

Penerapan Tools Digital sebagai Media Penguatan Pembelajaran Kolaboratif di Kelompok Kerja Guru (KKG) Malabiri

Implementation of Digital Tools as a Medium for Strengthening Collaborative Learning in Kelompok Kerja Guru (KKG) Malabiri

Nurdiansah¹, Ahyuna², Andrew Ridow Johanis M³, Arham Arifin⁴, Arwansyah⁵, Faizal⁶, Hasyrif Sy⁷, Herman Heriadi⁸, Magfirah⁹, Suryani¹⁰, Suci Ramadhani Arifin^{11*}

^{1,9}Program Studi Sistem Informasi, Universitas Dipa Makassar, Makassar, Indonesia.

³Program Studi Kewirausahaan, Universitas Dipa Makassar, Makassar, Indonesia.

^{2,4,5,6,7,8,10,11*}Program Studi Teknik Informatika, Universitas Dipa Makassar, Makassar, Indonesia.
Email: nurdiansah@undipa.ac.id¹, ahyuna@undipa.ac.id², andrew@undipa.ac.id³, arhamarifin@undipa.ac.id⁴,
arwansyah@undipa.ac.id⁵, F41241@undipa.ac.id⁶, hasyrif@undipa.ac.id⁷, herman.heriadi@undipa.ac.id⁸,
magfirah@undipa.ac.id⁹, suryani187@undipa.ac.id¹⁰, suci.arifin@undipa.ac.id^{11*}

*Penulis Korespondensi

Abstract

The Malabiri Teacher Working Group (KKG) in Minasatene District faces digital learning adaptation challenges, where 78% of teachers still use conventional paper-based evaluation methods, 85% have never used digital design platforms for learning media, and 67% require technical guidance in integrating digital tools. This community service program aims to enhance digital competencies of Malabiri KKG members in developing interactive assessment and learning media using Google Form and Canva. The method employed direct practice training in a one-day workshop attended by 56 elementary school teachers. Activities were conducted in three stages: preparation, implementation, and evaluation using paired t-test for pre-post test comparison. Results showed significant improvement in participants' understanding ($p<0.001$), with average scores increasing from 42.1 to 80.9. Google Form comprehension increased by 36.8% and Canva by 40.8%. Each participant successfully developed digital assessment instruments and interactive learning media. This program demonstrates that direct practice training effectively improves elementary school teachers' digital competencies.

Keywords: canva training, digital assessment, elementary school teachers, google form, learning media

Abstrak

Kelompok Kerja Guru (KKG) Malabiri di Kecamatan Minasatene menghadapi tantangan adaptasi pembelajaran digital, dimana 78% guru masih menggunakan metode evaluasi konvensional berbasis kertas, 85% belum pernah menggunakan platform desain digital untuk media pembelajaran, dan 67% membutuhkan bimbingan teknis dalam mengintegrasikan tools digital. Program pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan untuk meningkatkan kompetensi digital anggota KKG Malabiri dalam mengembangkan media penilaian dan pembelajaran interaktif menggunakan Google Form dan Canva. Metode yang digunakan adalah pelatihan praktik langsung dalam workshop satu hari yang diikuti oleh 56 guru sekolah dasar. Kegiatan dilakukan dalam tiga tahap: persiapan, pelaksanaan, dan evaluasi menggunakan uji t-test berpasangan untuk membandingkan pre-post test. Hasil menunjukkan peningkatan pemahaman yang signifikan ($p<0,001$), dengan rata-rata skor meningkat dari 42,1 menjadi 80,9. Pemahaman Google Form meningkat 36,8% dan Canva 40,8%. Setiap peserta berhasil mengembangkan instrumen penilaian digital dan media pembelajaran interaktif. Program ini membuktikan pelatihan praktik langsung efektif meningkatkan kompetensi digital guru sekolah dasar.

Kata Kunci: pelatihan canva, penilaian digital, guru sekolah dasar, google form, media pembelajaran

PENDAHULUAN

Era digitalisasi pendidikan telah menghadirkan perubahan fundamental dalam proses pembelajaran, menuntut guru untuk mengembangkan kompetensi digital yang memadai dalam menciptakan pembelajaran yang interaktif dan efektif (Amelia, 2023). Kemampuan mengintegrasikan tools digital dalam proses pembelajaran dan evaluasi tidak lagi menjadi keterampilan opsional, melainkan kebutuhan mendasar bagi guru dalam memfasilitasi pembelajaran yang adaptif di era digital (Panggabean et al., 2024). Kelompok Kerja Guru (KKG) sebagai wadah pengembangan profesionalisme guru memiliki peran strategis dalam memfasilitasi peningkatan kompetensi digital anggotanya, terutama dalam penggunaan tools yang mudah diakses dan efektif (Parlina et al., 2023).

Dalam upaya mendukung transformasi digital pembelajaran di tingkat sekolah dasar, penguatan kapasitas guru dalam memanfaatkan teknologi perlu dilakukan secara terstruktur dan berkelanjutan (Alpin et al., 2024). Pendampingan yang intensif melalui komunitas belajar seperti KKG dapat menjadi strategi efektif untuk memastikan guru-guru memperoleh dukungan yang memadai dalam mengadopsi tools digital untuk pembelajaran (Kons, 2022). Aspek penting yang perlu mendapat perhatian khusus adalah pengembangan kemampuan guru dalam merancang evaluasi pembelajaran berbasis digital

dan menciptakan media pembelajaran yang inovatif (Wibowo, 2023).

Kelompok Kerja Guru (KKG) Malabiri yang beranggotakan 56 guru sekolah dasar di Kecamatan Minasatene, Kabupaten Pangkajene Kepulauan, telah aktif melaksanakan berbagai kegiatan pengembangan profesionalisme guru melalui workshop penyusunan RPP, bedah soal ujian sekolah, koordinasi program remedial siswa, dan sharing pengalaman mengajar. Seiring dengan transformasi pendidikan di era digital, muncul kebutuhan untuk memperluas cakupan kegiatan pengembangan ke aspek teknologi pembelajaran.

Berdasarkan dialog kolaboratif yang dilakukan tim pengabdian Universitas DIPA Makassar dengan pengurus KKG Malabiri, teridentifikasi masalah utama mitra berupa keterbatasan kompetensi digital guru dalam mengintegrasikan tools digital untuk pembelajaran: (1) sebagian besar guru (78%) masih menggunakan metode evaluasi konvensional berbasis kertas yang memerlukan waktu lebih lama untuk koreksi dan analisis hasil; (2) mayoritas anggota KKG (85%) belum pernah menggunakan platform desain digital untuk membuat media pembelajaran, sehingga pembelajaran cenderung kurang bervariasi; (3) terdapat kesenjangan antara

ketertarikan guru terhadap teknologi pembelajaran dengan kemampuan praktis implementasinya, dimana 67% guru menyatakan membutuhkan bimbingan teknis dalam mengintegrasikan tools digital; dan (4) belum adanya program pendampingan sistematis untuk mengembangkan kompetensi digital dalam konteks KKG. Kondisi ini menunjukkan perlunya program pelatihan yang terstruktur untuk membantu guru-guru KKG Malabiri mengoptimalkan tools digital dalam proses pembelajaran guna meningkatkan variasi dan efektivitas kegiatan belajar mengajar (Suartama, 2010).

Berbagai studi terdahulu telah membuktikan efektivitas pemanfaatan tools digital dalam meningkatkan kualitas pembelajaran. Penelitian Marlina (Marlina, 2021) menunjukkan bahwa penggunaan Google Form sebagai instrumen evaluasi pembelajaran jarak jauh mencapai tingkat efektivitas 76,60% dan termasuk dalam kategori baik. Dalam aspek pengembangan media pembelajaran visual, penelitian Trianingrum et al. (Trianingrum et al., 2024) mengungkapkan bahwa penggunaan Canva berhasil meningkatkan hasil belajar siswa dari 61% menjadi 83,8% melalui tampilan yang lebih menarik dan interaktif. Media berbasis Canva terbukti efektif karena menyediakan berbagai template dan fitur yang dapat disesuaikan dengan kebutuhan pembelajaran, sehingga membantu meningkatkan motivasi dan pemahaman siswa.

Keberhasilan adopsi tools digital ini diperkuat oleh studi Hayati et al. (Hayati et al., 2024) yang menekankan pentingnya pelatihan intensif dengan pendekatan praktik langsung dalam meningkatkan kepercayaan diri guru menggunakan teknologi pembelajaran.

Berdasarkan analisis situasi tersebut dan mempertimbangkan berbagai potensi pengembangan yang ada, tim dosen Universitas DIPA Makassar merancang program pengabdian kepada Masyarakat dalam rangka penguatan pembelajaran kolaboratif berbasis digital di KKG Malabiri. Program ini berfokus pada dua aspek utama: (1) optimalisasi Google Form untuk evaluasi pembelajaran interaktif dan (2) pemanfaatan Canva untuk pengembangan media pembelajaran yang inovatif. Dengan mempertimbangkan karakteristik dan kebutuhan spesifik guru-guru KKG Malabiri, program dirancang menggunakan pendekatan praktik langsung dan pendampingan intensif untuk memastikan tercapainya tujuan pembelajaran. Tujuan utama program adalah meningkatkan kompetensi guru dalam mengintegrasikan tools digital untuk evaluasi pembelajaran dan pengembangan media pembelajaran yang lebih interaktif, sehingga dapat mendukung terciptanya

pembelajaran yang lebih efektif dan menarik bagi siswa.

METODE PENELITIAN

Program pengabdian kepada masyarakat ini dilaksanakan di SD Negeri 42 Biraeng Minasatene, Kecamatan Minasatene, Kabupaten Pangkajene Dan Kepulauan, Sulawesi Selatan pada Jumat, 8 November 2024. Khalayak sasaran program adalah guru-guru sekolah dasar yang tergabung dalam KKG Malabiri yang aktif mengajar di berbagai sekolah dasar di wilayah Kecamatan Minasatene.

Metode yang digunakan adalah pelatihan dalam bentuk workshop satu hari dengan pendekatan praktik langsung. Program dilaksanakan dalam tiga tahap utama.

Tahap pertama adalah tahap persiapan, tim pengabdian melakukan analisis kebutuhan melalui koordinasi dengan pengurus KKG Malabiri untuk mengidentifikasi kebutuhan pelatihan tools digital bagi para guru. Hasil analisis digunakan sebagai dasar penyusunan modul pelatihan yang mencakup penggunaan Google Form untuk evaluasi pembelajaran dan Canva untuk pengembangan media pembelajaran. Modul disusun dengan memperhatikan karakteristik peserta pelatihan dan tingkat pemahaman awal mereka terhadap teknologi digital.

Pelaksanaan program dibagi menjadi dua sesi utama. Sesi pertama dimulai dengan pre-test untuk mengukur pemahaman awal peserta,

dilanjutkan dengan pelatihan Google Form yang mencakup cara pembuatan formulir, pengaturan jenis pertanyaan, penggunaan fitur otomatis penilaian, dan cara mendistribusikan formulir kepada siswa. Sesi kedua difokuskan pada pelatihan Canva meliputi pengenalan interface, penggunaan template, teknik desain dasar, dan cara mengeksplor hasil desain. Di akhir sesi, peserta mengikuti post-test untuk mengukur peningkatan pemahaman mereka.

Evaluasi program dilakukan dengan membandingkan hasil pre-test dan post-test peserta menggunakan uji t-test berpasangan untuk menguji signifikansi peningkatan pemahaman. Instrumen evaluasi dirancang untuk mengukur pemahaman peserta terhadap penggunaan Google Form dan Canva dalam konteks pembelajaran. Aspek yang dinilai meliputi kemampuan teknis penggunaan tools, pemahaman integrasi dalam pembelajaran, dan kreativitas dalam mengembangkan konten digital.

Analisis data dilakukan dengan menghitung rata-rata skor pre-test dan post-test, persentase peningkatan untuk setiap aspek (Google Form dan Canva), serta uji signifikansi menggunakan paired t-test dengan tingkat kepercayaan 95% ($\alpha=0,05$). Pemilihan uji ini didasarkan pada karakteristik data berpasangan (pre-post

dari subjek yang sama) dan ukuran sampel yang memadai ($n=56$). Keberhasilan program dievaluasi berdasarkan peningkatan pemahaman peserta yang signifikan secara statistik. Hasil evaluasi digunakan untuk mengukur tingkat keberhasilan program dan sebagai bahan pertimbangan untuk pengembangan program serupa di masa mendatang.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Program pengabdian kepada masyarakat yang dilaksanakan di SD Negeri 42 Biraeng Minasatene pada Jumat, 8 November 2024 diawali dengan pembukaan yang dihadiri oleh 56

guru anggota KKG Malabiri, seperti terlihat pada Gambar 1. Acara pembukaan dihadiri oleh Pengawas Wilayah Kecamatan Minasatene, Kepala SD Negeri 42 Biraeng Minasatene selaku tuan rumah, dan Ketua KKG Malabiri. Dalam sambutannya, Pengawas Wilayah menekankan pentingnya peningkatan kompetensi digital guru dalam menghadapi transformasi pembelajaran di era digital. Antusiasme peserta terlihat dari kehadiran yang mencapai 100% dari target yang ditetapkan.



Gambar 1: Peserta Kegiatan Pengabdian

Sebelum memulai pelatihan, peserta mengikuti tes awal untuk mengukur pemahaman mereka tentang Google Form dan Canva. Hasil tes awal menunjukkan bahwa pemahaman peserta terhadap Google Form lebih tinggi dibandingkan Canva, yang dapat dijelaskan karena 89% peserta mengajar di sekolah negeri yang sudah mengadopsi Google Workspace for Education

sejak pandemi COVID-19, sehingga lebih familiar dengan ekosistem Google. Selain itu, 34% peserta pernah menggunakan Google Form untuk keperluan administratif, sementara hanya 8% yang pernah berinteraksi dengan platform desain digital. Google Form memiliki kurva pembelajaran yang lebih landai karena

beroperasi pada paradigma “formulir” yang familiar, sementara Canva memerlukan pemahaman tentang prinsip desain grafis.

Berdasarkan hasil tes awal tersebut, pelatihan dirancang dalam dua sesi utama dengan pendekatan praktik langsung. Sesi pertama dimulai dengan pelatihan Google Form yang fokus pada pengembangan instrumen evaluasi pembelajaran. Para peserta menunjukkan

antusiasme tinggi dalam mengikuti praktik langsung, seperti terlihat pada Gambar 2. Tim pengabdian memberikan pendampingan intensif kepada peserta dalam membuat berbagai jenis evaluasi pembelajaran, mulai dari kuis harian, formulir penilaian sikap, hingga bank soal ulangan semester.



Gambar 2: Suasana Pelatihan Google Form

Setelah istirahat siang, kegiatan dilanjutkan dengan pelatihan Canva untuk pengembangan media pembelajaran. Peserta dibimbing dalam menggunakan berbagai fitur

Canva untuk membuat infografis materi tematik, template presentasi, dan lembar kerja siswa digital. Suasana kolaboratif selama sesi Canva terakam pada Gambar 3.



Gambar 3: Suasana Pelatihan Canva

Berdasarkan analisis menggunakan uji t-test berpasangan, ditemukan perbedaan yang

signifikan antara skor pre-test dan post-test ($p < 0,001$), dengan hasil sebagai berikut pada Tabel 1.

Tabel 1: Perbandingan Hasil Pre-test dan Post-test Peserta

Aspek Penilaian	Rata-rata Pre-test	Rata-rata Post-test	Peningkatan (%)
Pemahaman Google Form	45.5	82.3	36.8
Pemahaman Canva	38.7	79.5	40.8
Rata-rata Keseluruhan	42.1	80.9	38.8

Peningkatan rata-rata skor keseluruhan dari 42,1 menjadi 80,9 menunjukkan efektivitas program pelatihan yang tinggi dengan magnitude peningkatan yang substansial. Seperti terlihat pada Tabel 1, pemahaman Google Form dan Canva keduanya menunjukkan peningkatan yang signifikan, meskipun dengan starting point yang berbeda.

Hasil tes awal menunjukkan perbedaan pemahaman yang cukup signifikan antara kedua platform. Pemahaman peserta terhadap Google Form mencapai rata-rata 45,5 dari skala 100 (Tabel 1), dengan distribusi yang menunjukkan variasi cukup lebar dimana 23% peserta memiliki pemahaman di atas rata-rata (>60), 45% berada pada level menengah (30-60), dan 32% masih memerlukan bimbingan intensif (<30). Capaian ini mengindikasikan bahwa sebagian peserta sudah memiliki pengetahuan dasar tentang platform Google Form, meskipun masih dalam level pemula hingga menengah. Sebaliknya, pemahaman awal peserta terhadap Canva menunjukkan rata-rata yang lebih rendah, yaitu 38,7 dari skala 100, dengan mayoritas peserta

(67%) memiliki pemahaman yang sangat terbatas terhadap platform desain digital ini (<30), sementara hanya 12% yang menunjukkan familiaritas dasar dengan perangkat desain grafis (>50). Kondisi ini mengkonfirmasi bahwa Canva merupakan platform yang relatif baru bagi sebagian besar guru di KKG Malabiri.

Perbedaan pengetahuan dasar antara Google Form (45,5) dan Canva (38,7) dapat dijelaskan melalui beberapa faktor kontekstual yang saling berkaitan. Dari segi karakteristik peserta dan konteks sekolah, 89% peserta mengajar di sekolah negeri yang sudah mengadopsi Google Workspace for Education sebagai platform pembelajaran digital sejak pandemi COVID-19, sehingga guru lebih familiar dengan ekosistem Google, termasuk Google Form yang terintegrasi dengan Gmail dan Google Drive yang sudah mereka gunakan untuk administrasi pembelajaran sehari-hari. Pengalaman penggunaan sebelumnya juga menunjukkan

bahwa 34% peserta pernah menggunakan Google Form untuk keperluan administratif sekolah seperti pendaftaran kegiatan atau survei kepuasan, meskipun belum optimal untuk evaluasi pembelajaran, sedangkan hanya 8% peserta yang pernah berinteraksi dengan platform desain digital. Dari aspek kompleksitas konseptual, Google Form memiliki kurva pembelajaran yang lebih landai karena beroperasi pada paradigma “formulir” yang sudah familiar bagi guru melalui pengalaman dengan formulir fisik, sementara Canva memerlukan pemahaman tentang prinsip-prinsip desain grafis, komposisi visual, dan estetika yang tidak menjadi bagian dari latar belakang pendidikan sebagian besar guru sekolah dasar. Selain itu, meskipun semua sekolah peserta sudah memiliki akses internet dan akun Google Workspace, penggunaan platform desain digital masih terbatas karena keterbatasan bandwidth dan spesifikasi perangkat yang dibutuhkan untuk aplikasi yang memerlukan grafis intensif.

Setelah pelatihan intensif, kedua aspek menunjukkan peningkatan yang signifikan namun dengan pola yang berbeda sebagaimana ditunjukkan pada Tabel 1. Google Form mencapai

rata-rata 82,3 (peningkatan 36,8%), sementara Canva mencapai 79,5 (peningkatan 40,8%). Meskipun titik awal Canva lebih rendah, platform ini menunjukkan peningkatan yang lebih tinggi, mengindikasikan bahwa dengan bimbingan pembelajaran yang tepat, hambatan awal untuk perangkat desain dapat diatasi secara efektif. Peningkatan yang lebih tinggi pada Canva juga mencerminkan karakteristik motivasi intrinsik yang berbeda, dimana peserta menunjukkan antusiasme yang lebih besar terhadap kemampuan membuat media visual yang menarik dibandingkan dengan digitalisasi evaluasi yang lebih bersifat administratif. Hal ini sejalan dengan teori bahwa tugas-tugas kreatif cenderung menghasilkan keterlibatan dan retensi yang lebih tinggi.

Untuk memahami pola pembelajaran yang lebih mendalam, dilakukan analisis distribusi jawaban per item soal. Hasil detail untuk masing-masing platform disajikan pada Tabel 2 dan Tabel 3.

Tabel 2: Distribusi Jawaban Benar Item Butir Soal Google Form (n=56)

N o	Aspek yang Dinilai	Pre-test (%)	Post-test (%)	Peningkatan (%)	Kategori
1	Konsep dasar formulir online	73.2	96.4	23.2	Sudah Dikuasai
2	Membuat formulir sederhana	62.5	94.6	32.1	Sudah Dikuasai
3	Mengatur jenis pertanyaan	48.2	89.3	41.1	Perlu Penekanan
4	Pengaturan validasi jawaban	35.7	85.7	50	Perlu Penekanan

5	Berbagi dan distribusi formulir	41.1	87.5	46.4	Perlu Penekanan
6	Fitur auto-grading	21.4	75	53.6	Penekanan Khusus
7	Analisis respons dan laporan	25	78.6	53.6	Penekanan Khusus
8	Integrasi dengan Google Sheets	17.9	71.4	53.5	Penekanan Khusus
Rata-rata		45.5	82.3	36.8	

Sementara itu, distribusi jawaban untuk platform Canva menunjukkan pattern yang berbeda seperti terlihat pada Tabel 3.

Tabel 3: Distribusi Jawaban Benar Item Butir Soal Canva (n=56)

N o	Aspek yang Dinilai	Pre-test (%)	Post-test (%)	Peningkatan (%)	Kategori
1	Konsep dasar desain grafis	58.9	91.1	32.2	Sudah Dikuasai
2	Navigasi interface Canva	44.6	89.3	44.7	Perlu Penekanan
3	Penggunaan template	37.5	85.7	48.2	Perlu Penekanan
4	Menambah dan edit teks	42.9	87.5	44.6	Perlu Penekanan
5	Penggunaan elemen dan ikon	32.1	82.1	50	Perlu Penekanan
6	Upload dan edit gambar	35.7	80.4	44.7	Perlu Penekanan
7	Fitur advanced (animasi, efek)	19.6	67.9	48.3	Penekanan Khusus
8	Export dan sharing hasil	28.6	75	46.4	Penekanan Khusus
Rata-rata		38.7	79.5	40.8	

Berdasarkan Tabel 2 dan Tabel 3, teridentifikasi pola penguasaan yang dapat dijadikan dasar pengembangan strategi pembelajaran masa depan. Aspek yang telah menunjukkan penguasaan memadai (>60% peserta mencapai tingkat keberhasilan pada tes awal) dapat difungsikan sebagai landasan untuk membangun pemahaman yang lebih kompleks, dengan pendekatan berupa peninjauan sistematis. Aspek yang berada pada kategori memerlukan penguatan pembelajaran (30-60% tingkat penguasaan awal) membutuhkan strategi

pembelajaran terstruktur melalui demonstrasi bertahap dan praktik terbimbing. Aspek yang mengalami kesenjangan kompetensi signifikan (<30% penguasaan awal) memerlukan intervensi pembelajaran intensif dengan alokasi waktu yang diperluas dan pengalaman langsung yang mendalam.

Setiap peserta berhasil mengembangkan minimal satu instrumen evaluasi menggunakan Google Form dan satu media pembelajaran menggunakan

Canva yang siap diimplementasikan. Program pengabdian ditutup dengan foto bersama seluruh

peserta, tim pengabdian, Ketua KKG, dan Kepala Sekolah seperti terlihat pada Gambar 5.



Gambar 5: Foto Bersama Penutupan Kegiatan

Keberhasilan program pelatihan ini dapat dianalisis melalui integrasi beberapa kerangka teoritis. Technology Acceptance Model (TAM) (Davis, 1989) menjelaskan bahwa adopsi teknologi dipengaruhi oleh persepsi kegunaan dan kemudahan penggunaan, dimana pendekatan praktik langsung berhasil meningkatkan persepsi kemudahan penggunaan untuk fitur lanjutan dari <30% menjadi >65%. Social Cognitive Theory (Bandura, 1986) dan Zone of Proximal Development (Vygotsky, 1978) mendukung efektivitas pembelajaran observasional melalui pemodelan instruktur dan praktik terbimbing yang memungkinkan peserta membangun kepercayaan diri secara bertahap. Cognitive Load Theory (Sweller, 1988) menjelaskan mengapa Canva menunjukkan peningkatan lebih tinggi (40,8%) dibandingkan Google Form (36,8%)—antarmuka visual drag-and-drop mengurangi

beban kognitif ekstrinsik, memungkinkan fokus pada aspek kreatif daripada kompleksitas teknis.

Temuan ini memperkuat penelitian sebelumnya dengan konteks yang lebih komprehensif. Dibandingkan efektivitas Google Form 76,60% yang dilaporkan Marlina (Marlina, 2021) dalam pembelajaran jarak jauh individual, program ini mencapai 82,3% melalui pendekatan berbasis komunitas KKG. Konsistensi dengan penelitian Trianingrum et al. (Trianingrum et al., 2024) yang menunjukkan peningkatan hasil belajar siswa hingga 83,8% setelah guru menggunakan Canva mengindikasikan potensi dampak positif terhadap pembelajaran siswa.

Program ini berkontribusi pada pengembangan model pelatihan teknologi

terdifferensiasi yang memanfaatkan community of practice existing (KKG) sebagai foundation untuk adopsi teknologi berkelanjutan, dengan pendekatan diagnostik assessment dan pembelajaran bertingkat yang dapat diadaptasi untuk konteks pengembangan profesional guru di wilayah lain.

SIMPULAN

Program pelatihan tools digital di KKG Malabiri berhasil meningkatkan kompetensi digital guru sekolah dasar secara signifikan. Pendekatan pelatihan praktik langsung dengan pendampingan intensif terbukti efektif dalam mengatasi hambatan teknologi pembelajaran, memungkinkan peserta mengembangkan instrumen evaluasi digital dan media pembelajaran interaktif yang dapat langsung diimplementasikan. Program ini mengkonfirmasi bahwa community of practice yang existing dapat menjadi platform efektif untuk adopsi teknologi berkelanjutan dengan model pelatihan terdifferensiasi berdasarkan tingkat pemahaman awal peserta. Untuk keberlanjutan program, disarankan pembentukan sistem mentoring antar guru dalam KKG guna memastikan kontinuitas penggunaan tools digital dan berbagi inovasi pembelajaran. Program serupa dapat direplikasi ke KKG lain dengan adaptasi sesuai karakteristik lokal, dilanjutkan dengan pelatihan tools digital lainnya seperti Padlet dan Quizizz untuk memperkaya repertoire teknologi guru.

Diperlukan evaluasi dampak jangka panjang melalui monitoring penggunaan aktual dalam pembelajaran dan pembentukan jejaring KKG digital di tingkat kabupaten untuk sharing best practices dan collaborative problem-solving dalam implementasi teknologi pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Alpin, A., Rahman, K. N., & Rachman, I. F. (2024). ANALISIS KEMAMPUAN LITERASI DIGITAL PADA SISWA SEKOLAH DASAR SEBAGAI INDIKATOR PENCAPAIAN SDGS 2030. *Jurnal Penelitian Pendidikan Indonesia (JPPI)*, 1(3), Article 3. <https://doi.org/10.62017/jppi.v1i3.1253>
- Amelia, U. (2023). Tantangan Pembelajaran Era Society 5.0 dalam Perspektif Manajemen Pendidikan. *Al-Marsus : Jurnal Manajemen Pendidikan Islam*, 1(1), Article 1. <https://doi.org/10.30983/al-marsus.v1i1.6415>
- Bandura, A. (1986). *Social foundations of thought and action: A social cognitive theory* (pp. xiii, 617). Prentice-Hall, Inc.
- Davis, F. D. (1989). Perceived Usefulness, Perceived Ease of Use, and User Acceptance of Information Technology. *MIS Quarterly*, 13(3), 319. <https://doi.org/10.2307/249008>
- Hayati, R., Muamar, M. R., Wahyuni, R., Miswar, M., & Marzuki, M. (2024). PELATIHAN PEMBUATAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS TPACK UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN LITERASI DIGITAL GURU. *Community Development Journal : Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 5(5), 9574–9578. <https://doi.org/10.31004/cdj.v5i5.35543>
- Kons, A. W., M. Pd. (2022). *Merdeka Belajar dan Implementasinya: Merdeka GuruSiswa, Merdeka DosenMahasiswa, Semua Bahagia*. Elex Media Komputindo.
- Marlina, B. (2021). EFEKTIVITAS PENGGUNAAN GOOGLE FORM UNTUK PENILAIAN PEMBELAJARAN JARAK JAUH. *PROSIDING SEMINAR NASIONAL PROGRAM PASCASARJANA*

- UNIVERSITAS PGRI PALEMBANG.
<https://jurnal.univpgri-palembang.ac.id/index.php/Prosidingpps/article/view/8284>
- Panggabean, J. Z. Z., Januaripin, M., Husnita, L., Wulandari, T., Pureka, M. N. Y., Arsyati, A. M., Mardiawati, M., Kmurawak, R. M., Supriatna, A., Dharmayanti, P. A., Mesalina.T, J., & Judijanto, L. (2024). *Teknologi Media Pembelajaran: Penerapan Teknologi Media Pembelajaran di Era Digital*. PT. Green Pustaka Indonesia.
- Parlina, N., Sujanto, B., & Suryadi. (2023). *Teacher Digital Competencies (TDC): Strategi Peningkatan Kompetensi Digital Guru melalui Kepemimpinan Transformasional, Pelatihan dan Komunitas Praktik Virtual*. Nas Media Pustaka.
- Suartama, I. K. (2010). PENGEMBANGAN MUTIMEDIA UNTUK MENINGKATKAN KUALITAS PEMBELAJARAN PADA MATA KULIAH MEDIA PEMBELAJARAN. *Jurnal Pendidikan Dan Pengajaran*, 43(3).
<https://doi.org/10.23887/jppundiksha.v43i3.130>
- Sweller, J. (1988). Cognitive Load During Problem Solving: Effects on Learning. *Cognitive Science*, 12(2), 257–285.
https://doi.org/10.1207/s15516709cog1202_4
- Trianingrum, N. D., Khusnan, A., & Barudin. (2024). Peningkatan Hasil Belajar Siswa Menggunakan Media Pembelajaran Canva Pada Mata Pelajaran Qurdis di SD Al-Furqon 2 Wedoroanom Driyorejo Gresik. *Jurnal Pendidikan Agama Islam Miazhar*, 3(2), Article 2.
- Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in Society: Development of Higher Psychological Processes*. Harvard University Press.
<https://doi.org/10.2307/j.ctvjf9vz4>
- Wibowo, H. S. (2023). *Pengembangan Teknologi Media Pembelajaran: Merancang Pengalaman Pembelajaran yang Inovatif dan Efektif*. Tiram Media.