial dapat digunakan untuk membangun komunitas belajar yang memungkinkan siswa untuk berdiskusi dan berbagi informasi di luar jam sekolah (Wang et al., 2024). Dengan demikian, pembelajaran tidak hanya terbatas pada ruang kelas, tetapi dapat berlangsung secara berkelanjutan.

Oleh karena itu, program pengabdian kepada masyarakat (PKM) ini dirancang untuk membantu guru dalam memahami dan menguasai berbagai media pembelajaran online serta memanfaatkan media sosial sebagai alat bantu dalam proses belajar-mengajar. Program ini bertujuan untuk meningkatkan kualitas pengajaran dengan memberikan pelatihan intensif kepada guru mengenai strategi penggunaan teknologi dalam pembelajaran. Dengan adanya program ini, diharapkan para guru dapat lebih siap dalam menghadapi tantangan pendidikan di era digital dan mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik serta efektif bagi siswa. Program ini juga diharapkan dapat mendorong guru untuk terus mengembangkan keterampilan digitalnya sehingga dapat beradaptasi dengan perkembangan teknologi yang semakin pesat.

METODE

PKM ini dilaksanakan di SD Negeri Desa Segoropuro, Pasuruan, Indonesia, dari bulan September 2024 hingga Desember 2024. Metode pelaksanaan kegiatan ini meliputi beberapa tahap sebagai berikut:

1. **Identifikasi Kebutuhan**

- Tahap awal dilakukan dengan menyebarkan kuesioner kepada para guru untuk mengetahui sejauh mana pemahaman mereka terhadap penggunaan media pembelajaran digital dan media sosial dalam proses mengajar.
- Wawancara mendalam dilakukan dengan beberapa guru untuk menggali lebih lanjut mengenai kendala yang mereka hadapi dalam menggunakan teknologi dalam pembelajaran.
- Hasil dari survei dan wawancara ini kemudian dianalisis untuk menentukan materi pelatihan yang paling sesuai dengan kebutuhan guru.

2. **Pelatihan dan Workshop**

- Sesi pelatihan dilakukan secara bertahap, dimulai dengan pengenalan teori mengenai manfaat dan tantangan penggunaan media pembelajaran digital dalam pendidikan.



- Sesi praktik melibatkan demonstrasi langsung penggunaan berbagai platform seperti Google Classroom, Canva, Quizizz, serta optimalisasi media sosial seperti Facebook dan Instagram untuk pembelajaran.
 - Peserta diberikan kesempatan untuk melakukan simulasi pembelajaran dengan menggunakan media yang telah dipelajari agar mereka dapat memahami implementasinya secara langsung.
 - Modul pembelajaran serta video tutorial juga disediakan agar guru dapat terus belajar secara mandiri setelah pelatihan.
3. **Pendampingan dan Implementasi**
- Setelah pelatihan, guru diberikan waktu untuk mencoba menerapkan media pembelajaran digital yang telah dipelajari di kelas masing-masing.
 - Tim PKM melakukan observasi langsung serta memberikan bimbingan dan umpan balik selama proses implementasi.
 - Sesi diskusi kelompok dilakukan secara berkala untuk membahas kendala yang dihadapi oleh guru serta solusi yang dapat diterapkan.
4. **Evaluasi dan Refleksi**
- Evaluasi dilakukan dengan mengadakan tes pemahaman bagi guru setelah mereka mengikuti pelatihan.
 - Survei pascapelatihan dilakukan untuk mengetahui peningkatan keterampilan guru dalam menggunakan media pembelajaran digital.
 - Sesi refleksi dilakukan dengan guru untuk mendiskusikan manfaat yang diperoleh dari pelatihan serta strategi penerapan jangka panjang dalam pembelajaran.
 - Laporan hasil kegiatan disusun sebagai rekomendasi bagi sekolah dan instansi terkait untuk pengembangan program serupa di masa depan.

Diagram Alir Timeline Pelaksanaan PKM



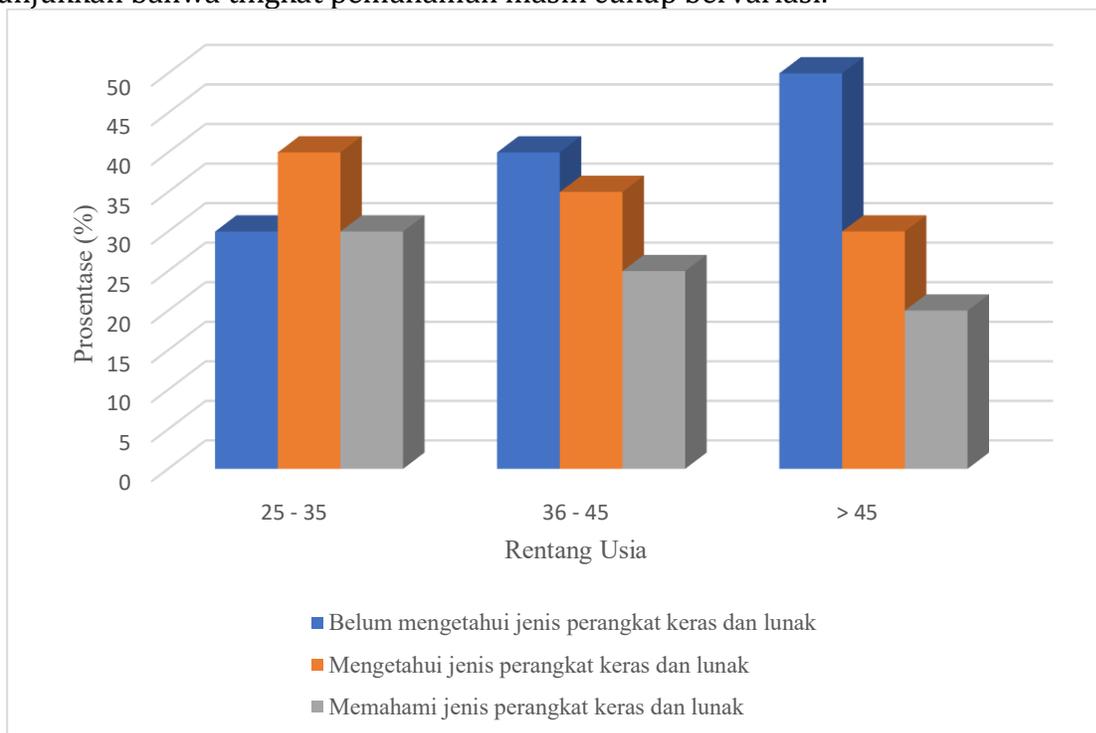
Gambar 1. Diagram Alir Timeline Pelaksanaan PKM



HASIL

Hasil Survei Pengetahuan Awal Guru

Hasil survei awal mengenai pengetahuan dasar guru tentang lanskap digital menunjukkan bahwa tingkat pemahaman masih cukup bervariasi.



Gambar 2. Tingkat Pemahaman Dasar Guru tentang Lanskap Digital

Hasil survei awal mengenai pengetahuan dasar guru tentang lanskap digital menunjukkan variasi pemahaman berdasarkan rentang usia. Dari total 17 guru yang disurvei, kelompok usia 25-35 tahun memiliki pemahaman lebih baik, dengan 40% mengetahui dan 30% memahami jenis perangkat keras serta lunak, sementara 30% lainnya belum mengetahuinya. Pada kelompok usia 36-45 tahun, 40% guru belum mengetahui perangkat keras dan lunak, 35% sudah mengetahui, dan hanya 25% yang benar-benar memahaminya. Sementara itu, kelompok usia di atas 46 tahun menunjukkan tingkat pemahaman terendah, dengan 50% belum mengetahui, 30% mengetahui, dan hanya 20% yang memahami perangkat digital. Hasil ini menunjukkan bahwa semakin muda usia guru, semakin tinggi tingkat pemahamannya terhadap lanskap digital, sehingga diperlukan pelatihan lebih lanjut bagi guru berusia di atas 36 tahun agar lebih siap dalam mengadaptasi teknologi dalam pembelajaran.

Implementasi Kegiatan PKM

Pelatihan Penggunaan Media Pembelajaran Menggunakan Canva

Tahap pertama dalam implementasi kegiatan PKM adalah pelatihan pembuatan media pembelajaran menggunakan **Canva**. Pada tahap ini, peserta diberikan pemahaman dasar mengenai desain grafis, pemanfaatan template, serta teknik pengeditan teks dan gambar agar tampilan materi ajar lebih menarik dan interaktif. Pelatihan mencakup pemilihan warna yang sesuai, penyusunan elemen visual yang informatif, serta optimalisasi fitur-fitur Canva untuk membuat poster edukatif, infografis, dan slide presentasi yang efektif.



Hasil dari kegiatan ini adalah media pembelajaran visual yang menarik dan mudah digunakan dalam proses pengajaran, baik secara daring maupun luring.

Pelatihan Penggunaan Media Pembelajaran Menggunakan Kinemaster

Tahap kedua berfokus pada penggunaan **Kinemaster** sebagai alat untuk membuat video pembelajaran interaktif. Dalam sesi ini, peserta dilatih untuk mengedit video dengan teknik dasar seperti pemotongan klip, penyisipan teks, penggunaan efek transisi, serta penambahan suara latar dan animasi sederhana. Dengan memanfaatkan fitur-fitur dalam Kinemaster, peserta mampu menghasilkan video pembelajaran yang lebih dinamis dan mudah dipahami oleh siswa. Selain itu, peserta juga diajarkan cara menyesuaikan durasi dan tampilan visual agar video lebih efektif dalam menyampaikan materi ajar. Hasil dari tahap ini adalah video pembelajaran singkat yang dapat digunakan sebagai media pendukung dalam pembelajaran di kelas maupun secara daring.

Pelatihan Penggunaan Media Pembelajaran Menggunakan Prezi

Tahap terakhir adalah pelatihan pembuatan presentasi interaktif menggunakan Prezi. Berbeda dengan slide presentasi konvensional, Prezi memungkinkan peserta untuk menyusun materi dengan tampilan yang lebih dinamis melalui efek zoom dan transisi non-linear. Dalam sesi ini, peserta diajarkan cara menyusun alur presentasi yang efektif, mengintegrasikan elemen multimedia seperti gambar, video, dan animasi, serta memanfaatkan fitur Prezi untuk meningkatkan daya tarik visual materi ajar. Dengan teknik ini, diharapkan peserta dapat menyampaikan materi dengan cara yang lebih engaging dan mudah dipahami oleh siswa. Hasil dari tahap ini adalah presentasi interaktif yang dapat digunakan untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran di kelas.

Melalui ketiga tahap ini, kegiatan PKM bertujuan untuk membekali peserta dengan keterampilan dalam memanfaatkan berbagai platform digital guna menciptakan pengalaman belajar yang lebih inovatif, menarik, dan efektif bagi siswa.



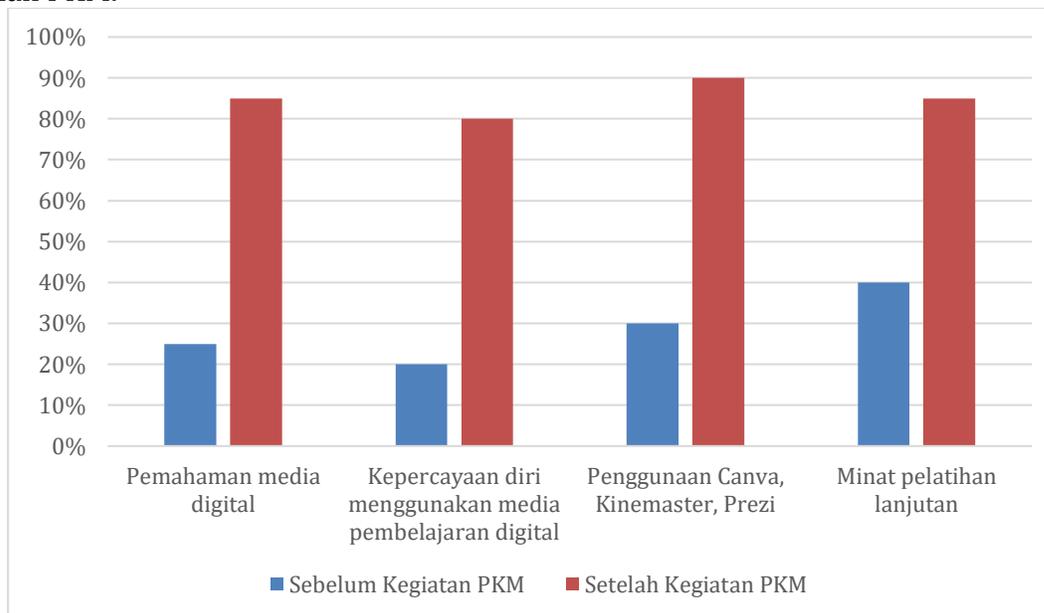
Gambar 3. Foto Kegiatan PKM

Hasil Evaluasi Setelah Pelaksanaan Kegiatan

Setelah kegiatan pelatihan selesai dilaksanakan, dilakukan evaluasi melalui survei yang bertujuan untuk mengukur perubahan pengetahuan dan keterampilan guru dalam menggunakan media pembelajaran digital. Survei pasca-kegiatan diisi oleh seluruh peserta (sebanyak 17 guru), dengan instrumen yang mencakup aspek pemahaman, keterampilan



teknis, dan kepercayaan diri dalam menggunakan aplikasi Canva, Kinemaster, dan Prezi. Berikut adalah diagram batang yang menunjukkan hasil survei sebelum dan sesudah pelatihan PKM.



Gambar 4. Perbandingan Hasil Survey Sebelum dan Setelah Kegiatan PKM

Berdasarkan hasil survei yang divisualisasikan dalam diagram, terlihat adanya peningkatan yang sangat signifikan pada seluruh aspek yang diukur setelah pelaksanaan kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PKM) yang berfokus pada pelatihan media pembelajaran digital. Sebelum pelatihan, hanya sekitar 25% guru yang memahami media digital, namun setelah kegiatan, angka tersebut melonjak drastis menjadi 85%. Hal ini menunjukkan bahwa pelatihan yang diberikan berhasil meningkatkan pengetahuan dasar peserta tentang pentingnya pemanfaatan teknologi dalam proses pembelajaran. Peningkatan serupa juga terjadi pada aspek kepercayaan diri guru dalam menggunakan media pembelajaran digital, yang semula hanya 20%, meningkat menjadi 80% setelah pelatihan. Ini menandakan bahwa metode pelatihan yang interaktif dan aplikatif mampu memberikan pengalaman langsung yang membangun rasa percaya diri para guru.

Selanjutnya, penguasaan terhadap aplikasi seperti Canva, Kinemaster, dan Prezi juga menunjukkan hasil yang menggembirakan. Jika sebelumnya hanya sekitar 30% guru yang pernah menggunakan aplikasi tersebut, setelah pelatihan lebih dari 90% peserta merasa mampu menggunakannya untuk mendesain materi ajar yang lebih menarik dan variatif. Terakhir, aspek minat untuk mengikuti pelatihan lanjutan juga mengalami peningkatan, dari 40% sebelum kegiatan menjadi 85% setelah kegiatan. Ini menunjukkan bahwa pelatihan tidak hanya memberikan pengetahuan dan keterampilan baru, tetapi juga menumbuhkan semangat pembelajaran berkelanjutan di kalangan guru. Temuan ini mengindikasikan bahwa kegiatan PKM ini tidak hanya berdampak jangka pendek, tetapi juga berpotensi mendorong perubahan sikap dan pola pikir guru terhadap integrasi teknologi dalam pendidikan.



DISKUSI

Secara umum, evaluasi ini membuktikan bahwa pelatihan yang dirancang dengan pendekatan praktis dan kontekstual sangat efektif dalam meningkatkan kompetensi digital guru sekolah dasar. Temuan ini memperkuat pentingnya pelatihan berkelanjutan yang berfokus pada pemberdayaan guru di tengah perkembangan teknologi pendidikan yang terus berubah.

Hasil pelaksanaan program pelatihan media pembelajaran online dan media sosial di SD Negeri Segoropuro menunjukkan adanya peningkatan signifikan dalam hal pemahaman, keterampilan, dan kepercayaan diri guru dalam menggunakan media digital. Temuan ini mendukung teori yang dikemukakan oleh Kalra (2024) yang menekankan pentingnya integrasi pengetahuan teknologi dengan pedagogik dan konten dalam praktik pembelajaran. Dalam konteks ini, pelatihan yang diberikan telah berhasil membantu guru mengembangkan dimensi teknologi dalam praktik mengajarnya, yang sebelumnya masih minim.

Peningkatan pemahaman dan keterampilan guru dalam menggunakan platform seperti Canva, Kinemaster, dan Prezi juga sejalan dengan hasil penelitian oleh Biju et al. (2024), yang menyatakan bahwa pelatihan media digital mampu meningkatkan efektivitas dan daya tarik pembelajaran di kelas, khususnya dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. Hasil survei pasca-kegiatan yang menunjukkan bahwa 90% peserta mampu menggunakan Canva dan 80% merasa percaya diri menggunakan media digital juga mendukung hasil penelitian oleh Sari & Gunawan (2020), yang menemukan bahwa pelatihan berbasis praktik langsung memiliki dampak yang lebih signifikan dibandingkan pelatihan berbasis teori semata.

Selain itu, antusiasme peserta terhadap pelatihan lanjutan (75% menyatakan minat) menunjukkan bahwa program ini mampu memicu semangat belajar berkelanjutan, yang merupakan inti dari konsep *lifelong learning*. Temuan ini memperkuat gagasan dari Rachmawati dan Hastari (2022) bahwa pemberdayaan guru melalui pelatihan digital merupakan langkah strategis dalam menghadapi tantangan pendidikan abad ke-21.

Namun demikian, keberhasilan ini tidak lepas dari pendekatan pelatihan yang kontekstual, interaktif, dan memberikan ruang eksplorasi kepada peserta (Rachmawati et al., 2024; Rachmawati & Fadhilawati, 2023). Pendampingan intensif juga menjadi kunci utama dalam memastikan semua peserta, termasuk guru senior, mampu mengikuti materi pelatihan dengan baik. Secara keseluruhan, kegiatan PKM ini membuktikan bahwa pelatihan yang terstruktur dan relevan dapat menjadi sarana yang efektif untuk meningkatkan kapasitas guru dalam menghadapi tuntutan pembelajaran berbasis teknologi. Ke depan, program serupa perlu terus dikembangkan dengan pendekatan kolaboratif dan berbasis kebutuhan lokal, guna menciptakan transformasi pendidikan yang berkelanjutan dan menyeluruh.

KESIMPULAN

Program pelatihan media pembelajaran online dan pemanfaatan media sosial yang dilaksanakan di SD Negeri Segoropuro telah memberikan kontribusi nyata dalam mendukung proses transformasi digital di dunia pendidikan, khususnya pada jenjang sekolah dasar. Hasil dari kegiatan ini menunjukkan bahwa guru memiliki potensi yang sangat besar untuk mengikuti perkembangan teknologi, selama mereka mendapatkan akses kepada pelatihan yang tepat, relevan, dan aplikatif. Melalui pelatihan yang mencakup pemanfaatan Canva untuk membuat materi pembelajaran visual, Kinemaster untuk menyusun video



edukatif yang menarik, serta Prezi untuk presentasi interaktif, para guru mampu meningkatkan keterampilan teknologinya secara signifikan.

Selain peningkatan keterampilan teknis, program ini juga berdampak pada aspek psikologis guru, seperti peningkatan rasa percaya diri, motivasi untuk berinovasi, dan semangat untuk menciptakan pembelajaran yang lebih menarik serta sesuai dengan kebutuhan siswa masa kini. Guru-guru yang sebelumnya merasa kurang percaya diri terhadap teknologi kini mulai aktif mengeksplorasi berbagai platform digital untuk memperkaya metode pengajaran mereka.

Meskipun terdapat variasi tingkat kemampuan awal, terutama antara guru muda dan senior, seluruh peserta menunjukkan kemajuan yang positif. Keberhasilan ini menunjukkan pentingnya pendekatan pelatihan yang bersifat kolaboratif, berkelanjutan, dan disertai pendampingan personal. Oleh karena itu, model pelatihan ini dapat dijadikan sebagai salah satu strategi pemberdayaan guru di era digital yang layak untuk direplikasi dan dikembangkan di berbagai sekolah, guna mempercepat terciptanya ekosistem pendidikan yang adaptif, inovatif, dan berbasis teknologi.

PENGAKUAN/ACKNOWLEDGEMENTS

Penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada Lembaga Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat (LPPM) Universitas Merdeka Pasuruan atas dukungan dan pendanaan yang telah diberikan sehingga kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat ini dapat terlaksana dengan baik. Ucapan terima kasih juga disampaikan kepada seluruh peserta pelatihan, khususnya para guru di SD Negeri Segoropuro, Pasuruan yang telah berpartisipasi secara aktif dan antusias selama kegiatan berlangsung. Tanpa kontribusi dan kerja sama dari semua pihak, kegiatan ini tidak akan mencapai hasil yang optimal. Semoga program ini membawa manfaat yang berkelanjutan bagi pengembangan kompetensi guru dan kemajuan dunia pendidikan di era digital.

DAFTAR REFERENSI

- [1] Biju, N., Abdelrasheed, N. S. G., Bakiyeva, K., Prasad, K. D. V., & Jember, B. (2024). Which One? AI-Assisted Language Assessment or Paper Format: An Exploration of The Impacts on Foreign Language Anxiety, Learning Attitudes, Motivation, and Writing Performance. *Language Testing in Asia*, 14(1). <https://doi.org/10.1186/s40468-024-00322-z>
- [2] Chen, Y. (2024). Perceptions of AI-facilitated Creativity in Language Education: A Study on Digital Storytelling. *The JALT CALL Journal*, 20(3), 2089. <https://doi.org/10.29140/jaltcall.v20n3.2089>
- [3] Enesi, M., Vrapı, F., & Trifoni, A. (2021). Challenges of Teaching and Learning English Language for ESP Courses. *Journal of Educational and Social Research*, 11(4), 213–226. <https://doi.org/10.36941/jesr-2021-0090>
- [4] Kalra, R. (2024). Exploring Teachers' Perceptions Toward the Integration of AI Tools in the Language Classroom. *NIDA Journal of Language and Communication*, 29(45), 1–16.
- [5] Moybeka, A. M. S., Syariatın, N., Tatıpang, D. P., Mushthoza, D. A., Putu, N., Dewi, J. L., & Tineh, S. (2023). Artificial Intelligence and English Classroom: The Implications of AI Toward EFL Students' Motivation. *Edumaspul: Jurnal Pendidikan*, 7(2), 1–12.
- [6] Rachmawati, D. L., Budiarti, D., & Oktafiah, Y. (2024). Pelatihan Pemanfaatan ICT dalam



- Kegiatan Pengajaran Bahasa Inggris Siswa Sekolah Menengah Pertama (SMP). *IJECS: Indonesian Journal of Empowerment and Community Services*, 5(1).
- [7] Rachmawati, D. L., & Fadhilawati, D. (2023). Penggunaan Lagu Anak dan Short Story untuk Memperkuat Keterampilan Bahasa Inggris Anak Usia Dini. *IJECS: Indonesian Journal of Empowerment and Community Services*, 4(2).
- [8] Rachmawati, D. L., & Hastari, S. (2022). Formative Assessment as an Innovative Strategies to Develop ESP Students' Writing Skills. *VELES Journal: Voices of English Language Education Society*, 6(1), 78–90. <https://doi.org/10.29408/veles.v6i1.5174>
- [9] Rachmawati, D. L., & Purwati, O. (2022). ESP Teachers' Sociocultural Challenges in Online Formative Assessment: Voices of Teachers, Learners, and Coordinators. *Computer Assisted Language Learning Electronic Journal (CALL-EJ)*, 23(1), 150–167.
- [10] Utami, S. P. T., Andayani, Winarni, R., & Sumarwati. (2023). Utilization of Artificial Intelligence Technology in An Academic Writing Class: How do Indonesian Students Perceive? *Contemporary Educational Technology*, 15(4). <https://doi.org/10.30935/cedtech/13419>
- [11] Wang, C., Li, Z., & Bonk, C. (2024). Understanding Self-Directed Learning in AI-Assisted Writing: A Mixed Methods Study of Postsecondary Learners. *Computers and Education: Artificial Intelligence*, 6. <https://doi.org/10.1016/j.caeai.2024.100247>



HALAMAN INI SENGAJA DIKOSONGKAN



HALAMAN INI SENGAJA DIKOSONGKAN