KETERAMPILAN GURU DALAM MERANCANG PEMBELAJARAN INOVATIF DAN DIGITAL DI SMK NURUL HIKMAH JONGGOL

Rima Aulia[1]
[1]Politeknik Bisnis Digital Indonesia, Bogor, Indonesia
email : rimaaulia@polbis.ac.id[1]

Abstrak: Revolusi industri 4.0 berpengaruh besar pada kehidupan, termasuk transformasi pendidikan yang membutuhkan adaptasi cepat, terutama dalam perancangan metode pembelajaran. Perancangan ini erat kaitannya dengan kompetensi guru, yang menjadi kunci dalam sistem pembelajaran yang melibatkan siswa, tujuan, materi, fasilitas, dan media. Melalui kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PkM) berupa pelatihan "Merancang Pembelajaran Inovatif dan Digital" untuk guru SMK Nurul Hikmah Jonggol, diharapkan dapat memberikan wawasan baru terkait inovasi metode pembelajaran yang meningkatkan hasil belajar siswa di era digital. Pelatihan ini mencakup penggunaan teknologi, pengembangan metode yang efektif, menarik, dan interaktif, serta kendala yang dihadapi guru. Program ini membekali guru dengan keterampilan menyusun metode yang sesuai dengan kebutuhan siswa, sarana, prasarana, dan lingkungan sekolah, serta menggunakan media digital untuk menyajikan pembelajaran yang menarik. Selain itu, pelatihan ini berhasil meningkatkan kepercayaan diri guru dalam menerapkan metode yang dipelajari.

Kata Kunci: Metode Pembelajaran, Pembelajaran Inovatif, Era Digital, SMK

Abstract: *The fourth industrial revolution has a significant impact on life, including the transformation of education, which requires rapid adaptation, especially in the design of teaching methods. This design is closely related to teacher competence, which is key in the learning system involving students, objectives, materials, facilities, and media. Through the Community Service (PkM) activity in the form of the "Designing Innovative and Digital Learning" training for teachers at SMK Nurul Hikmah Jonggol, it is hoped that new insights into innovative teaching methods can be applied to improve student learning outcomes in the digital age. This training covers the use of technology, the development of effective, engaging, and interactive methods, as well as the challenges teachers face in designing innovative teaching methods. The program equips teachers with the skills to create methods that align with students' needs, school facilities, and the learning environment, as well as utilizing digital media to present engaging lessons. Furthermore, this program has successfully boosted teachers' confidence in implementing the methods they have developed.*

Keywords: *Learning Method, Innovative Learning, Digital Age, Vocational School*

1. Pendahuluan

Pendidikan merupakan salah satu hal yang sangat penting dalam ranah kehidupan manusia. Lewat pendidikanlah potensi seseorang dapat berkembang yang berefek pada peningkatan kualitas hidup. (Arif et al., 2023). Sekolah merupakan salah satu lembaga tersistem dalam melaksanakan pendidikan di Indonesia. Sekolah Menengah kejuruan atau SMK adalah salah satu jenjang pendidikan yang ada di Indonesia. SMK bertujuan membekali peserta didik dari segi akademik/kognitif dan keterampilan yang dibutuhkan dalam dunia kerja (Dewi & Korompis, 2023). Revolusi industri 4.0 memiliki pengaruh besar terhadap transformasi pendidikan yang merupakan sarana penting dalam meningkatkan taraf hidup manusia.

E-ISSN : 2774-7581

Pendidikan memungkinkan manusia menjadi lebih pintar, memiliki sikap positif, keahlian, dan kehidupan yang lebih baik, sehingga dapat berinteraksi dengan masyarakat dengan baik (Saiful Rizal, 2023). Pendidikan merupakan suatu proses pembelajaran, yang pada hakikatnya adalah proses interaksi terhadap semua situasi yang ada di sekitar individu. Termasuk perkembangan teknologi informasi dan komunikasi yang begitu pesat dan telah mengubah lanskap dunia pendidikan.

Era digital menuntut adanya inovasi dalam metode pembelajaran agar tetap relevan dan mampu memenuhi kebutuhan siswa di abad ke-21. Pembelajaran digital sebagai bagian dari transformasi pendidikan di era digital ini menawarkan potensi besar untuk meningkatkan kualitas pendidikan. Pembelajaran yang inovatif dan berbasis digital tidak hanya sekadar mengikuti tren, namun menjadi keharusan untuk menciptakan lingkungan belajar yang lebih interaktif, efektif, fleksibel, personal, dan menyenangkan. Pendidikan dituntut untuk terus beradaptasi agar mampu memenuhi kebutuhan zaman (Andi Sadriani et al., 2023).

Pendidikan di era digital sangat berbeda dengan sebelumnya, terutama karena peran teknologi yang semakin dominan, termasuk dalam pembelajaran. Pembelajaran digital dapat dilakukan secara online atau offline dengan berbagai perangkat seperti ponsel, tablet, laptop, dan komputer. Namun, terdapat tantangan, seperti ketimpangan akses internet dan keterampilan teknologi yang tidak merata di guru dan siswa, serta kurangnya pemahaman dalam memanfaatkan teknologi secara efektif. Oleh karena itu, penting untuk menyusun metode pembelajaran inovatif guna mengatasi tantangan ini dan meningkatkan kualitas serta hasil pembelajaran.

Metode pembelajaran (instruction method) merupakan akumulasi konsep-konsep belajar. Keduanya merupakan perpaduan dalam sistem pembelajaran yang melibatkan siswa, tujuan, materi, fasilitas, prosedur, alat, atau media yang digunakan. Arti penting metode pembelajaran sangat tergantung dari kemodernan dan konvensional penerapannya (Ratna, 2018). Di era digital saat ini, di mana akses informasi terbuka lebar, sehingga peserta didik mampu mengakses ilmu dan informasi dari manapun. Kondisi ini merupakan tantangan yang dihadapi oleh para pendidik agar mampu menyajikan pembelajaran yang menarik, inovatif, sesuai kebutuhan siswa, dan mengikuti perkembangan zaman.

Sebagus apapun suatu metode pembelajaran disusun, tidak akan menjadi sesuatu yang bermanfaat tanpa adanya guru. Guru sebagai nyawa dalam pendidikan. Guru sebagai ujung tombak dalam upaya membentuk watak dan karakter bangsa (Harahap & Prastowo, 2021). Maka dengannya, pelatihan guru merupakan suatu keniscayaan untuk meningkatkan kompetensi guru, termasuk kompetensi pedagogik. Sehingga salah satu langkah nyata untuk meningkatkan kompetensi guru adalah dengan diadakannya workshop bagi para guru (Pratama & Lestari, 2020)

Melalui kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PkM) berupa pelatihan "Merancang Pembelajaran Inovatif dan Digital" diharapkan para guru SMK Nurul Hikmah Jonggol mendapatkan insight baru terkait inovasi metode pembelajaran yang dapat diterapkan pada proses pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa di era digital. Pada pelatihan ini, disampaikan berbagai jenis inovasi pembelajaran yang dapat diterapkan, seperti penerapan teknologi dalam pembelajaran, pengembangan metode pembelajaran yang efektif, menarik, dan interaktif, serta kendala yang dihadapi para guru dalam menyusun metode pembelajaran yang inovatif.

E-ISSN : 2774-7581

SMK Nurul Hikmah sebagai salah satu institusi pendidikan menengah kejuruan yang berkomitmen untuk mencetak tenaga kerja terampil, menyadari pentingnya pembekalan keterampilan yang sesuai dengan kebutuhan industri. Generasi siswa saat ini adalah generasi digital native yang sangat akrab dengan teknologi. Untuk memenuhi kebutuhan belajar siswa yang beragam dan dinamis agar tujuan institusi dapat tercapai, guru SMK perlu mengadopsi metode pembelajaran yang lebih interaktif, menarik, dan relevan dengan minat siswa. Pelatihan ini akan memberikan bekal kepada guru untuk merancang kegiatan pembelajaran yang memanfaatkan teknologi digital, sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dan hasil belajar yang lebih optimal.

Dalam memecahkan akar permasalahan yang telah dipaparkan, kami dari Politeknik Bisnis digital Indonesia melakukan kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat di SMK Nurul Hikmah Jonggol terkait perancangan dan penyusunan metode mengajar. Program ini dilaksanakan melalui pelatihan/workshop. Melalui workshop ini, kami berharap dapat memberikan kontribusi positif terhadap peningkatan kualitas pembelajaran di sekolah, termasuk di SMK, sehingga SMK semakin mampu mengembangan kompetensi siswa, meningkatkan daya saing mereka di pasar kerja, serta mendorong mereka untuk lebih siap dan adaptif terhadap perubahan yang terjadi di lingkungan profesional. Dengan demikian, kegiatan ini diharapkan tidak hanya memberikan manfaat bagi peserta secara individu, tetapi juga berkontribusi pada peningkatan kualitas sumber daya manusia di sektor pendidikan dan industri secara keseluruhan.

Gambar 1. Narasumber dan Peserta Workshop

2. Metode

Kegiatan pelatihan/workshop terkait Merancang Pembelajaran Inovatif dan Digital disajikan secara interaktif kepada para guru SMK Nurul Hikmah Jonggol. Adapun metode yang digunakan pada kegiatan ini yaitu:

a. Brainstorming

Kegiatan dimulai dengan brainstorming atau curah pendapat. Para guru diminta menyampaikan pendapatnya terkait pemahaman nya tentang metode pembelajaran, bagaimana mereka menerapkan pembelajaran di kelas, apa saja kesulitan dan tantangannya, bagaimana mereka mengatasi tantangan dan kesulitan tersebut, serta bagaimana pengaruhnya pada hasil belajar siswa. Brainstorming atau curah pendapat juga diimplementasikan guna menyamakan persepsi dan menambah pemahaman guru terhadap materi (Kurniawan et al., 2022).

E-ISSN : 2774-7581

b. Pemaparan Materi

Materi disajikan oleh Dosen Polteknik bisnis Digital Indonesia, yaitu Rima Aulia, M.Pd. Adapun materi pelatihan ini terkait metode pembelajaran. Contoh metode pembelajaran yang dipraktikkan pada pelatihan ini adalah:

1) Metode Aktif-Kolaboratif: Model pembelajaran kolaboratif (Collaborative Learning) melibatkan siswa bekerja dalam kelompok, di mana setiap anggota aktif berbagi informasi, pengalaman, dan ide untuk meningkatkan pemahaman bersama. Metode ini memungkinkan semua siswa berperan aktif dalam pembelajaran, sehingga memaksimalkan pemahaman materi oleh seluruh anggota, berbeda dengan model konvensional yang cenderung membuat siswa hanya sebagai pendengar pasif.
2) Games/permainan: Metode games dalam pembelajaran merupakan salah satu metode yang menarik dan menyenangkan, di mana risiko kegagalan atau keberhasilan dapat dipelajari berdasarkan pola yang ada. Keunggulan lain dari metode games adalah dari segi interaktivitas, tersedianya umpan balik secara langsung, representasi maya atas realitas, serta pengulang-ulangan setting dan event dalam sebuah pembelajaran (Hidayat, 2018).
3) Alat Peraga: Alat peraga adalah seperangkat benda konkret yang dirancang khusus untuk membantu menjelaskan atau menanamkan konsep-konsep dalam pembelajaran (Suliani, 2020). Penggunaan alat peraga, terutama dalam pelajaran eksakta, sangat penting untuk membantu siswa memahami konsep dasar dan meningkatkan pemahaman mereka. Alat peraga juga memungkinkan siswa untuk lebih mudah menghubungkan teori dengan praktik, sehingga pembelajaran menjadi lebih konkret dan mudah dipahami.
4) Digital: Pembelajaran dengan metode digital merupakan pembelajaran yang berbasis teknologi informasi dan komunikasi dengan menggunakan internet atau jaringan (Suciati, 2018). Perkembangan pembelajaran digital yang semakin pesat menuntut komponen pendidikan beradaptasi dengan cepat seperti bahan ajar digital, alat peraga, assessmen, penilaian hasil belajar dan lainnya. Pembelajaran menggunakan teknologi informasi dan komunikasi juga dapat digunakan untuk pembelajaran tatap muka maya sehingga membuat proses pembelajaran tetap dapat dilakukan di mana saja.

c. Role Play

Model pembelajaran bermain peran (Role Play) merupakan salah satu model pembelajaran sosial, yaitu suatu model pembelajaran dengan menugaskan peserta didik untuk memerankan suatu tokoh yang ada dalam materi atau peristiwa yang diungkapkan dalam bentuk cerita sederhana (Taringan, 2016). Tujuannya adalah untuk memahami lebih dalam tentang peran yang dimainkan dan hubungan antara orang-orang di dalam simulasi. Dalam hal ini guru-guru SMK Nurul Hikmah Jonggol diberikan materi terkait merancang pembelajaran dengan metode yang inovatif dan digital. Para guru dibagi menjadi lima kelompok. Bersama kelompoknya, para guru diminta melakukan simulasi atau role play tentang bagaimana cara merancang pembelajaran dengan memilih metode yang tepat sesuai dengan kebutuhan siswa dan lingkungan sekolah. Kegiatan dilanjutkan dengan praktik penerapan metode pembelajaran yang sudah dirancang.

E-ISSN : 2774-7581

d. Presentasi

Keaktifan peserta workshop dalam menjalani kegiatan ini merupakan salah satu kunci-kunci keberhasilan pencapaian tujuan pelatihan ini (Noor, 2021). Setelah role play dilaksanakan, setiap kelompok guru diminta untuk mempresentasikan terkait rancangan pembelajaran yang mereka susun. Presentasi berisi penjelasan singkat tentang metode pembelajaran yang dirancang, tantangan, dan kelebihan dari metode tersebut, serta bagaimana bentuk evaluasi pembelajarannya.

e. Penutupan Workshop

Kegiatan workshop ini ditutup dengan memingirimkan formular online (g-form) kepada peserta sebagai bentuk umpan balik.

3. Hasil dan Pembahasan

Pengabdian kepada Masyarakat (PkM) merupakan salah satu bentuk kegiatan yang dilakukan oleh civitas akademika untuk memanfaatkan ilmu pengetahuan dan teknologi demi memajukan kesejahteraan masyarakat serta mencerdaskan kehidupan bangsa (Sutrisna Wibawa, 2017). Kegiatan PkM yang dilakukan oleh dosen perguruan tinggi bertujuan untuk memberikan kontribusi positif kepada masyarakat di luar lingkungan akademik dengan mengaplikasikan pengetahuan, keterampilan, dan teknologi yang dimiliki oleh dosen agar dapat bermanfaat secara langsung. Dalam konteks ini, kegiatan yang dimulai dengan sesi brainstorming berjalan selama 180 menit dan memberikan gambaran yang jelas mengenai tantangan yang dihadapi para guru. Hasil dari brainstorming tersebut menunjukkan bahwa meskipun beberapa guru telah memahami cara menyusun pembelajaran yang menarik, mereka masih menghadapi kesulitan dalam menerapkannya di semua mata pelajaran karena terbatasnya sarana dan prasarana. Sesi brainstorming ini memberikan kesempatan bagi para guru untuk saling berbagi pengalaman, sehingga mereka dapat memperoleh persepsi yang sama dan sudut pandang yang lebih luas mengenai cara merancang pembelajaran yang tidak hanya menarik dan inovatif, tetapi juga sesuai dengan kebutuhan siswa di era digital yang terus berkembang.

Gambar 2. *Brainstorming* di Awal Kegiatan

E-ISSN : 2774-7581

Gambar 3. Pemaparan Materi

Berdasarkan paparan materi oleh narasumber, guru-guru mendapatkan input baru terkait merancang metode pembelajaran yang inovatif, menarik dan sesuai dengan kebutuhan siswa di era digital. Materi workshop ini dapat dipahami oleh para guru SMK Nurul Hikmah. Hal ini terlihat saat para guru melakukan role play merancang dan menyusun pembelajaran. Kegiatan yang dilaksanakan secara berkelompok ini dimulai dari diskusi materi yang akan diambil, merancang pembelajaran, menyiapkan alat peraga, serta simulasi mengajar. Masing-masing kelompok mampu menjalankan perannya.

Gambar 4. *Role Play*

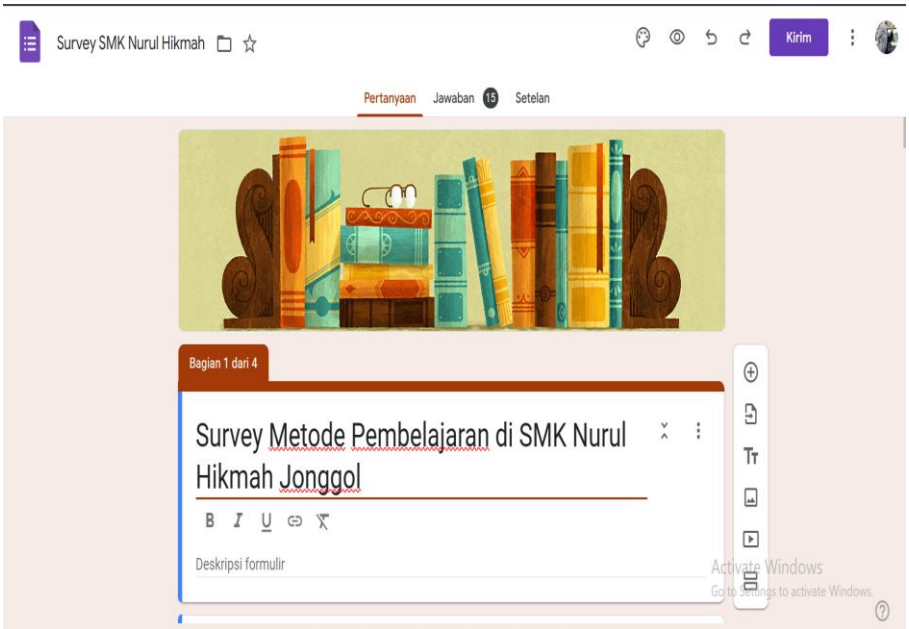
Gambar 5. *Role Play*

Selain role play, workshop ini juga mencakup presentasi kelompok. Dalam presentasi ini, setiap kelompok memaparkan penjelasan mendalam terkait materi yang telah dipilih, strategi dalam menyusun pembelajaran yang efektif, analisis SWOT untuk mengevaluasi kekuatan dan kelemahan metode yang diusulkan, serta bentuk evaluasi pembelajaran yang akan diterapkan. Dengan demikian, para guru mendapatkan pemahaman yang lebih komprehensif mengenai cara merancang pembelajaran yang inovatif, efektif, dan sesuai dengan tuntutan zaman digital. Di harapkan setelah mengikuti workshop ini, para guru akan semakin terampil dalam merancang dan menyusun pembelajaran yang menarik dan relevan dengan kebutuhan siswa di era digital, sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar siswa serta mencapai hasil belajar yang lebih optimal dan bermakna.

E-ISSN : 2774-7581

Gambar 6. Presentasi Peserta

Pelaksanaan workshop ini ditutup dengan mengisi survei terkait penerapan metode mengajar di SMK Nurul Hikmah. Worksop Merancang Pembelajaran Inovatif dan Digital di SMK Nurul Hikmah yang terletak di Desa Jonggol kabupaten Bogor memberikan kontribusi dalam pendampingan untuk meningkatkan kapasitas guru dalam merancang dan menyusun pembelajaran sehingga SMK semakin mampu mengembangan kompetensi siswa, meningkatkan daya saing mereka di pasar kerja, serta mendorong mereka untuk lebih siap dan adaptif terhadap perubahan yang terjadi di lingkungan profesional. Dengan demikian, kegiatan ini diharapkan tidak hanya memberikan manfaat bagi peserta secara individu, tetapi juga berkontribusi pada peningkatan kualitas sumber daya manusia di sektor pendidikan dan industri secara keseluruhan.



Gambar 7. Survei Penerapan Metode Mengajar

E-ISSN : 2774-7581

Berikut adalah tabel SWOT dengan estimasi persentase berdasarkan dampak yang ditimbulkan dan prevalensi masing-masing aspek

Tabel 1. Analisis SWOT Pelatihan Merancang Pembelajaran Inovatif dan Digital

No	Aspek	Keterangan	Persentase
1.	Strengths (Kekuatan)	Penggunaan Metode Pembelajaran yang Beragam: Penggunaan metode kolaboratif, permainan, alat peraga, dan digital yang membuat pembelajaran lebih interaktif dan menarik.	35%
		Meningkatkan Kompetensi Guru**:** Pelatihan yang langsung mengarah pada peningkatan keterampilan guru dalam merancang pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan zaman.	30%
		Keterampilan Digital: Fokus pada pengembangan kemampuan guru dalam menggunakan teknologi pembelajaran, meningkatkan kemampuan untuk mengakses dan menyajikan materi dengan lebih efisien.	20%
		Meningkatkan Kepercayaan Diri Guru: Pelatihan ini membuat guru lebih percaya diri dalam menerapkan metode pembelajaran inovatif dan digital.	15%
2.	Weaknesses (Kelemahan)	Keterbatasan Infrastruktur Teknologi: Akses internet dan perangkat yang tidak merata, membatasi implementasi metode digital di beberapa kelas atau sekolah.	40%
		Kesulitan dalam Implementasi di Semua Mata Pelajaran: Beberapa guru mengalami kesulitan dalam menerapkan metode baru, khususnya jika tidak ada dukungan atau alat yang memadai.	35%
		Keterbatasan Waktu: Waktu yang terbatas untuk implementasi metode yang lebih kompleks dapat mengurangi efektivitas aplikasi di kelas.	25%
3.	Opportunities (Peluang)	Peningkatan Kualitas Pendidikan: Pelatihan ini memberikan peluang besar untuk meningkatkan kualitas pendidikan di SMK, dengan menyediakan metode yang lebih interaktif.	30%
		Pengembangan Kompetensi Siswa: Dengan metode yang lebih digital dan interaktif, siswa dapat lebih siap menghadapi dunia kerja yang semakin bergantung pada teknologi.	40%
		Kolaborasi dengan Lembaga Lain: Potensi untuk melibatkan lembaga lain dalam pengembangan lebih lanjut dari pelatihan ini, memperluas dampaknya.	20%
		Inovasi Berkelanjutan dalam Pendidikan: Potensi untuk terus mengembangkan metode dan materi yang dapat disesuaikan dengan perkembangan teknologi dan kebutuhan siswa.	10%
4.	Threats (Ancaman)	Kesulitan Beradaptasi dengan Teknologi Baru: Beberapa guru mungkin merasa kesulitan untuk beradaptasi dengan cepat	45%
		Ketimpangan Akses Teknologi: Ketidakmerataan akses terhadap teknologi antara sekolah atau siswa yang dapat menyebabkan kesenjangan dalam penerapan metode pembelajaran digital.	35%
		Resistensi terhadap Perubahan: Guru-guru yang terbiasa dengan metode konvensional mungkin enggan untuk mengubah cara mereka mengajar meskipun ada potensi keuntungan dari pendekatan baru.	20%

E-ISSN : 2774-7581

Berdasarkan hasil analisis SWOT, aspek Strengths (Kekuatan) menunjukkan bahwa kekuatan terbesar dalam pelatihan ini terletak pada penggunaan metode pembelajaran yang beragam dan peningkatan kompetensi guru. Metode yang melibatkan pendekatan kolaboratif, permainan, alat peraga, dan teknologi digital memberikan dimensi baru dalam pembelajaran, yang sangat penting untuk memotivasi siswa dan membuat pembelajaran lebih menarik dan relevan. Keterampilan yang diperoleh oleh guru dalam merancang pembelajaran inovatif menjadi faktor utama keberhasilan pelatihan ini, dengan estimasi persentase sebesar 35%. Hal ini mencerminkan bahwa pelatihan berfokus pada aspek fundamental yang akan mendukung keberhasilan implementasi metode baru dalam jangka panjang.

Di sisi lain, Weaknesses (Kelemahan) yang paling mencolok adalah keterbatasan infrastruktur, seperti akses internet yang tidak merata, yang menghambat penerapan metode pembelajaran berbasis digital di beberapa lokasi. Selain itu, tantangan dalam mengimplementasikan metode baru di semua mata pelajaran juga menjadi hambatan yang signifikan. Hal ini tercermin dalam persentase 40% yang mengindikasikan bahwa keterbatasan infrastruktur dan kesiapan guru untuk mengadaptasi metode baru adalah faktor penghambat utama yang dihadapi selama pelatihan.

Dari segi Opportunities (Peluang), pelatihan ini membuka peluang besar untuk meningkatkan kompetensi siswa dan kualitas pendidikan melalui pemanfaatan teknologi. Pembelajaran digital memberikan keuntungan dalam hal fleksibilitas dan interaktivitas, yang sangat relevan dengan kebutuhan pendidikan saat ini. Selain itu, kolaborasi dengan lembaga lain menawarkan kesempatan untuk memperluas dampak positif dari pelatihan ini, yang tercermin dalam persentase sebesar 40%. Hal ini menunjukkan bahwa peluang untuk mengembangkan kualitas pendidikan lebih lanjut sangat terbuka lebar jika ada kolaborasi lintas institusi.

Namun, di tengah peluang tersebut, terdapat Threats (Ancaman) yang signifikan, terutama terkait dengan kesulitan guru dalam beradaptasi dengan teknologi baru dan ketimpangan akses teknologi antara sekolah-sekolah. Guru yang terbiasa dengan metode konvensional mungkin merasa kesulitan untuk beralih ke metode yang lebih digital dan berbasis teknologi. Ketimpangan akses terhadap teknologi di beberapa daerah juga dapat menghambat penerapan metode pembelajaran digital secara efektif, yang tercermin dalam persentase ancaman sebesar 45%. Ancaman ini menjadi tantangan besar dalam memperluas keberhasilan pelatihan di seluruh lingkungan pendidikan. Secara keseluruhan, meskipun pelatihan ini memberikan banyak Strengths dan Opportunities, tantangan terkait Weaknesses dan Threats perlu diperhatikan dengan serius agar program ini dapat diterapkan secara merata dan efektif di seluruh lingkungan pendidikan.

4. Kesimpulan

Pelaksanaan pelatihan Merancang Pembelajaran Inovatif dan Digital di SMK Nurul Hikmah, Desa Jonggol, Kabupaten Bogor, memberikan kontribusi yang signifikan dalam meningkatkan keterampilan guru dalam merancang dan menyusun metode pembelajaran yang relevan dengan kebutuhan siswa di era digital. Pelatihan ini membekali guru dengan kemampuan untuk merancang pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa, sarana dan prasarana yang tersedia, serta lingkungan sekolah, sambil memperkenalkan penggunaan media digital dan platform online untuk menyajikan materi pembelajaran yang

E-ISSN : 2774-7581

menarik dan interaktif. Selain itu, program ini berhasil meningkatkan kepercayaan diri guru dalam menerapkan metode pembelajaran yang inovatif dan memotivasi mereka untuk lebih terbuka terhadap teknologi serta metode pengajaran yang lebih fleksibel. Untuk ke depannya, disarankan agar pelatihan semacam ini dilakukan secara berkala dan lebih terintegrasi dengan kebutuhan spesifik setiap sekolah melalui kolaborasi dengan berbagai lembaga, sehingga proses pembelajaran yang lebih inovatif dapat berlanjut. Evaluasi dan pengembangan berkelanjutan sangat penting untuk memastikan bahwa para guru tetap siap beradaptasi dengan dinamika dan perkembangan teknologi yang terus berubah, guna meningkatkan kualitas pendidikan dan mempersiapkan siswa menghadapi tantangan dunia kerja yang semakin digital.

Ucapan Terima Kasih

Ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya terhatur kepada SMK Nurul Hikmah, khususnya kepada pihak manajemen sekolah dan para guru, atas dukungan penuh serta partisipasi aktif selama pelaksanaan program Pengabdian kepada Masyarakat ini. Ucapan terima kasih juga kami sampaikan kepada manajemen Politeknik Bisnis Digital Indonesia atas bimbingan dan sumber daya yang telah diberikan selama proyek ini berlangsung. Tak lupa, kami juga mengapresiasi para fasilitator dan seluruh staf yang telah berkontribusi dalam kesukses workshop ini. Tanpa dedikasi dan kerja sama dari semua pihak, program ini tidak akan terlaksana dengan baik

Daftar Pustaka

Andi Sadriani, M., Ridwan Said Ahmad, & Ibrahim Arifin. (2023). Peran guru dalam perkembangan teknologi pendidikan di era digital. Seminar Nasional Dies Natalis 62, 1, 32–37. https://doi.org/10.59562/semnasdies.v1i1.431

Arif, S., Rachmedia, V., & Pratama, R. A. (2023). Media pembelajaran digital sebagai sumber belajar mahasiswa pendidikan sejarah. Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan, 5(1), 435–446. https://doi.org/10.31004/edukatif.v5i1.4685

Dewi, K. R., & Korompis, F. L. S. (2023). Pemanfaatan media digital dalam proses pembelajaran di kelas X SMK Negeri 1 Busungbiu. Journal of Learning and Technology, 2(1), 26–32. https://doi.org/10.33830/jlt.v2i1.5842

Handayani Bestari Dwi. (2011). Efektivitas pembelajaran aktif melalui penerapan model pembelajaran kolaboratif (Collaborative Learning) untuk meningkatkan prestasi belajar akuntansi sektor publik pokok bahasan akuntansi satuan kerja pengelola keuangan daerah (SKPKD). Jurnal Pendidikan Ekonomi Dinamika Pendidikan, Vl(1), 62–77.

Harahap, A. R., & Prastowo, A. (2021). Kompetensi guru sekolah dasar dalam menyusun perencanaan pembelajaran di SLB Kasih Ibu Dolok Masihul. Edu Society, 1(2), 191–199.

E-ISSN : 2774-7581

Hidayat, R. (2018). Game-Based Learning: Academic Games sebagai metode penunjang pembelajaran kewirausahaan. Buletin Psikologi, 26(2), 71. https://doi.org/10.22146/buletinpsikologi.30988

Kurniawan, A., Noflidaputri, R., Supriyadi, A., Rahman, A. A., Arrobi, J., Arissandi, F., Sianipar, D., & Indriyati, C. (2022). Metode pembelajaran di era digital 4.0.

Noor, I. A. (2021). Penggunaan metode presentasi untuk meningkatkan keaktifan peserta didik dalam pembelajaran pendidikan agama Islam di SMPN 1 Sungai Loban. Seminar Nasional Pendidikan Profesi Guru Pendidikan Agama Islam, 1(1), 397–409. https://e-proceedings.iain-palangkaraya.ac.id/index.php/PPGAI/article/view/244

Novendra, R., Turnandes, Y., Vebby, Fitri, J., & Afrilli, R. (2024). Pelatihan keterampilan digital content creator bagi guru Ponpes Ulil Albab Alja'afariyah. J-COSCIS: Journal of Computer Science Community Service, 4(2), 197–204. https://doi.org/10.12345/jcoscis.v4i2.19136

Pratama, L. D., & Lestari, W. (2020). Pengaruh pelatihan terhadap kompetensi pedagogik guru matematika. Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika, 4(1), 278–285. https://doi.org/10.31004/cendekia.v4i1.207

Ratna, E. D. (2018). Modern and conventional learning methods in high school. Pembelajar: Jurnal Ilmu Pendidikan, Keguruan, Dan Pembelajaran, 2(1), 44–52.

Saiful Rizal, A. (2023). Inovasi pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa di era digital. Attanwir: Jurnal Keislaman Dan Pendidikan, 14(1), 11–28. https://doi.org/10.53915/jurnalkeislamandanpendidikan.v14i1.329

Suciati. (2018). Employing digital learning for. Jurnal Pendidikan Terbuka Dan Jarak Jauh, 21(2), 147–155.

Suliani, M. (2020). Persepsi siswa terhadap penggunaan alat peraga dalam pembelajaran matematika. SJME (Supremum Journal of Mathematics Education), 4(1), 92. https://doi.org/10.35706/sjme.v4i1.3143

Sutrisna Wibawa. (2017). Tridharma perguruan tinggi (pendidikan dan pengabdian kepada masyarakat). Ristek-Dikti, 1, 1–15.

Taringan, A. (2016). Penerapan model pembelajaran role playing untuk meningkatkan hasil belajar IPS. Jurnal Primary: Jurnal Guru Pendidikan Dasar, 5(November), 102–112. https://primary.ejournal.unri.ac.id/index.php/JPFKIP/article/view/3898

E-ISSN : 2774-7581