



## Workshop Aplikasi Digital untuk Keterampilan Guru Abad 21

Devi Rahayu Agustin<sup>1\*</sup>, Nimas Dian Fitria<sup>2</sup>, Naili Rizqi Amaliyah<sup>3</sup>, Dhiasti Eka Wulandari<sup>4</sup>

<sup>1</sup> Program Studi Pendidikan Matematika, STKIP PGRI Lumajang, Lumajang, Indonesia

<sup>2,3,4</sup> Program Studi Pendidikan Ekonomi, STKIP PGRI Lumajang, Lumajang, Indonesia

### Abstrak

Perkembangan teknologi semakin maju mendorong adanya sistem berbasis teknologi. Danya teknologi menjadi sangat penting dalam kegiatan pembelajaran. Nyatanya tidak semua guru terampil dalam menggunakan aplikasi digital sehingga menyebabkan pembelajaran masih konvensional. Guru juga memiliki keterbatasan dalam mengintegrasikan teknologi, dimana guru hanya mengenal penggunaan alat-alat elektronik seperti laptop dan proyektor. Berdasarkan masalah tersebut, tujuan dilakukan pengabdian adalah memberikan pengetahuan dan keterampilan baru dalam mengaplikasikan aplikasi *Canva*, *Slido*, dan *Kahoot* kepada guru. Metode pengabdian yang digunakan diantaranya tahap persiapan, pelaksanaan, dan tahap evaluasi. Sedangkan metode yang digunakan dalam kegiatan belajar bersama guru dan dosen adalah ceramah, diskusi, dan praktik. Hasil yang didapat oleh guru dalam mengikuti kegiatan ini berupa penugasan web yang dibuat menggunakan *Canva* dengan beberapa soal yang dibuat menggunakan *Slido* dan *Kahoot*. Penggunaan aplikasi digital dinilai mampu meningkatkan kualitas pembelajaran.

Kata Kunci: Aplikasi Digital, Keterampilan Guru Abad 21, Teknologi

### Abstract

*The development of technology is increasingly advanced, encouraging the existence of technology-based systems. The use of technology is very important in learning activities. In fact, not all teachers are skilled in using digital applications, causing learning to remain conventional. Teachers also have limitations in integrating technology, where teachers only recognize the use of electronic devices such as laptops and projectors. Based on this problem, the purpose of the service is to provide new knowledge and skills in applying Canva, Slido, and Kahoot applications to teachers. The service methods used include the preparation, implementation, and evaluation stages. While the methods used in learning activities with teachers and lecturers are lectures, discussions, and practices. The results obtained by teachers in participating in this activity are in the form of web assignments made using Canva with several questions made using Slido and Kahoot. The use of digital applications is considered to be able to improve the quality of learning.*

Keywords: Digital Applications, 21st Century Teacher Skills, Technology

### Penulis Korespondensi:

Devi Rahayu Agustin  
(devira9626@gmail.com)

**Submit:** 15-12-2024

**Revisi:** 03-01-2025

**Diterima:** 05-01-2025

**Terbit:** 08-01-2025



*This work is licensed under a Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License.*

## 1. PENDAHULUAN

Guru memiliki peran sebagai fasilitator, pengarah, dan pendidik sangat krusial dalam mencapai tujuan Pendidikan. Menurut (Khaerunnisa & Muqowim, 2020; Maulansyah et al., 2023) bahwa untuk mencapai tujuan pendidikan diperlukan kualitas profesi guru. Guru yang memiliki kinerja profesional dan kompeten sangat menentukan tujuan dari Pendidikan. Namun, dalam menghadapi perkembangan zaman yang semakin pesat, khususnya di abad 21 dan digitalisasi, tantangan yang dihadapi oleh guru semakin kompleks. Salah satu tantangan yang paling menonjol adalah bagaimana mengintegrasikan teknologi secara efektif dalam proses pembelajaran di kelas. Sejalan dengan pernyataan Sitinjak et al. (2023) bahwa perkembangan teknologi yang pesat membawa perubahan yang signifikan bagi siswa. Maka dari itu guru perlu menyesuaikan dalam kegiatan pembelajaran seperti menggunakan teknologi. Teknologi dalam pembelajaran dapat menarik siswa dalam kegiatan belajar mengajar, seperti penggunaan *smartphone* siswa.

Pesatnya perkembangan teknologi membawa perubahan di berbagai bidang, termasuk Pendidikan. Hal tersebut mendorong munculnya sebuah sistem yang berbasis teknologi pada sektor pendidikan. Dimana penambahan aspek teknologi informasi menjadi sangat penting dalam pengajaran di dalam kelas. Sistem tersebut disebut dengan TPACK (Technological Pedagogical Content Knowledge). Dalam praktiknya, seorang guru diharapkan mampu mengintegrasikan pembelajaran yang tidak hanya terdiri dari unsur pedagogi dan konten pembelajaran, namun mampu menambahkan aspek teknologi, dan mengintegrasikan diantara ketiganya (Koehler et al., 2013). Hal ini sejalan dengan tuntutan guru abad 21, yang menyatakan bahwa seorang guru memiliki kewajiban untuk meningkatkan kompetensi dan keterampilannya dalam perkembangan ilmu pengetahuan, teknologi, dan seni dalam belajar serta pembelajaran (Rahmadi, 2019).

Melalui pembelajaran tidak semua guru memahami bahkan terampil dalam penggunaan aplikasi digital untuk mendukung pengajarannya, sehingga metode pengajaran masih mengacu pada pembelajaran konvensional. Sejalan dengan pernyataan Ambarita & Simanullang (2023) bahwa guru kesulitan dalam mengintegrasikan teknologi ke dalam pembelajaran. Kecenderungan pengajaran secara konvensional masih diterapkan, dikarenakan guru tidak sepenuhnya memiliki pengetahuan dan keterampilan dalam mengintegrasikan penggunaan aplikasi digital seperti *Canva*, *Slido*, dan *Kahoot* untuk menjadikan pengajaran yang menarik dan interaktif. Hal tersebut bertolak belakang dengan pernyataan Setiani & Barokah (2021), literasi digital merupakan kebutuhan mendesak dan penting untuk dikuasai guru dan diajarkan kepada siswa. Tujuannya untuk mempersiapkan siswa menuju masa depan 2045 yang penuh dengan dunia yang lebih canggih/teknologi.

Berdasarkan analisis situasi pada tingkat keterampilan guru dalam mengaplikasikan aplikasi digital di mitra pengabdian yakni MTs Nurul Falah, Tempeh, Kabupaten Lumajang diketahui permasalahan yang dihadapi berupa penerapan pembelajaran yang masih cenderung menggunakan metode konvensional seperti ceramah, diskusi kelompok, dan menggunakan buku teks sebagai sumber utama belajar. Integrasi teknologi yang diterapkan masih terbatas pada penggunaan alat-alat elektronik seperti laptop dan proyektor. Padahal dalam praktiknya integrasi teknologi tidak terbatas pada penggunaan alat elektronik saja, namun lebih kepada pengaksesan informasi, sajian informasi, membantu interaktivitas langsung, dan membantu berbagai pengalaman belajar siswa (Suprayekti, 2011). Lebih lanjut dijelaskan bahwasanya integrasi teknologi dalam implementasinya dapat meningkatkan daya guna dari strategi yang diterapkan. Hal tersebut juga didukung melalui Badan Pusat Statistik (BPS) Kabupaten Lumajang mencatat pertumbuhan indeks pembangunan manusia (IPM) masih cukup rendah. Statistisi Muda BPS Lumajang Roni Hartono (<https://radarjember.jawapos.com/>) menyatakan sektor pendidikan harus segera dituntaskan. Melihat hal tersebut, upaya menciptakan kualitas pendidikan di kabupaten Lumajang harus ditekankan kembali, baik dari segi minat berpendidikan maupun kualitas pengajarannya.

Adapun tujuan dalam kegiatan pengabdian ini adalah a) Memberikan edukasi kepada guru pentingnya integrasi teknologi dalam pengajaran, b) Memberikan pengetahuan dan keterampilan baru dalam mengaplikasikan aplikasi *Canva*, *Slido*, dan *Kahoot* kepada guru. Selain tujuan tersebut, pengabdian ini dilakukan agar peran dosen STKIP PGRI Lumajang tidak hanya mengajar di dalam kampus melainkan juga mengajar di luar kampus melalui mitra MTs dan MA Nurul Falah Tempeh-Lumajang. Kegiatan pengabdian ini sesuai dengan MBKM dan Indikator Kinerja Utama (IKU) Perguruan Tinggi STKIP PGRI Lumajang, MBKM dan IKU tersebut yaitu Dosen berkegiatan di luar kampus. Meliputi kegiatan Program Peningkatan Pemberdayaan Mitra yang merupakan salah satu kegiatan proyek kepada sekolah ini diharapkan dapat memberikan kesempatan kepada dosen untuk mengembangkan diri, khususnya di bidang pendidikan. Tidak hanya pasif di kelas perkuliahan, namun dapat melakukan kegiatan pembelajaran dengan model yang variatif dan mampu memberi bekal keterampilan di kalangan masyarakat, khususnya guru dalam kegiatan pembelajaran. Berdasarkan uraian permasalahan di atas, Fokus Pengabdian dalam kegiatan ini adalah peningkatan keterampilan mengaplikasikan aplikasi digital kepada guru kelas di MTs dan MA Nurul Falah Tempeh-Lumajang, sehingga mampu mengintegrasikan teknologi dalam pengajaran serta implementasinya dalam penggunaan aplikasi digital *Canva*, *Slido*, dan *Kahoot*.

Atas permasalahan tersebut, kami membentuk Tim Program Peningkatan Pemberdayaan Mitra melalui program kegiatan Workshop Aplikasi Digital Penunjang Pengajaran Guru dalam Upaya Peningkatan Keterampilan Guru Abad 21 di MTs Nurul Falah, Tempeh, Lumajang. Program ini nantinya akan membantu guru dalam meningkatkan keterampilannya dalam mengaplikasikan aplikasi digital dalam pengajaran.

## 2. METODE

Workshop dilaksanakan MTs dan MA Nurul Falah, Kecamatan Tempeh, Kabupaten Lumajang. Kegiatan dilakukan pada tanggal 15 Agustus 2024 dengan tim pelaksana pengabdian Masyarakat dari STKIP PGRI Lumajang. Sedangkan pengumpulan data kualitatif berupa observasi langsung untuk memberikan gambaran mendalam mengenai permasalahan dan pengalaman peserta selama kegiatan. Sedangkan pengumpulan data kuantitatif berupa kuesioner untuk mengukur seberapa efektif workshop tersebut.

Analisis data kualitatif melalui observasi langsung mencakup interpretasi naratif dari interaksi peserta, respon peserta, dan suasana workshop. Hasil analisis ini dapat membantu peserta untuk menyempurnakan strategi dan metode pengajaran sesuai dengan perkembangan zaman. Sedangkan analisis data kuantitatif mencakup penyusunan data dari kuesioner. Penyusunan data meliputi pengumpulan dan mengorganisir data dari peserta, pengkategorian data sesuai dengan pertanyaan, perhitungan statistik deskriptif.

Adapun metode pelaksanaan meliputi tahapan persiapan, pelaksanaan dan evaluasi sebagai berikut:

### a. Tahap Persiapan

Pada tahap persiapan, TIM pengabdian melakukan survey dan observasi ke mitra yakni MTs dan MA Nurul Falah, Tempeh, Lumajang serta melakukan diskusi terkait jadwal pelaksanaan pengabdian. Selain itu juga memberikan penjelasan kepada Kepala MTs Nurul Falah, Tempeh, Lumajang proses awal sampai akhir pelaksanaan workshop.

### b. Tahap Pelaksanaan

#### 1) Sosialisasi pembuatan media pembelajaran

Target peserta adalah guru kelas di MTs dan MA Nurul Falah, Tempeh, Lumajang. Peserta akan diberikan edukasi penggunaan media pembelajaran matematika menggunakan *Canva*, *Slido*, dan *Kahoot*. Kegiatan ini bertujuan untuk meningkatkan keterampilan guru dalam kegiatan pengajaran. Guru MTs dan MA Nurul Falah berperan untuk berpartisipasi aktif dalam kegiatan edukasi dan pelatihan pembuatan media pembelajaran.

- 2) Pelatihan dan pendampingan keterampilan membuat media pembelajaran Target peserta adalah guru kelas di MTs dan MA Nurul Falah, Tempeh, Lumajang. Peserta akan diberikan pelatihan mengenai pembuatan media pembelajaran matematika menggunakan *Canva*, *Slido*, dan *Kahoot*. Keterampilan yang dimaksud adalah tata cara menggunakan dan membuat media pembelajaran melalui aplikasi *Canva*, *Slido*, dan *Kahoot*. Tidak hanya melakukan pelatihan saja, Tim pengabdian juga melakukan pendampingan terhadap peserta guna memberikan pelayanan dan hasil kerja yang maksimal.

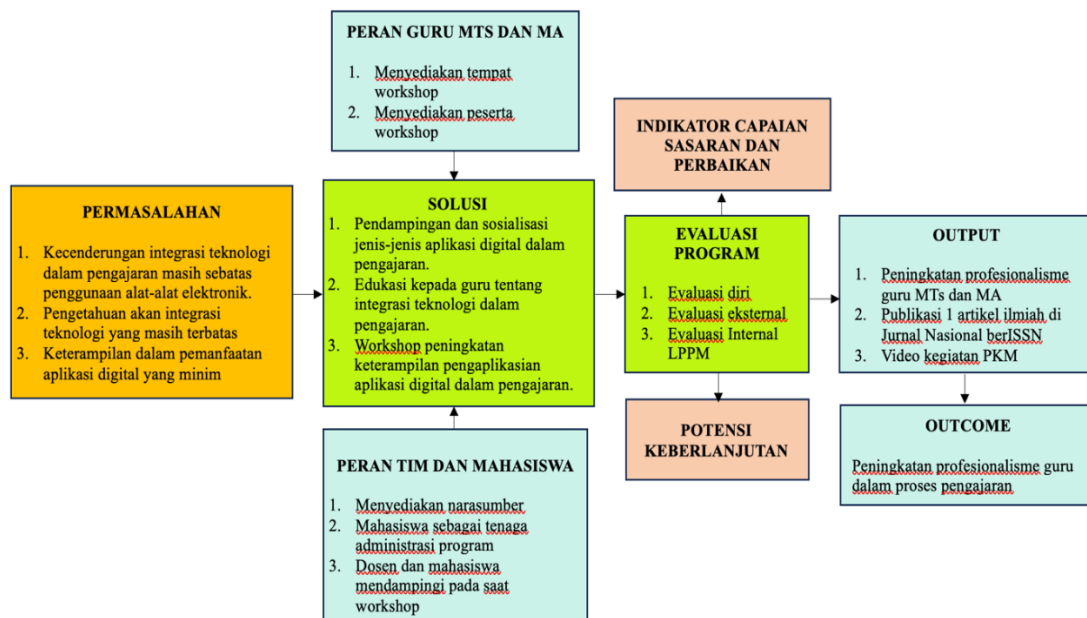
c. Tahap Evaluasi

Tahap evaluasi dilakukan secara berkala mulai dari keaktifan peserta, proses dan hasil dari pembuatan media pembelajaran. Selain itu, hasil dari tahap evaluasi akan didiskusikan kembali kepada peserta diklat guna memberikan koreksi atas hasil kerja peserta. Sehingga dengan adanya evaluasi peserta lebih memaksimalkan lagi proyek atau media pembelajaran yang sudah dikerjakan. Lebih lanjut hasil evaluasi juga memberikan penilaian terhadap ketercapaian atau tidaknya hasil dari kegiatan Workshop Aplikasi Digital Penunjang Pengajaran Guru dalam Upaya Peningkatan Keterampilan Guru Abad 21 di MTs dan MA Nurul Falah. Evaluasi melalui kuesioner yang diisi oleh peserta pelatihan. Pengisian dilakukan setelah pelaksanaan kegiatan.

**Tabel 1.** Materi Workshop Aplikasi Digital Penunjang Pengajaran Guru

No	Pemateri	Metode
1	Pemaparan Canva dan Praktik penggunaan Canva	Ceramah, tanya jawab, pendampingan, dan praktik
2	Pemaparan <i>Slido</i> dan Praktik penggunaan <i>Slido</i>	Ceramah, tanya jawab, pendampingan, dan praktik
3	Pemaparan <i>Kahoot</i> dan Praktik penggunaan <i>Kahoot</i>	Ceramah, tanya jawab, pendampingan, dan praktik

Sumber: Pengembangan oleh Tim (2024)



**Gambar 1.** Tahap Pelaksanaan Kegiatan PKM

Sumber: Pengembangan oleh Tim (2024)

### 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

#### 3.1. Hasil

Pengabdian kepada Masyarakat dilakukan untuk mengatasi permasalahan yang dialami guru dalam proses pembelajaran. Dimana guru perlu mengubah situasi kelas yang pasif dan membosankan menjadi kelas yang interaktif dan menarik. Adapun kegiatan PkM ini meliputi tahap persiapan, tahap pelaksanaan, dan tahap evaluasi.

##### a. Tahapan Persiapan

Tahap persiapan dilakukan oleh tim pengabdian diantaranya Devi Rahayu Agustin, M.Pd., Nimas Dian Fitria, M.Pd., Naili Rizqi Amaliyah, M.Pd., Dhiasti Eka Wulandari, S.E., M.Pd. dan diikuti oleh mahasiswa KKN di Desa Sememu diantaranya Eka Nanda Ayu Fitriani, Muhammad Nurul Hude, dan Fitriyah Irmawati. Sedangkan kegiatan persiapan diantaranya survey seperti cek Lokasi, menentukan permasalahan mitra dan menemukan solusi, membuat presensi, membuat kuesioner dan link pengumpulan penugasan, menyiapkan narasumber. Adapun proses diskusi untuk pengambilan Keputusan masalah pada gambar 2 berikut.



**Gambar 2.** Proses Diskusi

Sumber: Hasil Pelaksanaan Kegiatan (2024)

Sedangkan permasalahan dan pemecahan suatu masalah yang digunakan dalam kegiatan workshop dapat diuraikan pada tabel 2 berikut.

**Tabel 1.** Pemecahan Masalah

No	Permasalahan	Pemecahan suatu masalah
1	Kecenderungan integrasi teknologi dalam pengajaran masih sebatas penggunaan alat-alat elektronik.	Pendampingan dan sosialisasi jenis-jenis aplikasi digital dalam pengajaran
2	Pengetahuan akan integrasi teknologi yang masih terbatas	Edukasi kepada guru tentang integrasi teknologi dalam pengajaran
3	Keterampilan dalam pemanfaatan aplikasi digital yang minim	Workshop peningkatan keterampilan pengaplikasian aplikasi digital dalam pengajaran

Sumber: Hasil Pelaksanaan Kegiatan (2024)

Pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada Masyarakat dilaksanakan di MTs Nurul Falah Tempeh, Kabupaten Lumajang. Adapun kegiatan “Workshop Aplikasi Digital Penunjang Pengajaran Guru dalam Upaya Peningkatan Keterampilan Guru Abad 21 di MTs dan MA Nurul Falah” dilaksanakan pada tanggal 15 Agustus 2024. Kegiatan tersebut akan dihadiri oleh 21 guru MTs dan MA Nurul Falah.

b. Tahap Pelaksanaan

Tahap sosialisasi pembuatan media pembelajaran dilakukan dengan beberapa kegiatan. Kegiatan pertama yakni sambutan oleh kepala sekolah MTs Nurul Falah dan dilanjutkan oleh Ketua Tim Pengabdian yakni Devi Rahayu Agustin, M.Pd. Kegiatan kedua yakni pemaparan materi oleh Moch. Fauzi, M.Pd. tentang Canva, *Slido*, *Kahoot*. Materi tersebut memuat secara sekilas tentang beberapa penggunaan dari masing-masing aplikasi digital dan dilanjutkan dengan praktik. Metode yang digunakan dalam kegiatan workshop yakni ceramah, diskusi, dan praktik. Menurut Mandarsari (2024) bahwa kegiatan belajar mengajar menggunakan metode campuran (ceramah, diskusi, dan praktik) terbukti efektif dan memberikan kesan baik sehingga kualitas pembelajaran dapat meningkat. Gambar 3 merupakan pemaparan materi PKM dan gambar 4 merupakan kegiatan pendampingan. Kegiatan pendampingan dilakukan untuk membantu guru dalam mengatasi kesulitan pada saat kegiatan workshop.



**Gambar 3.** Memaparkan Materi PkM  
Sumber: Hasil Pelaksanaan Kegiatan (2024)



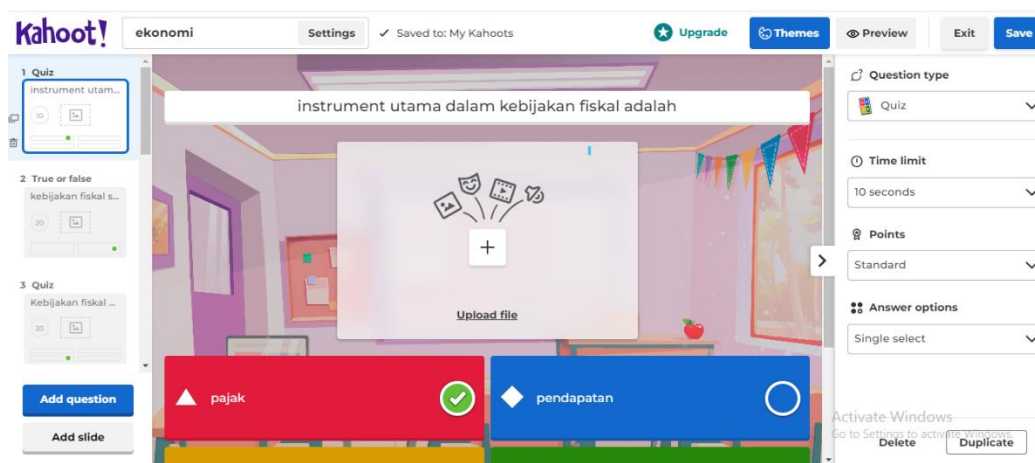
**Gambar 3.** Pendampingan Saat Workshop  
Sumber: Hasil Pelaksanaan Kegiatan (2024)

Berikut adalah gambar 5 merupakan tim pengabdian dan peserta workshop MTs dan MA Nurul Falah Tempeh.



**Gambar 5.** Tim Pengabdian dan Peserta Pelatihan  
Sumber: Hasil Pelaksanaan Kegiatan (2024)

Adapun pelatihan dan pendampingan dilakukan oleh beberapa tim pengabdian, diantaranya Ibu Naili Rizqy Amaliyah, M.Pd. dan dua mahasiswa KKN. pendampingan tersebut dilakukan dengan tujuan untuk membantu peserta saat mengalami kendala dalam menggunakan aplikasi digital. Setelah dilakukan pendampingan tersebut, maka diperlakukan penugasan guna menguji Tingkat kepehaman peserta dalam penggunaan aplikasi digital. Beberapa hasil penugasan peserta diantaranya pada gambar 6.



**Gambar 6.** Salah Satu Hasil Pekerjaan Peserta  
Sumber: Hasil Pelaksanaan Kegiatan (2024)

### c. Tahap Evaluasi

Pada kegiatan ini, peserta workshop sangat antusias dalam menyimak pemaparan materi berkaitan dengan aplikasi digital oleh narasumber. Aplikasi digital sangat membantu dalam menghidupkan suasana kelas untuk lebih interaktif. Berikutnya narasumber mempraktekkan penggunaan dari masing-masing aplikasi digital yang diikuti oleh peserta. Setelah kegiatan pemaparan materi dan praktik, peserta mendapatkan tugas untuk membuat media pembelajaran menggunakan aplikasi digital (Canva, Slido, Kahoot) yang disesuaikan dengan mata Pelajaran yang diampuh oleh guru di MTs dan MA Nurul Falah Tempeh. Penugasan tersebut dikumpulkan 15 hari setelah pelaksanaan kegiatan workshop. Selanjutnya peserta mengisi kuesioner yang telah disediakan oleh tim pengabdian guna untuk mengukur ketercapaian pelaksanaan kegiatan workshop.

Berikutnya adalah hasil evaluasi kegiatan workshop diperoleh kualitas pelaksanaan workshop secara keseluruhan adalah 91.9%. Mayoritas peserta memberikan nilai sangat baik (nilai 10 dan 9) sebesar 76%, sementara penilaian baik (nilai 8) sebesar 24%. Sedangkan untuk kualitas pemateri adalah 92.3%. Kebermanfaatan pelaksanaan workshop berdasarkan hasil survei dari 22 peserta secara keseluruhan berada pada nilai rata-rata 92,4%. Sebagian besar peserta memberikan nilai sangat baik (nilai 10 dan 9) sebesar 81%, sementara penilaian baik (nilai 8) sebesar 19%. Hal ini menunjukkan bahwa workshop memberikan manfaat yang sangat tinggi dan mendapatkan apresiasi yang sangat positif dari peserta.

Sedangkan Analisa penggunaan awal aplikasi digital, yakni beberapa peserta yang tidak mengenali aplikasi digital diantaranya Kahoot sebesar 16, canva 5 peserta, dan slido 17. Sedangkan peserta mengenali aplikasi digital diantaranya aplikasi Kahoot sejumlah 5 peserta, aplikasi canva sejumlah 13 peserta, aplikasi slido 4 peserta. Sedangkan aplikasi yang mahir digunakan oleh peserta diawal adalah canva sejumlah 3.

Sementara untuk peningkatan pengetahuan dan keterampilan yang dihasilkan oleh workshop dengan diikuti 22 peserta secara keseluruhan adalah 80.9%. Sebagian besar peserta memberikan nilai tinggi (nilai 9 dan 10) sebesar 62%, sementara penilaian baik (nilai 8) sebesar 29%. Data ini menunjukkan bahwa workshop berhasil memberikan manfaat yang signifikan dalam meningkatkan pengetahuan dan keterampilan peserta. Berikutnya beberapa aplikasi yang memiliki peluang besar dapat diterapkan dalam pembelajaran diantaranya canva, Kahoot, dan slido. Adapun aplikasi canva yang memiliki peluang besar untuk diterapkan dalam proses pembelajaran yakni 23,8%. Aplikasi canva dan wordwall kemungkinan untuk diterapkan dalam pembelajaran sebesar 48%, aplikasi canva dan Kahoot sebesar 9,5%.

Adapun beberapa masukan yang diberikan peserta untuk pengabdian kepada Masyarakat khususnya di MTs dan MA Nurul Falah adalah aplikasi digital yang dapat dimanfaatkan dalam kegiatan pembelajaran, melakukan kegiatan workshop dengan tema yang sama namun ada keberlanjutan, perencanaan pembelajaran kurikulum Merdeka menggunakan AI, merancang bahan ajar menggunakan AI, dan memanfaatkan AI dalam kegiatan pembelajaran.

### **3.2. Pembahasan**

Kegiatan pengabdian ini menunjukkan bahwa peserta workshop menunjukkan antusiasme yang tinggi. Penggunaan aplikasi Canva, Slido, dan Kahoot dapat menghidupkan suasana kelas dan meningkatkan interaksi antara guru dan siswa. Hal ini sesuai dengan temuan dari penelitian yang dilakukan oleh Putra et al. (2024), yang menyatakan bahwa integrasi teknologi dalam pembelajaran dapat meningkatkan keterlibatan siswa, memfasilitasi pembelajaran lebih menyenangkan dan efektif, memberikan pengalaman bagi siswa. Menurut Pratama et al. (2023) penggunaan teknologi juga mampu mengatasi permasalahan dalam kegiatan pembelajaran. Sedangkan menurut Maisarah et al. (2022) bahwa penggunaan teknologi dalam pembelajaran membantu siswa memahami mata pelajaran dengan mudah seperti bahasa Indonesia yakni memperkaya kosa kata.

Salah satu tantangan utama yang dihadapi oleh guru adalah kecenderungan penggunaan teknologi yang terbatas hanya pada alat elektronik seperti proyektor atau komputer, tanpa memanfaatkan aplikasi digital yang lebih interaktif. Sejalan dengan pernyataan Hidayatullah et al. (2023) bahwa revolusi digital diperlukan peralihan dari penggunaan belajar dengan buku beralih ke smartphone. Oleh karena itu, dalam kegiatan ini, diberikan edukasi dan pendampingan untuk memperkenalkan berbagai aplikasi yang dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran. Sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Fujiarti & Ariyani (2024) bahwa aplikasi Kahoot dapat memberikan kemudahan bagi guru untuk melakukan evaluasi dalam kegiatan pembelajaran. Disamping itu juga memberikan dampak positif terhadap siswa, bahwa teknologi seperti smartphone tidak hanya digunakan untuk bermain namun dilakukan dalam kegiatan pembelajaran. Penelitian



ini mendukung bahwa teknologi dapat memainkan peran penting dalam membuat pembelajaran lebih menarik dan efektif.

Sedangkan hasil dari kuesioner yang diisi oleh peserta setelah workshop menunjukkan bahwa mayoritas peserta merasa terbantu dalam memahami dan mengaplikasikan aplikasi digital yang diajarkan. Sebanyak 92,4% kebermanfaatan kegiatan workshop yang diberikan dari rata-rata keseluruhan 22 peserta. Secara keseluruhan, kegiatan pengabdian ini berhasil mencapai tujuan untuk memberikan edukasi kepada guru mengenai pentingnya integrasi teknologi dalam pengajaran dan memberikan keterampilan praktis dalam menggunakan aplikasi Canva, Slido, dan Kahoot. Hal ini membuktikan bahwa integrasi teknologi dalam pengajaran tidak hanya meningkatkan kualitas pembelajaran, tetapi juga memperkaya pengalaman belajar bagi siswa. Sejalan dengan pernyataan Putra et al., (2024) bahwa alat pembelajaran digital mampu mempercepat perolehan keterampilan hidup dikalangan siswa dan guru untuk meningkatkan kualitas dalam proses pengajaran secara efisien. Penelitian Isma et al. (2022) bahwa integrasi teknologi dalam Pendidikan mampu meningkatkan kualitas pembelajaran, mempersiapkan siswa dengan keterampilan esensial, dan pembelajaran lebih fleksibel serta mendukung program Pendidikan seperti Merdeka belajar.

#### **4. KESIMPULAN**

Berdasarkan pelaksanaan kegiatan workshop disimpulkan bahwa peserta antusias dalam mengikuti kegiatan workshop. Antusias peserta terlihat melalui kegiatan workshop bahwa 43% dengan nilai 9 yang dapat dilihat melalui peningkatan pengetahuan dan keterampilan yang dijalani oleh peserta. Sedangkan penguasaan aplikasi digital yakni canva, kahoot sebesar 48% dan aplikasi digital berupa slido sebesar 38%. Berdasarkan kegiatan workshop berkaitan dengan aplikasi digital, maka perlu adanya pelatihan lanjutan dengan aplikasi digital yang sama seperti slido, canva, dan kahoot.

Adapun keterbatasan dalam kegiatan ini yaitu keterbatasan partisipasi peserta, variasi latar belakang teknologi peserta, durasi workshop yang terbatas, dan kendala evaluasi jangka panjang. Pertama keterbatasan sumber daya, dimana beberapa peserta tidak dapat mengikuti workshop secara penuh dengan alasan kesibukan beberapa pekerjaan. Hal tersebut dapat berpengaruh terhadap hasil implementasi keterampilan yang diperoleh selama pelatihan. Kedua variasi latar belakang teknologi peserta, dimana memiliki Tingkat pemahaman teknologi yang berbeda-beda. Guru yang kurang familiar dengan aplikasi digital mungkin memerlukan waktu lebih lama untuk memahami materi, sementara yang lebih mahir mungkin merasa kurang tertantang. Ketiga durasi workshop yang terbatas, workshop sering kali dilakukan dalam waktu singkat sehingga tidak cukup untuk mendalami semua aspek aplikasi digital. Akibatnya, beberapa materi tidak dipelajari secara mendalam. Keempat kendala evaluasi jangka panjang, kegiatan tersebut tidak memiliki waktu yang cukup untuk mengevaluasi dampak penggunaan aplikasi digital secara berkelanjutan. Perubahan nyata dalam keterampilan guru dan pembelajaran siswa membutuhkan waktu yang lebih lama untuk terpantau.

#### **REFERENSI**

- Ambarita, J., & Simanullang, P. S. (2023). *Implementasi Pembelajaran Berdiferensiasi* (Cetakan Pertama). Penerbit Adab CV. Adanu Abimata.
- Fujiarti, A., & Ariyani, I. D. (2024). Pelatihan Penggunaan Aplikasi Kahoot untuk Guru di SDN Cilenggang 02 Kota Tangerang Selatan. *Pekodimas*, 4(2), 148-154. <https://openjournal.unpam.ac.id/index.php/Pekomas/article/view/42625>

- Hidayatullah, M. T., Ibrahim, M. I., & Faiz. (2023). Urgensi Aplikasi Teknologi dalam Pendidikan di Indonesia. *JISMA (Journal Of Information System And Management)*, 2(6), 70–73. <https://doi.org/10.4444/jisma.v2i6.785>
- Isma, C. N., Rahmi, R., & Jamin, H. (2022). Urgensi digitalisasi pendidikan sekolah. *AT-TA'DIB: Jurnal Ilmiah Prodi Pendidikan Agama Islam*, 14(2), 129-141. <https://doi.org/10.47498/tadib.v14i2.1317>
- Khaerunnisa, S., & Muqowim, M. (2020). Peran Guru dalam Menanamkan Nilai Karakter Peduli Sosial. *ThufuLA: Jurnal Inovasi Pendidikan Guru Raudhatul Athfal*, 8(2), 206-219. <https://doi.org/10.21043/thufula.v8i2.7636>
- Koehler, M. J., Mishra, P., & Cain, W. (2013). What is Technological Pedagogical Content Knowledge (TPACK)? *Journal of Education*, 193(3), 13–19. <https://doi.org/10.1177/002205741319300303>
- Maisarah, M., Lestari, T. A., & Sakulpimolrat, S. (2022). Urgensi Pengembangan Media berbasis Digital Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia. *EUNOIA (Jurnal Pendidikan Bahasa Indonesia)*, 2(1), 65-75. <https://doi.org/10.30821/eunoi.v2i1.1348>
- Mandarsari, P. (2024). Sosialisasi Pemanfaatan Media Pembelajaran Wordwall Bagi Para Guru Bahasa Inggris. *Communnity Development Journal*, 5(4), 8284–8287. <https://doi.org/10.31004/cdj.v5i5.34036>
- Maulansyah, R. D., Febrianty, D., & Asbari, M. (2023). Peran Guru dalam Peningkatan Mutu Pendidikan: Penting dan Genting! *JISMA (Journal Of Information System And Management)*, 2(5), 31–35. <https://doi.org/10.4444/jisma.v2i5.483>
- Pratama, S., Kurniasi, E. R., & Dewi, J. N. (2023). Pengenalan Teknologi Augmented Reality pada Pembelajaran Matematika Bangun Ruang dan Bangun Datar. *Community Development Journal: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 4(1), 217–221. <https://doi.org/10.31004/cdj.v4i2.12137>
- Putra, J. E., Sobandi, A., & Aisah, A. (2024). The urgency of digital technology in education: A systematic literature review. *Jurnal EDUCATIO: Jurnal Pendidikan Indonesia*, 10(1), 224-234. <https://doi.org/10.29210/1202423960>
- Rahmadi, I. F. (2019). Technological Pedagogical Content Knowledge (TPACK): Kerangka Pengetahuan Guru Abad 21. *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan*, 6(1), 65-74. <https://doi.org/10.32493/jpkn.v6i1.y2019.p65-74>
- Setiani, N. N., & Barokah, N. (2021). Urgensi Literasi Digital dalam Menyongsong Siswa Sekolah Dasar menuju Generasi Emas Tahun 2045. *Prosiding SEMAI Seminar Nasional PGMI 2021*, 411–427.
- Sitinjak, N. M., Pratama, E., & Tambunan, J. W. (2023). Implementasi Augmented Reality Pada Pembelajaran Matematika Bangun Ruang Dengan Menggunakan Marker Based Tracking Berbasis Android. *Jurnal Widya*, 4(1), 65–76. <https://jurnal.amikwidyaloka.ac.id/index.php/awl/article/view/165/119>
- Suprayekti, S. (2011). Integrasi Teknologi kedalam Kurikulum. *Perspektif Ilmu Pendidikan*, 24(XV), 204–209. <https://doi.org/10.21009/PIP.242.9>