

## Transformasi Digital Dalam Pendidikan: Pemberdayaan Guru Melalui Pelatihan Media Pembelajaran Online Dan Media Sosial

### *Digital Transformation in Education: Teacher Empowerment Through Online Learning Media Training and Social Media*

<sup>1\*</sup>Dwita Laksmi Rachmawati, <sup>2</sup>Dian Fadhilawati

Universitas Muhammadiyah Gresik, Gresik, Indonesia<sup>1</sup>

Universitas Islam Balitar, Blitar, Indonesia<sup>2</sup>

e-mail: [dwitalaksmi@umg.ac.id](mailto:dwitalaksmi@umg.ac.id)<sup>1\*</sup>, [dianfadhilawati@yahoo.com](mailto:dianfadhilawati@yahoo.com)<sup>2</sup>

\*Corresponding Author

*Submitted: May 11, 2025; Revised: April 3, 2026; Accepted: April 19, 2026; Published: April 30, 2026*

#### ABSTRAK

Perkembangan teknologi digital menuntut guru untuk mampu mengintegrasikan media pembelajaran online dan media sosial secara efektif. Namun, pada jenjang sekolah dasar, masih terdapat keterbatasan literasi digital serta minimnya pelatihan yang terintegrasi dan berkelanjutan. Program Pengabdian kepada Masyarakat (PKM) ini bertujuan untuk memberdayakan guru di SD Negeri Segoropuro, Pasuruan, melalui peningkatan kompetensi penggunaan media digital dalam pembelajaran. Kegiatan dilaksanakan pada September – Desember 2025 melalui tahapan asesmen kebutuhan, pelatihan praktik, pendampingan, dan evaluasi. Materi pelatihan mencakup penggunaan Canva, Kinemaster, dan Prezi. Hasil menunjukkan peningkatan signifikan pada pemahaman, keterampilan, dan kepercayaan diri guru dalam mengintegrasikan teknologi ke dalam pembelajaran. Secara praktis, program ini menghasilkan model pelatihan berbasis kebutuhan yang aplikatif dan mudah direplikasi di sekolah lain. Keberlanjutan program didukung melalui penyediaan modul, video tutorial, serta pendampingan yang mendorong pembelajaran mandiri guru. Program ini berkontribusi dalam mendukung transformasi digital pendidikan secara lebih adaptif dan berkelanjutan.

**Kata kunci:** Media pembelajaran digital, Pemberdayaan guru, Transformasi digital, Pelatihan, Media sosial dalam pendidikan

#### ABSTRACT

*The advancement of digital technology requires teachers to effectively integrate online learning media and social media into their instructional practices. However, at the primary school level, there are still limitations in digital literacy as well as a lack of integrated and sustainable training programs. This community service program (PKM) aims to empower teachers at SD Negeri Segoropuro, Pasuruan, by enhancing their competencies in utilizing digital media for teaching. The program was conducted from September to December 2025 through several stages, including needs assessment, practical training, mentoring, and evaluation. The training materials covered the use of Canva, Kinemaster, and Prezi. The results indicate a significant improvement in teachers' understanding, skills, and confidence in integrating technology into the teaching and learning process. Practically, this program offers a needs-based training model that is applicable and easily replicable in other schools. The sustainability of the program is supported by the provision of modules, video tutorials, and continuous mentoring that encourage teachers' independent learning. Overall, this program contributes to supporting a more adaptive and sustainable digital transformation in education.*

**Keywords:** Digital learning media, Teacher empowerment, Digital transformation, Training, social media in education.



Copyright © 2026 The Author(s)

This is an open access article under the CC BY-SA license.

## 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 Cheng et al. (2025), 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 (Alharbi, 2020). 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).

Kondisi tersebut juga tercermin pada situasi mitra dalam kegiatan ini, yaitu SD Negeri Segoropuro, Pasuruan. Berdasarkan hasil observasi awal dan wawancara dengan guru, diketahui bahwa sebagian besar guru masih menggunakan metode pembelajaran konvensional dengan pemanfaatan media digital yang sangat terbatas. Meskipun beberapa guru telah mengenal platform digital, penggunaannya belum optimal dan belum terintegrasi secara sistematis dalam proses pembelajaran. Selain itu, terdapat kesenjangan kemampuan digital antar guru, terutama antara guru yang lebih muda dan yang lebih senior, yang memengaruhi kesiapan dalam mengadopsi teknologi. Keterbatasan akses terhadap pelatihan yang berkelanjutan juga menjadi salah satu kendala utama dalam pengembangan kompetensi digital guru di sekolah ini. Oleh karena itu, diperlukan intervensi berupa program pelatihan yang tidak hanya memberikan pengetahuan dasar, tetapi juga pendampingan praktis agar guru mampu mengimplementasikan teknologi secara efektif dalam pembelajaran. 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.

Meskipun berbagai penelitian telah mengkaji pemanfaatan media pembelajaran digital dan media sosial dalam pendidikan, sebagian besar masih berfokus pada aspek teoritis atau pada konteks pendidikan menengah dan tinggi. Selain itu, program pelatihan yang ada umumnya belum terintegrasi secara komprehensif antara penggunaan media desain, video pembelajaran, dan presentasi interaktif dalam satu rangkaian kegiatan yang berkelanjutan dan berbasis kebutuhan nyata guru di sekolah dasar. Di sisi lain, masih terbatas program pengabdian yang tidak hanya memberikan pelatihan, tetapi juga pendampingan intensif hingga tahap implementasi di kelas (Siagiyanto et al., 2025). Oleh karena itu, diperlukan suatu program pengabdian yang tidak hanya berfokus pada peningkatan keterampilan teknis, tetapi juga memastikan keberlanjutan penerapan teknologi dalam praktik pembelajaran melalui pendekatan yang kontekstual dan partisipatif.

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 2025 hingga Desember 2025. 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.
- 5. Teknik Analisis Data**

Data dalam kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PKM) ini dianalisis menggunakan pendekatan deskriptif kuantitatif dan kualitatif. Data kuantitatif yang diperoleh dari kuesioner pra dan pascapelatihan dianalisis dengan menghitung persentase untuk melihat perubahan tingkat pemahaman, keterampilan, dan kepercayaan diri guru dalam menggunakan media pembelajaran digital (Creswell dan Creswell, 2018). Hasil analisis kemudian disajikan dalam bentuk diagram untuk memudahkan interpretasi data.

Sementara itu, data kualitatif yang diperoleh dari wawancara, observasi, dan sesi refleksi dianalisis menggunakan teknik analisis tematik. Proses analisis dilakukan melalui beberapa tahapan, yaitu reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Data yang telah dikumpulkan dikategorikan berdasarkan tema-tema yang relevan, seperti kendala yang dihadapi guru, pengalaman selama pelatihan, serta perubahan sikap dan keterampilan setelah kegiatan.

Dengan menggabungkan kedua pendekatan ini, analisis data diharapkan dapat memberikan gambaran yang lebih komprehensif mengenai efektivitas program pelatihan dalam meningkatkan kompetensi digital guru.

## Diagram Alir Timeline Pelaksanaan PKM

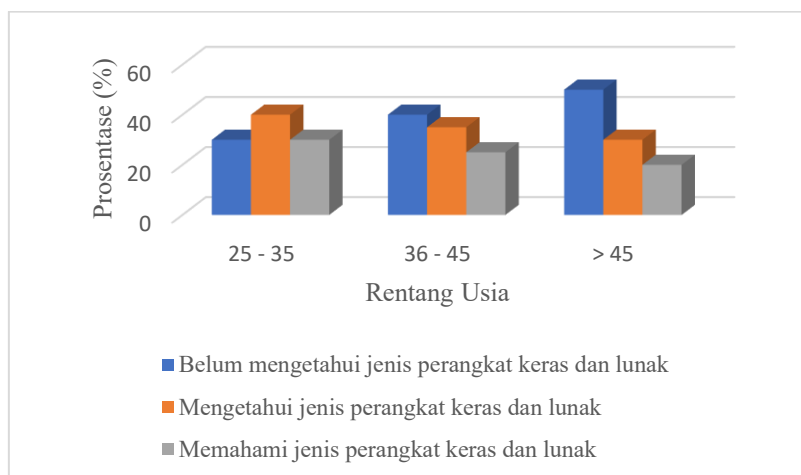


Gambar 1. Diagram Alir Timeline Pelaksanaan PKM

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### 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.

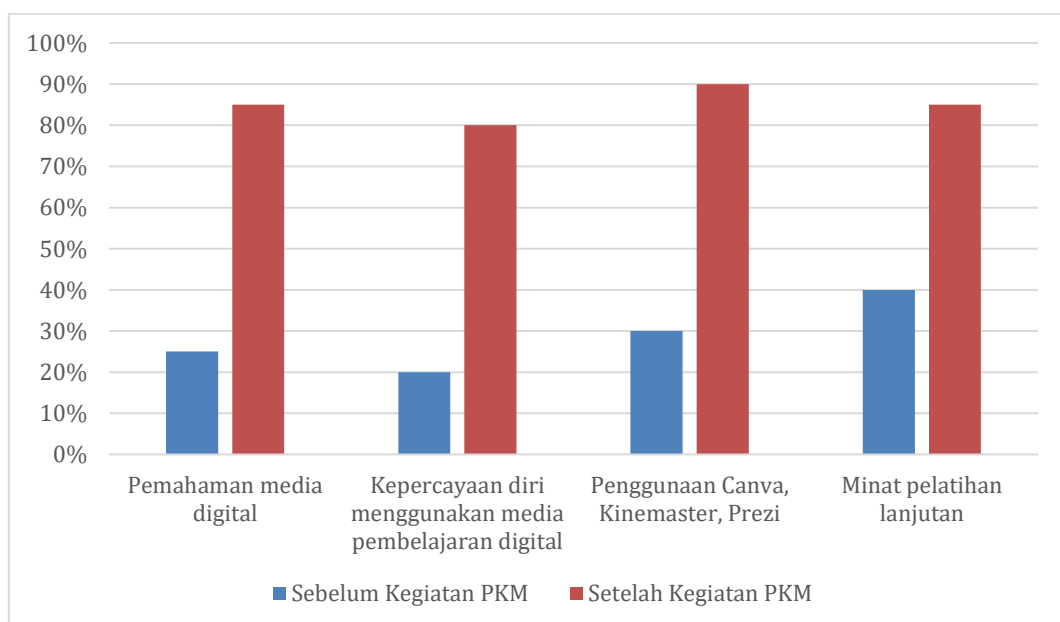
Melalui ketiga tahap ini, kegiatan PKM bertujuan untuk membekali peserta dengan keterampilan dalam memanfaatkan berbagai platform digital guna menciptakan pengalaman belajar yang lebih inovatif, menarik, dan efektif bagi siswa.



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 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.

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 pemahaman, keterampilan, dan kepercayaan diri guru dalam menggunakan media digital. Peningkatan ini tidak hanya terlihat dari hasil survei kuantitatif, tetapi juga dari perubahan sikap guru yang menjadi lebih terbuka terhadap penggunaan teknologi dalam pembelajaran. Temuan ini mengindikasikan bahwa pendekatan pelatihan yang mengombinasikan praktik langsung dan pendampingan memberikan dampak yang lebih optimal dibandingkan pendekatan teoritis semata. Guru tidak hanya memahami konsep, tetapi juga mampu langsung mengimplementasikan keterampilan yang diperoleh dalam konteks pembelajaran nyata. Hal ini sejalan dengan temuan Rachmawati et al. (2025) yang menyatakan bahwa pelatihan berbasis praktik dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran dan keterlibatan peserta didik melalui pemanfaatan media digital yang lebih interaktif. Dengan demikian, pendekatan pelatihan yang digunakan dalam PKM ini terbukti relevan dan efektif dalam menjawab kebutuhan guru di era digital.

Lebih lanjut, peningkatan kompetensi guru dalam menggunakan platform seperti Canva, Kinemaster, dan Prezi dapat dianalisis melalui kerangka integrasi teknologi dalam pembelajaran. Menurut Ebadi dan Amini (2024), keberhasilan integrasi teknologi sangat bergantung pada kemampuan guru dalam mengombinasikan aspek teknologi, pedagogi, dan konten secara seimbang. Dalam konteks PKM ini, pelatihan tidak hanya berfokus pada penguasaan teknis aplikasi, tetapi juga pada bagaimana teknologi tersebut dimanfaatkan untuk mendukung strategi pembelajaran yang lebih efektif. Guru didorong untuk merancang materi ajar yang tidak hanya menarik secara visual, tetapi juga sesuai dengan tujuan pembelajaran (Weng dan Chiu, 2023). Hal ini menunjukkan bahwa program ini telah mengarah pada penguatan kompetensi pedagogis berbasis teknologi (Yuan et al., 2025). Dengan demikian, keberhasilan program tidak hanya terletak pada peningkatan keterampilan teknis, tetapi juga pada transformasi praktik mengajar guru secara menyeluruh.

Selain itu, temuan bahwa guru yang lebih muda memiliki kemampuan awal yang lebih baik dibandingkan guru yang lebih senior menunjukkan adanya kesenjangan literasi digital antar generasi. Fenomena ini juga telah dilaporkan dalam penelitian sebelumnya oleh Rachmawati et al. (2024), yang menyoroti tantangan yang dihadapi guru dalam beradaptasi dengan teknologi digital. Namun demikian, hasil PKM ini menunjukkan bahwa kesenjangan tersebut bukanlah hambatan yang tidak dapat diatasi. Melalui pelatihan yang terstruktur, berbasis kebutuhan, dan disertai pendampingan, seluruh peserta, termasuk guru senior, mampu menunjukkan peningkatan yang signifikan (Đorđević, 2020). Hal ini menegaskan pentingnya pendekatan pelatihan yang inklusif dan adaptif terhadap karakteristik peserta (Zhu et al., 2024). Dengan demikian, program ini tidak hanya meningkatkan kompetensi individu, tetapi juga berkontribusi pada pemerataan kemampuan digital di lingkungan sekolah.

Di sisi lain, tingginya minat guru untuk mengikuti pelatihan lanjutan menunjukkan adanya perubahan positif dalam sikap terhadap pembelajaran berbasis teknologi. Guru tidak lagi memandang teknologi sebagai beban, tetapi sebagai peluang untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Perubahan sikap ini merupakan indikator penting dari keberhasilan program, karena berhubungan dengan keberlanjutan praktik penggunaan teknologi di masa depan (Bahari et al., 2022). Temuan ini sejalan dengan konsep *lifelong learning* yang menekankan pentingnya pengembangan profesional berkelanjutan bagi guru. Selain itu, Wang et al. (2024) juga menekankan bahwa pembelajaran mandiri memainkan peran penting dalam meningkatkan kemampuan adaptasi terhadap perkembangan teknologi. Oleh karena itu, keberhasilan program ini tidak hanya terlihat dalam jangka pendek, tetapi juga memiliki potensi dampak jangka panjang terhadap praktik pembelajaran guru.

Secara keseluruhan, hasil PKM ini memperkuat temuan-temuan sebelumnya bahwa pelatihan digital yang kontekstual, berbasis kebutuhan, dan disertai pendampingan memiliki dampak yang signifikan terhadap peningkatan kompetensi guru (Rachmawati, 2024; Rachmawati et al., 2021). Program ini juga menunjukkan bahwa integrasi berbagai platform digital dalam satu rangkaian pelatihan dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih komprehensif bagi peserta (Chaaban dan Ellili-Cherif, 2017). Pendekatan ini memungkinkan guru untuk tidak hanya menguasai satu jenis media, tetapi juga memahami bagaimana mengombinasikan berbagai media untuk mencapai tujuan pembelajaran yang lebih efektif. Selain itu, model pelatihan yang diterapkan dalam PKM ini dapat menjadi rujukan bagi program serupa di konteks yang berbeda. Dengan demikian, kontribusi program ini tidak hanya bersifat

lokal, tetapi juga memiliki relevansi yang lebih luas dalam mendukung transformasi digital pendidikan.

Meskipun demikian, terdapat beberapa keterbatasan dalam pelaksanaan program ini yang perlu diperhatikan. Jumlah peserta yang terbatas dan lokasi kegiatan yang hanya mencakup satu sekolah membuat generalisasi hasil perlu dilakukan dengan hati-hati. Selain itu, durasi pelatihan yang relatif singkat mungkin belum cukup untuk memastikan penguasaan teknologi secara mendalam bagi seluruh peserta. Oleh karena itu, diperlukan program lanjutan yang lebih berkelanjutan untuk memastikan dampak jangka panjang. Penelitian atau kegiatan pengabdian selanjutnya juga disarankan untuk melibatkan lebih banyak sekolah dengan karakteristik yang beragam. Dengan demikian, efektivitas model pelatihan ini dapat diuji dan dikembangkan lebih lanjut dalam konteks yang lebih luas.

## **SIMPULAN**

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.

Secara praktis, program ini memberikan kontribusi nyata berupa model pelatihan yang terstruktur, aplikatif, dan berbasis kebutuhan lapangan yang dapat diadopsi oleh sekolah lain dengan karakteristik serupa. Pendekatan yang menggabungkan pelatihan, praktik langsung, dan pendampingan terbukti efektif dalam meningkatkan kompetensi digital guru secara berkelanjutan. Dari sisi keberlanjutan, program ini tidak berhenti pada tahap pelatihan, tetapi dilengkapi dengan penyediaan sumber belajar mandiri seperti modul dan video tutorial, serta mendorong terbentuknya budaya belajar berkelanjutan di kalangan guru. Oleh karena itu,

keberlanjutan program ini sangat bergantung pada komitmen institusi sekolah dan dukungan stakeholder untuk terus memfasilitasi pengembangan kompetensi digital guru di masa mendatang.

#### DAFTAR REFERENSI

- Alharbi, M. A. (2020). Exploring the potential of Google Doc in facilitating innovative teaching and learning practices in an EFL writing course. *Innovation in Language Learning and Teaching, 14*(3), 227–242. <https://doi.org/10.1080/17501229.2019.1572157>
- Bahari, A., Barrot, J. S., & Sarkhosh, M. (2022). Current state of research on the use of technology in language teacher education and professional development. *TESOL Journal, 13*(4). <https://doi.org/10.1002/tesj.672>
- Chaaban, Y., & Ellili-Cherif, M. (2017). Technology integration in EFL classrooms: A study of Qatari independent schools. *Education and Information Technologies, 22*(5), 2433–2454. <https://doi.org/10.1007/s10639-016-9552-3>
- 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>
- Cheng, Y. C., Lin, H. C., Chen, K. J., Cheng, Y. T., & Lin, C. T. (2025). Bridging knowledge and intention: The impact of teachers' TPACK on online teaching self-efficacy, attitudes, and behavioral intentions - An empirical research of Taiwanese high school teachers. *Acta Psychologica, 260*. <https://doi.org/10.1016/j.actpsy.2025.105408>
- Creswell, J. W., & Creswell, J. D. (2018). *Research Design: Qualitative, Quantitative, and Mixed Methods Approaches*. Sage.
- Đorđević, J. (2020). Improved Understanding of Meanings of Modal Verbs in Legal English and Increased Motivation through Computer Assisted Language Learning. *Ibérica, 39*, 295–318.
- Ebadi, S., & Amini, A. (2024). Examining the roles of social presence and human-likeness on Iranian EFL learners' motivation using artificial intelligence technology: a case of CSIEC chatbot. *Interactive Learning Environments, 32*(2), 655–673. <https://doi.org/10.1080/10494820.2022.2096638>
- 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>
- 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.
- Rachmawati, D. L. (2024). Strategic Imperatives: A Rigorous Examination of Needs Analysis in ESP Law Education for Optimal Learning Outcomes. *International Journal of Pedagogical Language, Literature, and Cultural Studies (i-Plural)*.
- 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).
- Rachmawati, D. L., Hastari, S., & Dwiharto, J. (2021). Need Analysis to Create a Better Instruction and Material for ESP Management Students. *IJECA: International Journal of Education and Curriculum Application, 4*(3). <https://doi.org/10.31764/ijeca.v4i3.6029>

- Rachmawati, D. L., Wardani, P. S., & Oktafiah, Y. (2025). Transformasi Digital dalam Pendidikan: Pemberdayaan Guru melalui Pelatihan Media Pembelajaran online dan Media Sosial. *Jurnal Pengabdian Mandiri*, 4(6).
- Siagiyanto, B. E., Thresia, F., Faliyanti, E., & Hanifah Qomar, A. (2025). Implementasi Gamification dan Edutainment dalam Pendampingan Guru Bahasa Inggris SMK Kota Metro untuk Mengoptimalkan Pembelajaran Berdiferensiasi. *Sinar Sang Surya (Jurnal Pusat Pengabdian Kepada Masyarakat)*, 9(1), 214.
- 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>
- 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>
- Weng, X., & Chiu, T. K. F. (2023). Instructional design and learning outcomes of intelligent computer assisted language learning: Systematic review in the field. In *Computers and Education: Artificial Intelligence* (Vol. 4). Elsevier B.V. <https://doi.org/10.1016/j.caeai.2022.100117>
- Yuan, Y., Harun, J., Wong, B. Y., & Li, L. (2025). Technology-Driven Framework for College English Courses: If and How Mobile-Assisted Collaborative Language Learning Affects EFL Student Engagement. *SAGE Open*, 15(2). <https://doi.org/10.1177/21582440251329687>
- Zhu, J., Zhang, X., & Li, J. (2024). Using AR filters in L2 pronunciation training: practice, perfection, and willingness to share. *Computer Assisted Language Learning*, 37(5–6), 1364–1396. <https://doi.org/10.1080/09588221.2022.2080716>