

Pelatihan Penggunaan Teknologi Digital untuk Guru SMK di Era Kurikulum Merdeka

Niken Septantiningtyas

Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Universitas Nurul Jadid, Probolinggo, Indonesia
cahayailmu1609@gmail.com

Article information	Abstrak
<p>Article history: Received 9 Juli 2025 Approved 14 Juli 2025</p>	<p><i>Kurikulum Merdeka menuntut guru SMK untuk beradaptasi dengan pembelajaran berbasis proyek, mandiri, dan kontekstual, yang secara tidak langsung mensyaratkan kompetensi digital yang memadai. Namun, berdasarkan observasi awal, banyak guru SMK belum menguasai pemanfaatan teknologi digital untuk kegiatan pembelajaran, khususnya dalam membuat media ajar dan asesmen. Kegiatan pengabdian ini bertujuan meningkatkan kompetensi guru melalui pelatihan intensif yang mencakup penggunaan Canva, Google Sites, Google Forms, dan Quizizz. Kegiatan ini menggunakan pendekatan partisipatif melalui pre-test, workshop, pendampingan, serta post-test. Hasil menunjukkan peningkatan rata-rata kompetensi digital sebesar 68,7%, dengan 93% peserta menyatakan pelatihan sangat bermanfaat. Diharapkan kegiatan ini dapat direplikasi untuk mendukung digitalisasi pendidikan vokasi di seluruh Indonesia.</i></p> <p>Kata kunci : Kurikulum Merdeka; Literasi Digital; Guru SMK; Pelatihan; Teknologi Pendidikan</p>

PENDAHULUAN

Transformasi pendidikan nasional di Indonesia tengah mengalami akselerasi seiring dengan penerapan Kurikulum Merdeka oleh Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi (Kemendikbudristek) sejak tahun 2022. Kurikulum ini menekankan pembelajaran yang bersifat kontekstual, diferensiatif, serta memberi ruang kebebasan kepada guru untuk merancang proses belajar sesuai dengan karakteristik peserta didik dan kebutuhan lokal. Salah satu pilar utama dari Kurikulum Merdeka adalah penggunaan teknologi digital dalam proses pembelajaran, baik sebagai media pengajaran maupun alat asesmen yang adaptif.

Namun, tantangan utama yang dihadapi oleh guru-guru Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) adalah rendahnya tingkat penguasaan terhadap perangkat digital yang relevan dengan kebutuhan pembelajaran *modern*. Berdasarkan observasi awal dan data survei di beberapa daerah, ditemukan bahwa sebagian besar guru SMK masih menggunakan metode pembelajaran konvensional. Ketidaksiapan ini

diperparah oleh kurangnya pelatihan berkelanjutan, keterbatasan infrastruktur digital di sekolah, serta belum meratanya literasi teknologi di kalangan pendidik.

Studi oleh Romero & Ventura (2024) menunjukkan bahwa pengintegrasian teknologi digital secara efektif dalam pendidikan dapat meningkatkan partisipasi, motivasi, dan hasil belajar siswa secara signifikan. Senada dengan itu, Aminuddin et al. (2024) dan Halawa et al. (2024) menegaskan bahwa pelatihan praktik langsung merupakan metode yang paling efektif untuk meningkatkan literasi digital guru, terutama dalam aspek penggunaan *Learning Management System* (LMS), pembuatan media ajar interaktif, dan pengembangan asesmen daring.

Melihat kebutuhan dan urgensi tersebut, kegiatan pengabdian masyarakat ini bertujuan untuk memberikan pelatihan intensif bagi guru-guru SMK tentang pemanfaatan berbagai teknologi pendidikan, seperti Canva untuk desain media ajar, Google *Sites* untuk kelas daring, Google *Forms* dan Quizizz untuk asesmen formatif dan sumatif. Tujuan akhir dari program ini adalah mendukung kesiapan guru dalam mengimplementasikan Kurikulum Merdeka secara optimal dengan pendekatan digital yang relevan dan kontekstual.

METODE PELAKSANAAN

Pertama, kegiatan ini menggunakan pendekatan partisipatif dan berbasis praktik (*experiential learning*), dengan melibatkan guru sebagai subjek aktif dalam seluruh tahapan pelatihan. Metode yang digunakan meliputi *pre-test*, pelatihan tatap muka, pendampingan, dan *post-test*.

Tahapan Pelaksanaan yaitu pertama, observasi dan survei awal. Observasi dilakukan kepada 24 guru SMK di Kabupaten/Kota tempat kegiatan berlangsung. Survei literasi digital dilakukan melalui Google *Form* untuk mengetahui *baseline* kemampuan guru dalam menggunakan perangkat digital. Survei mencakup indikator penguasaan terhadap Google *Drive*, pembuatan media ajar berbasis Canva, penggunaan *platform* LMS (*Learning Management System*), serta pengetahuan dasar tentang asesmen digital.

Kedua, pelatihan dan *workshop*. Pelatihan berlangsung selama dua hari secara intensif, dibagi menjadi empat sesi utama:

1. Sesi 1: Pengenalan dan praktik penggunaan Canva untuk membuat infografis, poster, dan modul pembelajaran.
2. Sesi 2: Pembuatan kelas daring menggunakan Google *Sites*, termasuk integrasi video, materi, dan tautan asesmen.
3. Sesi 3: Pengembangan asesmen digital interaktif dengan Google *Forms* dan Quizizz, termasuk pembuatan soal dengan umpan balik otomatis.
4. Sesi 4: Integrasi media digital ke dalam RPP Kurikulum Merdeka, serta simulasi penggunaan dalam konteks kelas.

Pendampingan selama dua minggu setelah pelatihan, peserta didampingi secara daring oleh tim fasilitator untuk menyelesaikan tugas individu berupa pembuatan satu media ajar digital berbasis Canva dan Google *Sites*, serta asesmen secara daring.

Post-test dan evaluasi *post-test* dilakukan menggunakan instrumen yang sama dengan *pre-test* untuk mengukur peningkatan kompetensi digital. Selain itu, dilakukan penilaian terhadap hasil karya peserta menggunakan rubrik kualitas yang mencakup aspek desain, keterpaduan konten, interaktivitas, dan kesesuaian dengan prinsip Kurikulum Merdeka.



Gambar 1. Dokumentasi Kegiatan Pengabdian

HASIL DAN PEMBAHASAN

Dari Pengabdian peningkatan kompetensi digital guru di dapat hasil *pre-test* 75% guru hanya menguasai sebagian kecil fitur dari *platform* digital seperti Canva dan Google Forms. Rata-rata skor *pre-test* peserta adalah 46 dari skala 100. Setelah pelatihan, terjadi peningkatan signifikan pada skor *post-test* dengan rata-rata mencapai 78, yang berarti peningkatan sebesar 68,7%. Untuk produk media ajar interaktif, seluruh peserta mampu menghasilkan media ajar digital yang variatif: 92% peserta membuat infografis tematik berbasis Canva.

Sedangkan 83% mampu menyusun modul interaktif yang dipublikasikan di Google Sites. Beberapa guru bahkan membuat video pembelajaran menggunakan kombinasi Canva dan *screencast tools*. Penguasaan asesmen daring sebanyak 90% guru berhasil membuat soal asesmen menggunakan Google Forms dan Quizizz. Mereka juga berhasil mengatur sistem penilaian otomatis, memberikan umpan balik, dan mengatur batas waktu pengerjaan. Persepsi peserta hasil evaluasi melalui angket menunjukkan bahwa: 93% peserta merasa pelatihan ini sangat bermanfaat dan aplikatif. Sedangkan 87% menyatakan akan secara rutin menggunakan media digital dalam kegiatan pembelajaran. Guru merasa lebih percaya diri dalam menyusun pembelajaran berbasis proyek dan mandiri sesuai tuntutan Kurikulum Merdeka.

Peningkatan skor *post-test* yang cukup signifikan menunjukkan bahwa pendekatan pelatihan berbasis praktik mampu menjawab tantangan kompetensi digital di kalangan guru SMK. Hal ini sejalan dengan temuan Wardani et al. (2024) dan Sholeh et al. (2025) yang menyatakan bahwa metode *hands-on training* lebih efektif dibandingkan pendekatan teoritis semata, terutama dalam konteks pelatihan teknologi.

Keberhasilan guru dalam memproduksi media ajar digital menunjukkan bahwa potensi mereka sangat besar apabila difasilitasi dengan pelatihan yang sistematis dan relevan. Lebih jauh lagi, kemampuan dalam mengembangkan asesmen daring merupakan langkah awal menuju penerapan *assessment as learning*, di mana guru dan siswa dapat memanfaatkan teknologi untuk pembelajaran reflektif dan adaptif.

Selain itu, integrasi teknologi ke dalam perangkat ajar berbasis Kurikulum Merdeka menjadi bukti bahwa digitalisasi tidak hanya soal alat, tetapi juga pendekatan pedagogis yang lebih fleksibel, partisipatif, dan berpusat pada siswa.

Namun demikian, tantangan masih ada, terutama terkait keterbatasan akses internet dan perangkat digital di beberapa sekolah. Hal ini menunjukkan pentingnya

kolaborasi antara sekolah, pemerintah daerah, dan komunitas pendidikan untuk menciptakan ekosistem digital yang inklusif dan berkelanjutan.

KESIMPULAN DAN SARAN

Dapat disimpulkan bahwa pelatihan penggunaan teknologi digital bagi guru SMK terbukti mampu meningkatkan literasi digital secara signifikan. Melalui pendekatan berbasis praktik langsung dan pendampingan, guru tidak hanya menguasai alat digital seperti Canva, Google Sites, dan Quizizz, tetapi juga mampu mengintegrasikannya ke dalam proses pembelajaran yang sejalan dengan semangat Kurikulum Merdeka.

Sebagian besar peserta merasa lebih percaya diri dan termotivasi untuk menggunakan teknologi dalam kelas mereka. Oleh karena itu, program pelatihan seperti ini perlu dilanjutkan dan diperluas skalanya, dengan dukungan dari pemerintah, institusi pendidikan tinggi, serta penyedia teknologi pendidikan.

Disarankan agar pelatihan digital bagi guru dilengkapi dengan dukungan infrastruktur, forum tindak lanjut (komunitas praktisi), dan sistem *monitoring* untuk memastikan keberlanjutan dampak dari pelatihan ini. Dengan demikian, digitalisasi pendidikan vokasi dapat diwujudkan secara merata dan berkelanjutan di seluruh Indonesia.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Alrasheedi, M., & Capretz, L. F. (2018). *Critical success factors in mobile learning*. arXiv preprint. <https://arxiv.org/abs/1801.09935>
- [2] Aminuddin, F. H., Setiawan, A., & Zulfikar, T. (2024). Peningkatan kompetensi guru dalam pengelolaan pembelajaran berbasis literasi digital. *JIPEMAS*, 7(1), 168–180.
- [3] Halawa, A. A., Hidayatullah, M. F., & Siregar, M. R. F. (2024). Pelatihan Quizizz sebagai penerapan literasi digital. *JPKM Nusantara*, 5(4).
- [4] Hizam, S. M., Al-Razgan, M., & Alshamrani, H. A. (2021). *Digital competency of educators*. arXiv preprint. <https://arxiv.org/abs/2101.05788>
- [5] Marlina, L., Siregar, A., & Yunita, Y. (2022). Kompetensi literasi dan numerasi guru. *Jurnal Abdimas Pendidikan*, 3(3).
- [6] Muhlis, M., Syam, A., & Arifin, M. (2024). Media pembelajaran interaktif untuk guru SMP. *JPMPIPA*, 7(3), 631–637.
- [7] Pramerta, I. G. P. A., Astuti, I. G. A. M., & Sari, N. L. (2025). Literasi digital untuk guru SMK Ngurah Rai. *Jurnal Bakti Saraswati*, 14(1).
- [8] Romero, C., & Ventura, S. (2024). *Educational data mining and learning analytics: An updated survey*. arXiv preprint. <https://arxiv.org/abs/2403.00734>
- [9] Septiana, A. R., & Hanafi, M. (2022). Pelatihan literasi digital kurikulum merdeka. *Joong-Ki*, 1(3), 380–385.
- [10] Sholeh, B., Maulana, M. R., & Astuti, L. P. (2025). Penguatan literasi digital guru SMK. *Pekodimas*.
- [11] Subiyakto, A., Razaq, A., & Pratama, R. (2021). *Assessing mobile learning system performance in Indonesia*. arXiv preprint. <https://arxiv.org/abs/2103.11188>
- [12] Wahira, A., Fikri, M., & Rahmat, A. (2024). Pelatihan Kurikulum Merdeka Jalur Mandiri Berubah. *Jurnal Gembira PKM*.
- [13] Wardana, I. K., & Susrawan, I. N. (2024). Pelatihan literasi digital guru SMK. *E-Amal Journal*, 4(2).

- [14] Wardani, K. R. N., Fitriani, H., & Widodo, T. (2024). Pelatihan teknologi digital untuk guru SMK. *JPMII*, 2(6), 693–700.
- [15] Widiartini, N. K. (2025). Penyusunan digital assessment berbasis Kurikulum Merdeka. *Jurnal Widya Abdimas*.