

PENGUATAN KOMPETENSI GURU MI MELALUI PELATIHAN DAN PENDAMPINGAN DIGITALISASI PEMBELAJARAN BERBASIS AI DI KECAMATAN MOJOTENGAH WONOSOBO

Nahar Mardiyantoro¹, Puji Laksono²

^{1,2}Universitas Sains Al Qur'an Jawa Tengah di Wonosobo

Email: Puji_laxs@yahoo.com

ABSTRAK

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan untuk meningkatkan kompetensi guru Madrasah Ibtidaiyah (MI) di Kecamatan Mojotengah, Wonosobo untuk merancang dan mengimplementasikan pembelajaran digital berbasis teknologi dan kecerdasan buatan (AI). Kegiatan dilaksanakan di Kecamatan Mojotengah, Kabupaten Wonosobo, dengan sasaran kelompok kerja guru (KKG MI). Metode yang digunakan adalah pelatihan, dan pendampingan yang meliputi pengenalan konsep digitalisasi pembelajaran, penggunaan media digital interaktif, pemanfaatan AI dalam pembelajaran, serta praktik langsung pembuatan perangkat pembelajaran berbasis teknologi. Hasil kegiatan adalah adanya peningkatan pemahaman guru terhadap konsep pembelajaran abad 21, kemampuan dalam menggunakan berbagai platform digital seperti Canva, PhET, dan Quiz interaktif, serta peningkatan keterampilan dalam mendesain media pembelajaran yang kreatif dan kontekstual. Selain itu, kegiatan ini juga menghasilkan produk berupa rancangan pembelajaran digital dan media berbasis teknologi. Tingkat ketercapaian kegiatan mencapai kategori baik, ditandai dengan partisipasi aktif peserta dan kemampuan implementasi hasil pelatihan dalam praktik pembelajaran. Ini tentu sangat signifikan untuk peningkatan kemampuan dalam pembelajaran yang mengikuti perkembangan teknologi informasi.

Kata kunci: digitalisasi pembelajaran, pelatihan guru, AI dalam pendidikan, media pembelajaran, KKG MI

ABSTRACT

This community service activity aims to enhance the competencies of Madrasah Ibtidaiyah (MI) teachers in Mojotengah Subdistrict, Wonosobo, in designing and implementing technology-based and artificial intelligence (AI)-driven digital learning. The activity was conducted in Mojotengah Subdistrict, Wonosobo Regency, targeting the MI Teachers' Working Group (KKG MI). The methods used included training and mentoring, covering an introduction to the concept of learning digitization, the use of interactive digital media, the application of AI in learning, and hands-on practice in creating technology-based learning tools. The outcomes of the activity included enhanced understanding among teachers of 21st-century learning concepts, proficiency in using digital platforms such as Canva, PhET, and interactive quizzes, and improved skills in designing creative, contextually relevant learning materials. Additionally, this activity produced outcomes in the form of digital learning designs and technology-based media. The activity's achievement level was rated as "good," marked by active participant engagement and the ability to implement training outcomes in actual teaching practices. This is certainly highly significant for enhancing teaching capabilities in line with advancements in information technology. of 250 Indonesian words printed in italics with Times New Roman 10 point. The abstract should be clear, descriptive and should provide a brief overview of community service issues undertaken / researched. Abstracts include reasons for the selection of topics or the importance of research topics / community service, methods of research / devotion and outcome summary. The abstract should end with a comment about the importance of the result or a brief conclusion.

Keywords: digitalization of learning, teacher training, AI in education, educational media, KKG MI 3-6

1. PENDAHULUAN

Transformasi pendidikan di era digital merupakan keniscayaan yang tidak dapat dihindari, terutama dengan pesatnya perkembangan teknologi informasi dan komunikasi serta integrasi kecerdasan buatan (Artificial Intelligence/AI) dalam berbagai aspek kehidupan (Klopov et al., 2023). Transformasi ini tidak hanya berdampak pada cara para siswa dalam memperoleh informasi, tetapi juga mengubah paradigma pembelajaran dari yang bersifat konvensional menuju pembelajaran yang lebih fleksibel, interaktif, dan berpusat pada peserta didik (*student-centered learning*). Dalam konteks ini, guru dituntut untuk beradaptasi dan mengembangkan kompetensi baru agar mampu menggunakan teknologi secara optimal dalam proses pembelajaran.

Peserta didik saat ini, khususnya generasi Alpha, adalah *digital natives* yang mempunyai karakteristik cepat dalam memperoleh informasi, menyukai konten visual, serta terbiasa dengan interaksi digital. Kondisi ini memerlukan guru yang mampu menghadirkan pembelajaran yang relevan dengan kebutuhan zaman, termasuk penggunaan media digital yang interaktif, kontekstual, dan berbasis teknologi. Ini searah dengan konsep pendidikan abad ke-21 yang menekankan penguasaan keterampilan 4C (*critical thinking, creativity, collaboration, communication*), literasi digital, serta kemampuan adaptif terhadap perubahan teknologi.

Akan tetapi, kenyataan di lapangan menunjukkan bahwa guru masih menghadapi berbagai tantangan dalam mengintegrasikan teknologi digital, khususnya AI, dalam pembelajaran. Penelitian terbaru menunjukkan bahwa pemahaman dan pemanfaatan teknologi AI di kalangan guru masih relatif terbatas, meskipun teknologi tersebut memiliki potensi besar dalam meningkatkan mutu pembelajaran yang lebih adaptif dan personal. Di samping itu, kesiapan guru tidak hanya dipengaruhi oleh kemampuan individu, tetapi juga oleh faktor eksternal seperti infrastruktur sekolah, akses teknologi, serta dukungan kebijakan pendidikan.

Dalam beberapa tahun terakhir, perhatian terhadap peningkatan literasi digital dan literasi AI bagi guru semakin meningkat. Penelitian Rachbauer et al. (2025) menunjukkan bahwa integrasi literasi digital dan AI dalam pelatihan guru dapat meningkatkan kesiapan dan kepercayaan diri guru dalam menggunakan teknologi pembelajaran secara efektif. Model pelatihan yang sistematis dan berkelanjutan terbukti mampu meningkatkan kompetensi digital guru serta mendorong adaptasi terhadap inovasi teknologi dalam pembelajaran. Hal ini diperkuat oleh temuan Lademann et al. (2025) yang menunjukkan bahwa pelatihan berbasis AI dapat meningkatkan literasi AI dan sikap positif guru terhadap penggunaan teknologi dalam pembelajaran.

Selain itu, pelatihan berbasis teknologi dan AI terbukti efektif dalam meningkatkan kompetensi guru. Dewantara (2025) mengatakan bahwa pelatihan berbasis AI dapat menjadi strategi yang efektif dalam meningkatkan kompetensi digital guru serta memperkuat kesiapan mereka dalam menghadapi transformasi pendidikan berbasis teknologi. Temuan penelitian ini juga didukung oleh penelitian Ranuharja (2025) yang menemukan bahwa pelatihan AI meningkatkan kesiapan dan komitmen guru dalam mengintegrasikan teknologi ke dalam proses pembelajaran, sehingga berdampak pada peningkatan kualitas pendidikan.

Di sisi lain, penggunaan AI dalam pendidikan juga menghadirkan peluang sekaligus tantangan. AI memungkinkan personalisasi pembelajaran, efisiensi dalam penyusunan materi, serta peningkatan interaksi pembelajaran. Akan tetapi, muncul pula risiko seperti ketergantungan pada teknologi, kesenjangan akses, serta kurangnya pemahaman etika penggunaan AI dalam pendidikan. Oleh karena itu, diperlukan pendekatan yang komprehensif dalam mengintegrasikan teknologi, termasuk pelatihan yang tidak hanya berfokus pada aspek teknis, tetapi juga pada aspek pedagogis dan etis.

Organisasi internasional seperti OECD juga menekankan pentingnya pengembangan profesional berkelanjutan (*continuous professional learning*) bagi guru dalam menghadapi tantangan pendidikan digital. Guru tidak hanya perlu memahami cara menggunakan teknologi, tetapi juga bagaimana memanfaatkan teknologi tersebut untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dan hasil belajar siswa. Dengan demikian, pelatihan dan pendampingan menjadi strategi yang sangat penting dalam meningkatkan kapasitas guru di era digital.

Dalam konteks lokal, kondisi serupa juga ditemukan pada guru Madrasah Ibtidaiyah (MI) di Kecamatan Mojotengah, Kabupaten Wonosobo. Berdasarkan pengamatan awal, sebagian besar guru masih menghadapi keterbatasan dalam pemanfaatan teknologi digital dalam pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran masih didominasi oleh metode konvensional, sementara pemanfaatan platform digital dan teknologi AI belum optimal. Selain itu, keterbatasan pelatihan dan pendampingan menjadi faktor utama yang menghambat pengembangan kompetensi digital guru.

Padahal, berdasarkan materi kegiatan pada, digitalisasi pembelajaran tidak hanya berkaitan dengan penggunaan teknologi, tetapi juga mencakup prinsip-prinsip penting seperti aksesibilitas, interaktivitas, kesesuaian dengan tujuan pembelajaran, serta penyesuaian dengan karakteristik peserta didik. Selain itu, guru juga perlu bertransformasi menjadi desainer pembelajaran yang mampu mengembangkan media pembelajaran kreatif, memanfaatkan berbagai tools digital, serta mengintegrasikan AI dalam proses pembelajaran.

Melihat kondisi tersebut, diperlukan intervensi berupa kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang berfokus pada pelatihan dan pendampingan digitalisasi pembelajaran. Oleh karena itu tim pengabdian masyarakat UNSIQ Wonosobo tergugah untuk melaksanakan kegiatan pelatihan dan pendampingan. Kegiatan ini tidak hanya bertujuan untuk meningkatkan keterampilan teknis guru dalam menggunakan teknologi, tetapi juga untuk membangun mindset inovatif serta kemampuan pedagogis yang sesuai dengan tuntutan pendidikan abad ke-21. Pendekatan pelatihan yang disertai pendampingan dinilai lebih efektif karena memungkinkan guru untuk langsung mempraktikkan dan mengimplementasikan hasil pelatihan dalam konteks pembelajaran nyata.

Selain itu, kegiatan ini juga sesuai dengan tren global yang menunjukkan bahwa *digital learning* telah menjadi bagian integral dari sistem pendidikan modern. Studi terbaru menunjukkan bahwa pembelajaran digital yang didukung oleh AI mampu meningkatkan efektivitas pembelajaran, terutama dalam hal personalisasi dan keterlibatan peserta didik. Oleh karena itu, penguatan kompetensi guru dalam bidang ini menjadi sangat penting untuk memastikan kualitas pendidikan yang berkelanjutan.

Berdasarkan uraian tersebut, kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dirancang untuk menjawab kebutuhan nyata guru MI dalam menghadapi tantangan digitalisasi pendidikan. Kegiatan ini berfokus pada pelatihan dan pendampingan dalam penggunaan teknologi digital dan AI untuk pembelajaran, dengan harapan dapat meningkatkan kompetensi guru, kualitas pembelajaran, serta hasil belajar siswa.

Adapun tujuan kegiatan ini adalah:

1. Meningkatkan pemahaman guru tentang konsep digitalisasi pembelajaran dan AI dalam pendidikan.
2. Meningkatkan keterampilan guru dalam menggunakan berbagai platform dan media digital.
3. Mengembangkan kemampuan guru dalam mendesain pembelajaran inovatif berbasis teknologi.
4. Mendorong implementasi pembelajaran digital yang interaktif, kreatif, dan kontekstual.

Dengan demikian, kegiatan ini diharapkan dapat memberikan kontribusi nyata dalam mendukung transformasi pendidikan di tingkat sekolah dasar, khususnya di lingkungan Madrasah Ibtidaiyah, serta menjadi model yang dapat direplikasi di daerah lain

2. METODE

1. Pendidikan Masyarakat (Penyuluhan)

Pendekatan pendidikan masyarakat dalam kegiatan ini dilakukan melalui penyuluhan yang bertujuan untuk meningkatkan pemahaman dan kesadaran guru mengenai pentingnya digitalisasi pembelajaran di era abad ke-21. Kegiatan penyuluhan dilaksanakan dalam bentuk seminar interaktif yang melibatkan seluruh peserta dari Kelompok Kerja Guru (KKG) MI di Kecamatan Mojotengah. Materi yang disampaikan mencakup konsep dasar transformasi pendidikan digital, karakteristik peserta didik generasi Alpha, serta urgensi penguasaan keterampilan 4C (*critical thinking, creativity, collaboration, communication*) dalam pembelajaran modern.

Selain itu, penyuluhan juga menekankan prinsip-prinsip utama dalam penggunaan media digital, yaitu aksesibilitas, interaktivitas, kesesuaian dengan tujuan pembelajaran (*alignment*), serta kesesuaian dengan karakteristik peserta didik. Peserta diberikan pemahaman bahwa media digital tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu, tetapi juga sebagai sarana untuk menciptakan pengalaman belajar yang bermakna, kontekstual, dan berpusat pada siswa. Dalam sesi ini, fasilitator juga menggunakan pendekatan diskusi partisipatif untuk menggali pengalaman dan permasalahan yang dihadapi guru dalam penggunaan teknologi.

Metode penyuluhan ini dirancang agar tidak bersifat satu arah, melainkan dialogis dan reflektif. Peserta diajak untuk mengidentifikasi kebutuhan mereka sendiri terkait pengembangan kompetensi digital. Dengan demikian, kegiatan penyuluhan tidak hanya memberikan pengetahuan baru, tetapi juga membangun kesadaran kritis guru terhadap pentingnya transformasi digital dalam pembelajaran. Hasil dari tahap ini menjadi dasar dalam merancang kegiatan pelatihan dan pendampingan yang lebih kontekstual dan sesuai dengan kebutuhan peserta.

2. Pelatihan (Training)

Tahap pelatihan merupakan inti dari kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang berfokus pada peningkatan keterampilan praktis guru dalam mengimplementasikan pembelajaran berbasis teknologi. Pelatihan dilakukan secara langsung (*hands-on training*) dengan pendekatan *learning by doing*, sehingga peserta tidak hanya memahami konsep, tetapi juga mampu mempraktikkannya secara langsung. Materi pelatihan meliputi penggunaan berbagai platform digital untuk pembelajaran, seperti Canva untuk desain media, PhET untuk simulasi interaktif, serta platform kuis digital untuk evaluasi pembelajaran.

Selain itu, pelatihan juga mencakup pengenalan dan pemanfaatan AI dalam pembelajaran, yang dikenal sebagai AI Guru Toolkit. Dalam sesi ini, guru diperkenalkan pada berbagai aplikasi berbasis AI yang dapat membantu dalam menyusun materi ajar, membuat media pembelajaran, serta meningkatkan efisiensi dalam proses pembelajaran. Pelatihan ini bertujuan untuk mengubah peran guru dari sekadar penyampai informasi menjadi desainer pembelajaran yang kreatif dan inovatif.

Metode pelatihan dirancang secara bertahap, dimulai dari pengenalan dasar hingga praktik lanjutan. Setiap peserta diberikan tugas untuk membuat produk pembelajaran digital, seperti media interaktif, video pembelajaran, atau desain pembelajaran berbasis

thinking map. Fasilitator memberikan bimbingan langsung selama proses praktik, sehingga peserta dapat mengatasi kesulitan yang dihadapi secara real-time.

Keunggulan dari metode pelatihan ini adalah memberikan pengalaman langsung kepada peserta, sehingga meningkatkan kepercayaan diri dan keterampilan mereka dalam menggunakan teknologi. Selain itu, pelatihan juga mendorong kolaborasi antar guru, sehingga tercipta komunitas belajar yang saling mendukung dalam pengembangan kompetensi digital.

3. Pendampingan (Advokasi)

Pendampingan merupakan tahap lanjutan dari pelatihan yang bertujuan untuk memastikan keberlanjutan dan implementasi hasil pelatihan dalam praktik pembelajaran di kelas. Pendampingan dilakukan secara intensif dan berkelanjutan, baik secara langsung maupun melalui komunikasi daring. Dalam tahap ini, fasilitator berperan sebagai mentor yang memberikan bimbingan, konsultasi, serta solusi terhadap permasalahan yang dihadapi guru dalam mengimplementasikan pembelajaran digital.

Kegiatan pendampingan difokuskan pada pengembangan perangkat pembelajaran berbasis teknologi, seperti penyusunan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) digital, pembuatan media pembelajaran interaktif, serta integrasi AI dalam proses pembelajaran. Guru juga didampingi dalam menerapkan strategi pembelajaran inovatif, seperti penggunaan thinking map untuk visualisasi konsep dan song-based learning sebagai media pembelajaran kreatif.

Pendampingan dilakukan dengan pendekatan personal dan kontekstual, di mana setiap guru mendapatkan perhatian sesuai dengan kebutuhan dan tingkat kemampuan mereka. Selain itu, kegiatan ini juga mendorong refleksi diri guru terhadap praktik pembelajaran yang telah dilakukan. Guru diajak untuk mengevaluasi kelebihan dan kekurangan dari pembelajaran yang telah diterapkan, sehingga dapat terus melakukan perbaikan.

Keberadaan pendampingan ini sangat penting karena membantu menjembatani kesenjangan antara teori dan praktik. Tanpa pendampingan, hasil pelatihan sering kali tidak diimplementasikan secara optimal. Oleh karena itu, melalui pendampingan yang berkelanjutan, diharapkan guru dapat menginternalisasi kompetensi yang telah diperoleh dan mampu mengaplikasikannya secara konsisten dalam pembelajaran sehari-hari.

4. Karakteristik Kelompok Sasaran

Kelompok sasaran dalam kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini adalah guru Madrasah Ibtidaiyah (MI) yang tergabung dalam Kelompok Kerja Guru (KKG) MI di Kecamatan Mojotengah, Kabupaten Wonosobo. Peserta memiliki latar belakang pendidikan yang beragam, mulai dari lulusan pendidikan dasar hingga pendidikan tinggi, dengan pengalaman mengajar yang bervariasi. Sebagian besar peserta telah memiliki pengalaman mengajar lebih dari lima tahun, namun belum seluruhnya memiliki kompetensi yang memadai dalam pemanfaatan teknologi digital dalam pembelajaran.

Dari segi literasi digital, peserta berada pada tingkat yang beragam, mulai dari pemula hingga menengah. Beberapa guru telah familiar dengan penggunaan perangkat digital seperti laptop dan smartphone, tetapi masih terbatas pada penggunaan dasar, seperti presentasi atau pencarian informasi. Sementara itu, pemanfaatan teknologi untuk desain pembelajaran interaktif dan penggunaan AI masih sangat terbatas. Kondisi ini menjadi tantangan sekaligus peluang dalam pelaksanaan kegiatan pelatihan dan pendampingan.

Selain itu, karakteristik peserta juga dipengaruhi oleh kondisi geografis dan infrastruktur di wilayah Mojotengah yang masih memiliki keterbatasan akses terhadap teknologi dan jaringan internet. Oleh karena itu, kegiatan ini dirancang dengan mempertimbangkan kondisi tersebut, termasuk penggunaan media yang ramah kuota dan dapat diakses melalui berbagai perangkat. Dengan memahami karakteristik kelompok sasaran, kegiatan pengabdian ini dapat dirancang secara lebih efektif dan tepat sasaran. Pendekatan yang digunakan tidak hanya berfokus pada transfer pengetahuan, tetapi juga pada pemberdayaan guru agar mampu mengembangkan potensi mereka secara mandiri dan berkelanjutan dalam menghadapi tantangan pendidikan di era digital.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Peningkatan Pengetahuan Guru

Hasil kegiatan pengabdian menunjukkan adanya peningkatan signifikan dalam pemahaman guru terkait konsep digitalisasi pembelajaran dan paradigma pendidikan abad ke-21. Sebelum kegiatan dilaksanakan, sebagian besar guru masih memandang teknologi sebagai alat bantu tambahan, bukan sebagai bagian integral dari desain pembelajaran. Namun, setelah mengikuti rangkaian penyuluhan dan pelatihan, terjadi perubahan cara pandang yang cukup mendasar. Guru mulai memahami bahwa pembelajaran digital tidak hanya berkaitan dengan penggunaan perangkat teknologi, tetapi juga mencakup pendekatan pedagogis yang berorientasi pada peserta didik, interaktivitas, serta pengembangan keterampilan berpikir tingkat tinggi. Pemahaman mengenai karakteristik peserta didik generasi Alpha sebagai digital natives juga semakin menguat, sehingga guru menyadari pentingnya menyesuaikan metode pembelajaran dengan kebutuhan dan kebiasaan belajar siswa yang lebih visual, cepat, dan berbasis teknologi. Selain itu, pemahaman terhadap prinsip media digital seperti aksesibilitas, interaktivitas, dan kesesuaian tujuan pembelajaran juga mengalami peningkatan. Hal ini tercermin dari kemampuan guru dalam menjelaskan kembali konsep-konsep tersebut serta mengaitkannya dengan praktik pembelajaran yang mereka lakukan. Dengan demikian, peningkatan pengetahuan ini menjadi fondasi penting bagi pengembangan kompetensi berikutnya, karena perubahan mindset merupakan langkah awal dalam transformasi praktik pembelajaran yang lebih inovatif dan relevan dengan tuntutan zaman.

2. Peningkatan Keterampilan Digital

Selain peningkatan pengetahuan, kegiatan ini juga berhasil meningkatkan keterampilan digital guru secara nyata. Hal ini terlihat dari kemampuan peserta dalam menggunakan berbagai platform digital untuk mendukung pembelajaran, seperti Canva untuk mendesain media visual, PhET untuk simulasi interaktif, serta platform kuis digital untuk evaluasi pembelajaran. Sebelum pelatihan, sebagian besar guru hanya menggunakan teknologi pada tingkat dasar, seperti presentasi menggunakan PowerPoint. Namun, setelah mengikuti pelatihan berbasis praktik, guru mampu mengembangkan media pembelajaran yang lebih interaktif dan menarik. Selain itu, pengenalan AI Guru Toolkit memberikan pengalaman baru bagi guru dalam memanfaatkan teknologi kecerdasan buatan sebagai alat bantu pembelajaran. Guru mulai memahami bagaimana AI dapat digunakan untuk membantu menyusun materi, membuat soal, hingga merancang aktivitas pembelajaran yang lebih adaptif. Peningkatan keterampilan ini tidak hanya terlihat dari hasil produk yang dihasilkan, tetapi juga dari kepercayaan diri guru dalam mencoba dan mengeksplorasi teknologi baru. Kolaborasi antar peserta selama pelatihan juga memperkuat proses pembelajaran, di mana guru saling berbagi pengalaman dan

solusi. Dengan demikian, kegiatan ini tidak hanya meningkatkan keterampilan individu, tetapi juga membangun budaya belajar kolektif yang mendukung pengembangan profesional guru secara berkelanjutan.

3. Produk Luaran Kegiatan

Kegiatan pengabdian ini menghasilkan berbagai produk luaran yang mencerminkan peningkatan kompetensi guru dalam mengembangkan pembelajaran berbasis digital. Produk yang dihasilkan antara lain berupa media pembelajaran interaktif, rancangan pembelajaran digital, penggunaan thinking map sebagai alat visualisasi konsep, serta media pembelajaran berbasis lagu (song-based learning). Media pembelajaran interaktif yang dikembangkan oleh guru umumnya memanfaatkan kombinasi teks, gambar, video, dan elemen interaktif seperti kuis dan simulasi, sehingga mampu meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses belajar.

Selain itu, penggunaan thinking map membantu guru dalam menyajikan materi secara lebih terstruktur dan mudah dipahami, sehingga mendukung proses berpikir kritis siswa. Media pembelajaran berbasis lagu juga menjadi inovasi menarik yang tidak hanya meningkatkan motivasi belajar siswa, tetapi juga membantu dalam mengingat konsep-konsep pembelajaran secara lebih efektif. Dari segi keunggulan, produk yang dihasilkan memiliki karakteristik interaktif, kontekstual, dan mudah diakses melalui berbagai perangkat. Namun, terdapat beberapa kelemahan, seperti ketergantungan pada ketersediaan jaringan internet dan keterbatasan perangkat di beberapa sekolah. Meskipun demikian, secara umum produk yang dihasilkan menunjukkan bahwa guru telah mampu mengaplikasikan hasil pelatihan dalam bentuk nyata, sehingga memberikan dampak langsung terhadap kualitas pembelajaran.

4. Tingkat Ketercapaian Kegiatan dan Pembahasan

Secara keseluruhan, tingkat ketercapaian kegiatan pengabdian ini berada pada kategori baik, yang ditunjukkan oleh tingginya partisipasi peserta, keterlibatan aktif dalam setiap sesi, serta kemampuan guru dalam menghasilkan produk pembelajaran digital. Indikator keberhasilan lainnya adalah kemampuan guru dalam mengimplementasikan hasil pelatihan dalam praktik pembelajaran di kelas. Hal ini menunjukkan bahwa pendekatan pelatihan yang disertai dengan pendampingan efektif dalam meningkatkan kompetensi guru secara komprehensif. Jika dihubungkan dengan teori pembelajaran konstruktivistik, hasil ini menunjukkan bahwa proses belajar yang melibatkan pengalaman langsung (*experiential learning*) dan kolaborasi dapat meningkatkan pemahaman dan keterampilan peserta secara lebih optimal. Selain itu, integrasi teknologi dalam pembelajaran juga sejalan dengan konsep *student-centered learning*, di mana siswa menjadi subjek aktif dalam proses pembelajaran.

Penggunaan media digital yang interaktif terbukti mampu meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa, sehingga berdampak positif terhadap hasil belajar. Akan tetapi, tantangan seperti keterbatasan infrastruktur dan kesiapan teknologi masih perlu menjadi perhatian dalam pengembangan kegiatan selanjutnya. Oleh karena itu, diperlukan upaya berkelanjutan berupa pendampingan lanjutan dan dukungan kebijakan agar transformasi digital dalam pembelajaran dapat berjalan secara optimal dan berkelanjutan.



Suasana pelatihan



Penyampaian materi pelatihan



Peserta sedang membuat bahan ajar



Pendampingan oleh Tim UNSIQ Wonosobo

Gambar 1 Dokumtasi Kegiatan

4. KESIMPULAN

Kegiatan pelatihan dan pendampingan digitalisasi pembelajaran di Kecamatan Mojotengah berhasil meningkatkan kompetensi guru dalam memahami dan mengimplementasikan pembelajaran berbasis teknologi dan kecerdasan buatan (AI). Peningkatan tersebut terlihat dari perubahan pola pikir guru, keterampilan dalam menggunakan berbagai platform digital, serta kemampuan dalam menghasilkan media pembelajaran yang lebih interaktif dan inovatif. Selain itu, kegiatan ini juga mendorong terjadinya transformasi peran guru dari sekadar penyampai materi menjadi desainer

pembelajaran yang kreatif dan adaptif terhadap perkembangan teknologi. Dampak lain yang terlihat adalah meningkatnya kepercayaan diri guru dalam mengeksplorasi teknologi baru serta terbentuknya budaya belajar kolaboratif di antara peserta kegiatan.

Kegiatan ini menghasilkan luaran berupa media pembelajaran digital, perangkat pembelajaran berbasis teknologi, serta inovasi pembelajaran seperti thinking map dan song-based learning yang dapat meningkatkan keterlibatan siswa. Produk-produk tersebut menunjukkan bahwa guru telah mampu mengaplikasikan hasil pelatihan secara nyata dalam konteks pembelajaran di kelas. Meskipun demikian, masih terdapat beberapa kendala, seperti keterbatasan akses teknologi dan infrastruktur yang belum merata. Oleh karena itu, diperlukan dukungan berkelanjutan dari berbagai pihak, termasuk sekolah dan pemangku kebijakan, untuk memastikan implementasi pembelajaran digital dapat berjalan secara optimal dan berkesinambungan.

Rekomendasi untuk kegiatan pengabdian selanjutnya adalah memperluas cakupan pelatihan, meningkatkan intensitas pendampingan, serta mengintegrasikan evaluasi berbasis data untuk mengukur dampak pembelajaran secara lebih komprehensif. Selain itu, penting untuk mengembangkan program lanjutan yang berfokus pada pemanfaatan teknologi yang lebih spesifik, seperti AI lanjutan dan pembelajaran adaptif. Kegiatan berikutnya juga disarankan untuk melibatkan lebih banyak pemangku kepentingan, seperti kepala sekolah dan pengawas, agar implementasi program dapat lebih sistematis dan terintegrasi. Dengan demikian, keberlanjutan program pengabdian dapat memberikan dampak yang lebih luas dalam mendukung transformasi pendidikan di era digital. Kesimpulan berupa paragraf dan harus mengindikasikan secara jelas hasil-hasil yang diperoleh, kelebihan dan kekurangannya, serta kemungkinan pengembangan selanjutnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Bond, M., Bedenlier, S., Marín, V. I., & Händel, M. (2020). Emergency remote teaching in higher education: Mapping the first global online semester. *Educational Technology Research and Development*, 68, 101–120.
- Greenhow, C., & Lewin, C. (2016). Social media and education: Reconceptualizing the boundaries of formal and informal learning. *Educational Psychologist*, 51(1), 1–16.
- Hallam, S. (2010). The power of music: Its impact on the intellectual, social and personal development. *International Journal of Music Education*, 28(3), 269–289.
- Hattie, J. (2009). *Visible learning: A synthesis of over 800 meta-analyses relating to achievement*. Routledge.
- Klopov, I., Shapurov, O., Voronkova, V., Nikitenko, V., Oleksenko, R., & Khavina, I. (2023). Digital transformation of education based on artificial intelligence. *TEM Journal*, 12(4), 2625–2634. <https://doi.org/10.18421/TEM124-74>
- Mishra, P., & Koehler, M. J. (2006). Technological pedagogical content knowledge: A framework for teacher knowledge. *Teachers College Record*, 108(6), 1017–1054.

First Publication Right
SUBSERVE: Community Service and Empowerment Journal

This Article is Licensed Under

