

Peningkatan Kompetensi Digital Guru dan Siswa melalui Implementasi Platform E-Learning: Studi Kasus di SMPN 25 Kota Bengkulu

Alystia Ananda Harjono¹, Putrie Aulia², Hafizah Andriani³, Oki Caniago⁴

^{1,2,3,4} Program Studi Tadris Bahasa Inggris, Universitas Islam Negeri Fatmawati Sukarno Bengkulu

E-mail: alystiaanandaharjono@gmail.com, putrieaul06@gmail.com, hafizahandiani@gmail.com,
okicaniago2304@gmail.com

Abstrak

Kegiatan Kuliah Kerja Nyata Merdeka Belajar Kampus Merdeka (KKN MBKM) di SMPN 25 Kota Bengkulu bertujuan untuk meningkatkan kompetensi digital guru dan siswa melalui implementasi platform e-learning seperti Canva, ChatGPT, Quizziz, dan CapCut. Program ini menggunakan pendekatan Participatory Action Research (PAR) yang menekankan partisipasi aktif peserta dalam seluruh tahapan kegiatan. Rangkaian kegiatan mencakup workshop pembuatan infografis untuk guru, pelatihan penggunaan ChatGPT dan Quizziz dalam pengembangan bahan ajar dan evaluasi, serta kelas kreatif bagi siswa dalam pembuatan video dan poster digital. Sebagai penutup, diadakan lomba desain poster bertema "Save Our Earth" bagi siswa kelas VII dan VIII. Hasil evaluasi menunjukkan peningkatan signifikan dalam keterampilan digital, kreativitas, serta kepercayaan diri guru dan siswa dalam menciptakan konten pembelajaran berbasis teknologi. Temuan ini mendukung bahwa pelatihan partisipatif berbasis teknologi dapat membentuk budaya belajar yang lebih inovatif dan fleksibel.

Kata Kunci: kompetensi digital, e-learning, KKN MBKM

Abstract

The Merdeka Learning Campus Community Service Program (KKN MBKM) at SMPN 25 Bengkulu City aims to improve the digital competence of teachers and students through the implementation of e-learning platforms such as Canva, ChatGPT, Quizziz, and CapCut. This program uses a Participatory Action Research (PAR) approach that emphasizes the active participation of participants in all stages of the activity. The series of activities included an infographic-making workshop for teachers, training on the use of ChatGPT and Quizziz in developing teaching materials and evaluations, and creative classes for students in making digital videos and posters. Finally, a poster design competition with the theme "Save Our Earth" was held for students in grades VII and VIII. Evaluation results showed significant improvements in digital skills, creativity, and teacher and student confidence in creating technology-based learning content. The findings support that technology-based participatory training can shape a more innovative and flexible learning culture.

Keywords: Digital competence, e-learning, KKN MBKM

PENDAHULUAN

TIK telah mengubah banyak aspek kehidupan, termasuk pendidikan. Di era disrupsi dan Revolusi Industri 4.0, digitalisasi adalah cara terbaik untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Model-model pembelajaran berbasis digital, seperti e-learning, blended learning, dan penggunaan platform digital interaktif lainnya, muncul sebagai hasil dari sistem pendidikan yang lebih adaptif terhadap teknologi (Susilana & Riyana, 2019). Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi telah menetapkan penerapan teknologi dalam pendidikan sebagai prioritas utama. Ini terutama berlaku setelah pandemi COVID-19, yang mempercepat transformasi digital di sekolah-sekolah. Namun, pemangku kepentingan pendidikan, terutama guru dan siswa, menghadapi tantangan digital selain ketersediaan infrastruktur (Purwanto et al., 2020).

Kemampuan digital mencakup kemampuan untuk mengakses, mengelola, memahami, mengevaluasi, dan menciptakan informasi dengan menggunakan teknologi digital. Guru yang memiliki kemampuan digital mampu membuat pembelajaran lebih menarik, relevan, dan interaktif, dan siswa yang memiliki kemampuan digital akan lebih mudah memahami materi dan mengembangkan keterampilan yang relevan dengan era modern (Wijaya, 2020). Studi sebelumnya oleh Prasetyo dan Maryani (2020) menemukan bahwa mengajar guru menggunakan aplikasi desain grafis seperti Canva dapat membantu mereka membuat materi ajar yang visual dan komunikatif. Canva dianggap sebagai alat yang mudah digunakan dan ideal untuk guru yang belum terbiasa dengan desain digital. Dalam penelitian lain, Sari dan Handayani (2020) menemukan bahwa aplikasi kuis interaktif seperti Quizziz dapat secara signifikan meningkatkan partisipasi dan hasil belajar siswa, terutama dalam pembelajaran online.

Selain itu, kecerdasan buatan (AI) mulai berkembang di bidang pendidikan. Salah satu contohnya adalah penggunaan ChatGPT untuk membantu guru menyusun materi ajar, membuat asesmen, dan memberikan umpan balik instan. Namun, Utami (2019) menyatakan bahwa penerapan teknologi AI dalam pembelajaran memungkinkan pengalaman belajar yang lebih personal bagi siswa dan meringankan beban guru.

Sebaliknya, fokus pengembangan kompetensi digital adalah kemampuan siswa untuk mengolah media visual dan audiovisual. Aplikasi penyunting video berbasis ponsel CapCut memungkinkan siswa untuk berkreasi dengan membuat video pembelajaran, presentasi proyek, atau kampanye sosial. Menurut penelitian yang dilakukan oleh Wijaya (2020), pembelajaran berbasis proyek dan media digital terbukti meningkatkan kemampuan siswa untuk berkomunikasi, berpikir kritis, dan bekerja sama. Namun demikian, penelitian awal di SMPN 25 Kota Bengkulu menunjukkan bahwa masih ada kesenjangan dalam penguasaan kemampuan digital. Banyak pendidik masih menggunakan pendekatan pembelajaran konvensional meskipun mereka masih belum memanfaatkan media digital secara optimal. Sementara itu, siswa biasanya hanya menggunakan teknologi untuk hiburan, tanpa diarahkan untuk menjadi lebih kreatif atau produktif. Kondisi ini menunjukkan betapa pentingnya menjalankan program peningkatan kompetensi digital secara kontekstual, terstruktur, dan partisipatif.

Kegiatan ini bertujuan untuk memberikan pelatihan teknis dan membangun ekosistem pembelajaran digital yang memungkinkan orang bekerja sama di sekolah melalui pendekatan

Participatory Action Research (PAR). Program ini diharapkan dapat meningkatkan kemampuan digital guru dan siswa dengan mengintegrasikan platform e-learning seperti Canva, ChatGPT, Quizziz, dan CapCut. Selain itu, mereka juga diharapkan dapat menciptakan lingkungan belajar yang adaptif terhadap perubahan zaman.

Di berbagai jenjang pendidikan, termasuk sekolah menengah pertama, implementasi transformasi digital telah menjadi fokus utama. Namun, data lapangan menunjukkan bahwa teknologi pembelajaran masih belum berjalan dengan baik. Ini juga terjadi di SMPN 25 Kota Bengkulu, tempat kegiatan KKN MBKM dilakukan. Ada sejumlah masalah, kesulitan, dan kebutuhan yang terkait dan harus dipenuhi, menurut hasil observasi awal, wawancara menyeluruh dengan kepala sekolah, guru, dan siswa, serta pengisian angket kebutuhan:

Pertama, guru tidak memiliki keterampilan digital yang cukup, terutama ketika menggunakan platform pembelajaran berbasis teknologi. Mayoritas guru masih menggunakan pendekatan pembelajaran konvensional, termasuk ceramah dan penugasan tertulis. Mereka belum terbiasa menggunakan aplikasi seperti Canva untuk membuat media ajar visual atau Quizziz untuk membuat asesmen interaktif. Hal ini menghalangi upaya untuk membuat pembelajaran yang menarik, kontekstual, dan dapat disesuaikan dengan kebutuhan siswa di era digital. Kedua, guru menghadapi tantangan saat menggunakan teknologi berbasis AI seperti ChatGPT untuk membantu mereka membuat bahan ajar yang lebih personal, kontekstual, dan efektif. Pemahaman yang buruk tentang manfaat praktis teknologi ini menghalangi guru untuk mencoba menggunakannya dalam pembelajaran. Menciptakan soal, merancang rubrik penilaian, dan memberikan umpan balik otomatis adalah beberapa cara AI dapat membantu perencanaan dan pelaksanaan pembelajaran. Ketiga, siswa menemukan bahwa penggunaan teknologi digital belum diarahkan untuk menjadi lebih produktif dalam belajar. Sebagian besar siswa menggunakan perangkat digital seperti ponsel dan aplikasi media sosial, tetapi mereka belum terbiasa menggunakannya untuk membuat konten pendidikan seperti video pembelajaran, poster tematik, atau karya kreatif lainnya. Meskipun demikian, kemampuan ini sangat penting untuk menumbuhkan kreativitas, literasi digital, dan keterampilan komunikasi visual siswa. Keempat, tidak ada program sekolah yang sistematis dan berkelanjutan yang mendorong penggunaan karya digital dalam pendidikan dan aktivitas siswa. Strategi pembelajaran sekolah tidak mencakup kegiatan seperti membuat poster untuk kampanye sosial, membuat video tematik, atau mengadakan kompetisi digital. Hal ini menunjukkan bahwa ekosistem pembelajaran harus dilengkapi dengan program pendampingan dan pelatihan digital. Kelima, dari segi budaya organisasi sekolah, ditemukan bahwa membangun ekosistem digital yang berkolaborasi dan partisipatif harus dilakukan. Ekosistem seperti itu harus memungkinkan siswa dan guru berbagi inovasi, praktik baik, dan hasil karya mereka. Kebutuhan ini tidak hanya penting untuk meningkatkan motivasi siswa untuk belajar, tetapi juga akan menjadi dasar untuk pembelajaran abad ke-21 yang berfokus pada keterampilan berpikir kritis, kolaborasi, komunikasi, dan kreativitas (4C).

Target kegiatan program ini dirancang secara khusus untuk menangani masalah dan kebutuhan yang ada di bidang tersebut. Ini termasuk:

1. Dengan bantuan pelatihan Canva, guru dapat meningkatkan kemampuan mereka untuk membuat media ajar visual.

2. Meningkatkan kemampuan guru dengan menggunakan ChatGPT dan Quizziz untuk mengatur pembelajaran digital dan asesmen.
3. Siswa dapat menggunakan CapCut dan Canva untuk menciptakan video edukatif dan poster digital.
4. Menggunakan pembelajaran kontekstual untuk mendorong siswa untuk berpartisipasi dalam perlombaan poster digital dengan tema "Save Our Earth".
5. Dalam pengembangan pembelajaran digital, membangun ekosistem di mana guru dan siswa bekerja sama.

Diharapkan bahwa kegiatan ini akan memberikan kontribusi yang nyata dan berkelanjutan untuk upaya peningkatan kompetensi digital di SMPN 25 Kota Bengkulu dengan memfokuskan pada masalah nyata di lapangan dan menyesuaikan intervensi dengan kebutuhan aktual sekolah.

METODELOGI PENELITIAN

Untuk kegiatan pengabdian ini, metode penelitian tindakan partisipatif (PAR) digunakan. Pendekatan ini dipilih karena terbukti efektif dalam meningkatkan rasa kepemilikan, relevansi kegiatan, serta keberlanjutan hasil program di komunitas pendidikan (Susanti & Arifin, 2020). PAR menekankan keterlibatan aktif semua pemangku kepentingan dalam proses identifikasi masalah, perencanaan, pelaksanaan, evaluasi, dan refleksi kegiatan. Metode ini dianggap dapat menumbuhkan rasa kepemilikan (ownership) dan meningkatkan efisiensi dan keberlanjutan program. Ini terutama berlaku untuk pengembangan keterampilan digital yang membutuhkan proses internalisasi dan adaptasi. Tiga fase utama yang saling berkaitan membentuk rancangan kegiatan: fase diagnostik dan perencanaan, fase aksi atau intervensi, dan fase refleksi dan evaluasi. Untuk menentukan kebutuhan, kesulitan, dan peluang SMPN 25 Kota Bengkulu dalam penggunaan teknologi pembelajaran digital, tim pelaksana melakukan observasi dan wawancara dengan guru dan kepala sekolah sebelum menyebarkan kuesioner awal kepada siswa. Data yang diperoleh digunakan untuk membuat rencana kerja dan modul pelatihan.

Kegiatan KKN MBKM di SMP Negeri 25 Kota Bengkulu dilaksanakan pada fase pelaksanaan melalui serangkaian workshop dan pelatihan digital yang ditujukan kepada dua kelompok sasaran utama, yaitu guru dan siswa. Pelatihan untuk guru difokuskan pada pembuatan media ajar visual menggunakan Canva, penyusunan materi pelajaran dengan bantuan ChatGPT, serta pengenalan evaluasi pembelajaran interaktif melalui platform Quizziz. Sementara itu, sebanyak 70 siswa dari kelas VII dan VIII mengikuti kelas kreatif yang melibatkan penggunaan CapCut dan Canva untuk membuat video edukatif dan poster digital bertema lingkungan. Penentuan sampel dilakukan dengan teknik purposive sampling, yaitu berdasarkan kriteria keterlibatan aktif dalam pembelajaran serta kesiapan untuk mengikuti kegiatan pelatihan. Guru dipilih karena perannya sebagai fasilitator pembelajaran, sedangkan siswa dipilih berdasarkan minat terhadap kegiatan kreatif digital serta rekomendasi dari wali kelas.

Teknik pengumpulan data meliputi observasi partisipatif selama pelatihan, wawancara terbuka dengan guru dan siswa, serta penyebaran kuesioner pre-test dan post-test untuk mengukur peningkatan kompetensi digital. Selain itu, dokumentasi karya seperti poster dan video digital juga dikumpulkan sebagai bagian dari evaluasi hasil pelatihan. Kegiatan ini dibagi ke dalam empat fase utama, yaitu: (1) fase persiapan yang mencakup identifikasi kebutuhan dan penyusunan modul

pelatihan; (2) fase pelaksanaan yang mencakup workshop dan kelas kreatif; (3) fase evaluasi melalui penilaian karya, tes kompetensi, dan wawancara; serta (4) fase penutupan berupa lomba desain poster dan refleksi akhir. Keempat fase ini dirancang untuk membangun keterampilan digital yang berkelanjutan serta menciptakan budaya belajar yang lebih inovatif dan partisipatif di lingkungan sekolah. Kegiatan ini juga diakhiri dengan kompetisi poster dengan tema "Save Our Earth" untuk mendorong siswa untuk menjadi lebih kreatif. Peserta kegiatan dipilih secara acak berdasarkan keterlibatan mereka, kesediaan mereka untuk berpartisipasi dalam kegiatan sekolah, dan kemampuan mereka untuk mengikuti pelatihan intensif. Media digital yang digunakan dalam pembelajaran dipilih berdasarkan faktor-faktor seperti aksesibilitas, efektivitas, dan relevansi terhadap kebutuhan siswa. ChatGPT membantu guru membuat konsep pengajaran inovatif berbasis AI, Quizziz membantu evaluasi interaktif berbasis kuis, dan CapCut membantu siswa membuat video edukatif sederhana.

Setiap pelatihan dirancang untuk berbasis praktik langsung (learning by doing), dengan simulasi dan pendampingan aktif dari tim pelaksana. Berbagai indikator digunakan untuk mengukur kinerja dan produktivitas peserta, seperti jumlah dan kualitas produk yang dibuat (infografis, kuis digital, poster, dan video), partisipasi aktif dalam pelatihan, dan peningkatan kemampuan digital berdasarkan hasil pre- dan post-test. Analisis ini mengikuti pendekatan triangulasi agar hasil evaluasi lebih objektif dan mendalam (Ismail, 2019). Skor kompetensi digital rata-rata peserta sebelum dan sesudah kegiatan dihitung dalam data kuantitatif, dan teknik tematik digunakan untuk menemukan pola perubahan perilaku, motivasi, dan penguasaan teknologi dalam data kualitatif. Tujuan analisis ini adalah untuk menentukan sejauh mana program memberikan dampak nyata dan relevan terhadap peningkatan kapasitas digital di lingkungan sekolah. Kegiatan ini memperkuat temuan sebelumnya bahwa model pelatihan berbasis partisipatif dan praktik langsung terbukti efektif dalam meningkatkan keterampilan teknologi di lingkungan pendidikan (Putra & Sari, 2020).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Program KKN MBKM berhasil menjangkau 10 guru melalui kegiatan pelatihan. Workshop Canva memungkinkan guru membuat infografis pembelajaran secara mandiri, sedangkan Quizziz dan ChatGPT mendorong guru untuk membuat materi ajar interaktif dan berbasis AI. Di sisi lain, Kelas pembelajaran pada siswa untuk dapat menghasilkan berbagai karya, seperti poster digital dan video edukatif. Kegiatan ini diakhiri dengan perlombaan poster digital bertema "Save Our Earth", yang melibatkan 26 siswa sebagai peserta.

No	Program Kegiatan	Peserta	Output/Keluaran
1	Workshop Canva untuk Guru	10 Guru	80% menghasilkan infografis pembelajaran mandiri
2	Workshop ChatGPT & Quizziz	10 Guru	85% membuat kuis daring & bahan ajar berbasis AI
3	Kelas Kreatif Video & Poster	60	65% membuat video edukasi dan poster digital

	(siswa)	Siswa	
4	Lomba Poster "Save Our Earth"	26 Siswa	3 karya siswa terbaik menjadi pemenang dalam perlombaan

Workshop dilakukan selama dua hari berturut-turut dan dibagi menjadi dua sesi utama. Pada hari pertama, guru dilatih untuk menggunakan Canva untuk membuat infografis pembelajaran yang menarik dan komunikatif. Pada hari kedua, guru diajarkan untuk menggunakan ChatGPT dan Quizziz sebagai alat bantu untuk membuat materi ajar berbasis AI dan asesmen digital yang interaktif. Pendekatan pembelajaran dengan melakukan memungkinkan peserta terlibat langsung dalam proses eksplorasi, praktik, dan refleksi di setiap sesi. Beberapa temuan sebelumnya menentukan kegiatan workshop ini. Menurut Prasetyo dan Maryani (2020), terbukti bahwa pelatihan penggunaan Canva dapat membantu guru menjadikan materi ajar lebih visual, menarik, dan mudah dipahami siswa. Namun, studi Utami (2019) menemukan bahwa penggunaan teknologi kecerdasan buatan seperti chatbot atau aplikasi berbasis AI dapat membantu guru membuat materi pelajaran yang kontekstual dan personal. Dalam konteks asesmen, Sari dan Handayani (2020) menemukan bahwa Quizziz, sebuah metode berbasis game, dapat meningkatkan partisipasi siswa dan dorongan mereka untuk belajar.

Semua kegiatan workshop dicatat dengan baik, baik melalui foto dan video serta laporan aktivitas harian. Gambar 1 menunjukkan suasana pelatihan Canva dan Gambar 2 menunjukkan bagaimana guru menggunakan ChatGPT dan Quizziz. Dokumentasi ini menunjukkan partisipasi aktif peserta dan keberhasilan pendekatan pelatihan partisipatif yang digunakan dalam kegiatan KKN MBKM ini.



Gambar 1. (Pembukaan Kegiatan)



Gambar 2. (Pelaksanaan Workshop)

Pada kegiatan selanjutnya, Anggota kelompok KKN MBKM melakukan program kerja kelas pembelajaran video dan desain poster digital untuk siswa kelas VII A dan VIII A SMPN 25 Kota Bengkulu. Dua bagian utama kegiatan ini adalah pelatihan teknis tentang pembuatan media digital menggunakan aplikasi Canva dan CapCut, dan pelatihan khusus untuk siswa yang berpartisipasi dalam lomba desain grafis poster "Save Our Earth". Pelatihan ini mengajarkan siswa konsep dasar desain visual, cara memilih warna, tipografi, transisi video, dan cara menggunakan media digital yang menarik dan komunikatif untuk menyampaikan pesan edukatif. Selain itu, kegiatan ini mendorong siswa untuk menunjukkan bakat mereka dengan membuat konten visual yang selaras dengan tema lingkungan.

Penemuan Wijaya (2020) menekankan bahwa penggunaan media video selama proses pembelajaran dapat meningkatkan literasi digital dan kemampuan berpikir kritis siswa. Pelatihan ini sejalan dengan temuan ini. Selain itu, Kurniawan dan Mustadi (2019) menemukan bahwa kegiatan berbasis proyek seperti desain poster mendorong siswa untuk berpartisipasi lebih aktif dan berdaya cipta dalam proses belajar. Ini terutama benar ketika berkaitan dengan masalah praktis yang sering dihadapi orang. Siswa yang antusias mengikuti sesi pelatihan dan karya digital yang bagus yang mereka buat selama dan setelah kursus menunjukkan bahwa program ini berhasil. Dokumentasi kegiatan pelatihan dan pembekalan lomba ditampilkan dalam Gambar 3, Gambar 4, Gambar 5, dan Gambar 6 yang masing-masing menunjukkan suasana kelas kreatif bersama siswa kelas VII A dan VIII A, proses praktik desain dengan Canva dan CapCut, serta sesi pengarahan teknis menjelang perlombaan. Dokumentasi ini menjadi bagian penting dalam menunjukkan keterlibatan aktif siswa dan keberhasilan pendekatan kolaboratif yang digunakan dalam program kerja KKN MBKM.



Gambar 3. (Proses Praktik di kelas)



Gambar 4. (Foto Bersama Siswa)



Gambar 5. (Proses Praktik di kelas)

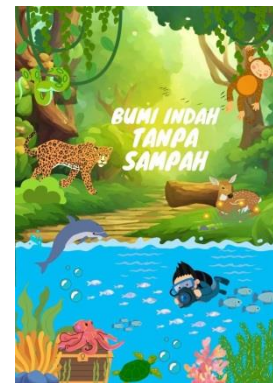


Gambar 6. (Foto Bersama Siswa)

Setelah kegiatan kelas pembelajaran poster dan video, selanjutnya dilakukan perlombaan poster digital bertema “*Save Our Earth*” yang diikuti oleh 26 siswa, panitia berhasil mengidentifikasi tiga karya terbaik berdasarkan kriteria estetika, kesesuaian tema, dan pesan edukatif yang disampaikan. Karya-karya terpilih tersebut dipublikasikan melalui mading digital sekolah sebagai bentuk penghargaan atas kreativitas siswa serta sebagai sarana penyebarluasan nilai-nilai kepedulian terhadap lingkungan di kalangan warga sekolah. Dokumentasi visual dari kegiatan lomba serta contoh karya poster terbaik disajikan pada Gambar 7, Gambar 8, dan Gambar 9 untuk memberikan ilustrasi nyata mengenai hasil yang dicapai dalam kegiatan ini.



Gambar 7. (Karya Desain Poster Terbaik Siswa)



Gambar 8. (Karya Desain Poster Terbaik Siswa)



Gambar 9. (Karya Desain Poster Terbaik Siswa)

Hasil kegiatan ini mendukung kesimpulan Prasetyo dan Maryani (2020) bahwa guru dapat meningkatkan daya tarik materi ajar melalui pelatihan berbasis Canva. Kajian Utami (2019) menunjukkan bahwa penggunaan ChatGPT sebagai alat bantu penyusunan materi pembelajaran dapat membantu guru membuat materi ajar yang beragam dan berbasis konteks dengan lebih baik. Selain itu, penggunaan Quizziz sebagai alat evaluasi mendukung temuan penelitian Sari dan Handayani (2020), yang menunjukkan bahwa asesmen berbasis kuis yang dilakukan secara online dapat meningkatkan dorongan dan keterlibatan siswa.

Selain itu, pelatihan CapCut untuk siswa menunjukkan relevansi dengan penelitian Wijaya (2020) yang menyatakan bahwa penggunaan media video dapat membantu siswa meningkatkan literasi digital dan kreativitas mereka dengan lebih baik. Secara keseluruhan, partisipasi aktif siswa dan guru dalam proses ini mencerminkan prinsip partisipasi dalam pendekatan PAR, yang memiliki efek jangka panjang pada perubahan perilaku dan kemampuan digital.

Program KKN MBKM di SMPN 25 Kota Bengkulu memiliki pengaruh yang signifikan terhadap perkembangan budaya pembelajaran digital di seluruh satuan pendidikan, khususnya di jenjang SMP. Penggunaan platform e-learning seperti Canva, ChatGPT, Quizziz, dan CapCut untuk meningkatkan kemampuan digital guru dan siswa tidak hanya meningkatkan kemampuan teknis aplikasi, tetapi juga mengubah cara orang berpikir, sikap, dan strategi pembelajaran di sekolah. Guru yang sebelumnya menggunakan pendekatan konvensional sekarang dapat secara mandiri menyusun materi ajar dalam bentuk infografis dan kuis digital. Ini menunjukkan pergeseran peran guru dari sekadar penyampai materi menjadi desainer pembelajaran digital. Hal ini menguatkan temuan penelitian Kurniawan dan Mustadi (2019) yang menekankan bahwa pengembangan profesional guru melalui pelatihan teknologi digital dapat meningkatkan inovasi dalam proses pembelajaran dan mengubah cara guru berinteraksi dengan konten dan peserta didik.

Siswa akan lebih percaya diri dan lebih kreatif jika mereka menggunakan teknologi untuk mengkomunikasikan apa yang mereka pahami. Siswa sekarang dapat belajar secara kontekstual, berkolaborasi, dan berbasis proyek melalui kegiatan kelas kreatif, yang mencakup pembuatan video dan poster digital. Jenis model pembelajaran ini sesuai dengan pendekatan pembelajaran abad ke-21 yang menekankan 4C—pikiran kritis, kreativitas, kolaborasi, dan komunikasi. Hasil ini sejalan dengan temuan Wijaya (2020), yang menyatakan bahwa pembelajaran berbasis media digital tidak hanya membuat siswa lebih mahir dalam literasi digital, tetapi juga membantu mereka tumbuh dalam sifat-sifat seperti tanggung jawab, disiplin, dan kerja tim.

Kegiatan ini juga menunjukkan bagaimana teknologi kecerdasan buatan dapat diterapkan dalam pendidikan dasar, terutama dengan menggunakan ChatGPT untuk membuat materi ajar. Lebih mudah bagi guru untuk membuat materi yang beragam dan kontekstual, dan mereka memiliki lebih banyak waktu untuk fokus pada bimbingan dan interaksi dengan siswa. Hasil ini sejalan dengan apa yang dikatakan Utami (2019), yang mengatakan bahwa chatbot dan AI dapat membantu guru lebih baik dan membuat sumber belajar siswa lebih baik. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan teknologi tidak menggantikan peran guru; sebaliknya, itu memperkuat kapasitas guru untuk menjalankan tugas pedagogis dengan cara terbaik.

Temuan ini juga menunjukkan bahwa, dari perspektif pengembangan institusional, sekolah dapat mengadopsi dan mengintegrasikan aktivitas pembelajaran digital ke dalam program tahunan mereka. Misalnya, kegiatan ekstrakurikuler desain grafis, kompetisi karya digital, dan pelatihan guru berkala dapat dimasukkan ke dalam program tahunan sekolah. Rasa ingin tahu dan hasil positif dari pelatihan ini menunjukkan bahwa sekolah siap untuk memulai digitalisasi pembelajaran secara sistemik. Menurut penelitian Prasetyo dan Maryani (2020), penggunaan

platform digital dalam proses pembelajaran sangat bergantung pada dukungan kelembagaan sekolah dan keberlanjutan program pelatihan guru dan siswa.

Secara keseluruhan, temuan ini memiliki dampak pada perubahan budaya pendidikan di sekolah serta peningkatan keterampilan teknologi. Terbukti bahwa pendekatan partisipatif yang digunakan dalam program ini dapat meningkatkan rasa kepemilikan siswa dan guru terhadap proses belajar. Ini menunjukkan bahwa pengembangan kompetensi digital yang dikaitkan langsung dengan kebutuhan sekolah dan dilakukan secara kolaboratif memiliki efek jangka panjang yang signifikan pada peningkatan kualitas pembelajaran dan kesiapan sekolah untuk menghadapi tantangan pendidikan digital di masa depan.

KESIMPULAN

Program KKN MBKM yang dilaksanakan di SMP Negeri 25 Kota Bengkulu difokuskan pada peningkatan kompetensi digital guru dan siswa melalui pemanfaatan berbagai platform e-learning seperti Canva, ChatGPT, Quizziz, dan CapCut. Kegiatan ini menggunakan pendekatan *Participatory Action Research* (PAR) yang menekankan partisipasi aktif seluruh peserta dalam proses pelatihan dan produksi karya digital. Hasil pelaksanaan menunjukkan bahwa guru mampu mengembangkan media ajar visual dengan Canva, menyusun materi pelajaran yang variatif menggunakan ChatGPT, serta melaksanakan evaluasi pembelajaran yang interaktif melalui Quizziz. Di sisi lain, siswa menunjukkan antusiasme tinggi dalam mengikuti lomba desain grafis bertema lingkungan dan kegiatan kelas kreatif yang melibatkan pembuatan video serta poster digital. Keberhasilan program ini memperkuat hasil penelitian sebelumnya oleh Prasetyo dan Maryani (2020), Utami (2019), serta Sari dan Handayani (2020), yang menekankan efektivitas teknologi digital dalam meningkatkan kualitas pembelajaran. Selain itu, pemanfaatan CapCut juga mendukung temuan Wijaya (2020) tentang pentingnya pengembangan literasi digital dan karakter melalui media video.

Kegiatan ini tidak hanya meningkatkan keterampilan teknis penggunaan teknologi pendidikan, tetapi juga membentuk budaya digital yang positif di sekolah. Guru menjadi lebih percaya diri dan mandiri, sementara siswa mampu mengekspresikan ide secara kreatif melalui karya digital. Dalam jangka panjang, inisiatif ini berpotensi mendorong penerapan kurikulum digital secara lebih luas dan replikasi di sekolah lain. Peneliti selanjutnya disarankan untuk melakukan studi jangka panjang untuk mengukur dampak keberlanjutan program serta mengembangkan model kurikulum digital yang sesuai dengan kebutuhan lokal. Replikasi di berbagai konteks sekolah dan pelibatan pemangku kepentingan sangat penting untuk memastikan adopsi program yang berkelanjutan. Pendekatan inklusif juga perlu diterapkan agar semua guru dan siswa, termasuk yang memiliki keterbatasan akses, dapat memperoleh manfaat yang optimal.

UCAPAN TERIMA KASIH

Kami, seluruh anggota kelompok Kuliah Kerja Nyata Merdeka Belajar Kampus Merdeka (KKN MBKM) Universitas Islam Negeri (UIN) Fatmawati Sukarno Bengkulu, menyampaikan rasa hormat dan terima kasih kami kepada semua orang yang telah membantu program pengabdian di SMPN 25 Kota Bengkulu. Kami mengucapkan terima kasih secara khusus kepada Kepala Sekolah, dewan guru,

tenaga kependidikan, dan seluruh siswa SMPN 25 Kota Bengkulu yang telah memberikan kesempatan untuk bekerja sama, memberikan kesempatan, dan berpartisipasi aktif dalam semua kegiatan. Komitmen dan semangat siswa sangat penting untuk keberhasilan program, terutama dalam upaya meningkatkan keterampilan digital melalui platform e-learning.

Selain itu, kami mengucapkan terima kasih kepada Lembaga Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat (LPPM) Universitas Islam Negeri (UIN) Fatmawati Sukarno Bengkulu atas bantuan penuhnya dalam hal administrasi, akademik, dan penyediaan kegiatan. Kami juga mengapresiasi dosen pembimbing lapangan yang telah memberikan bimbingan, pengawasan, dan saran bermanfaat selama kegiatan berlangsung.

Kami berharap kegiatan ini memberikan manfaat berkelanjutan bagi sekolah mitra dan menjadi kontribusi nyata kami sebagai siswa dalam mendukung transformasi pendidikan berbasis digital. Kami juga berharap semangat kerja sama ini terus ada dalam program pemberdayaan masyarakat lainnya di masa mendatang.

DAFTAR PUSTAKA

- Ismail, H. (2019). Penggunaan Triangulasi dalam Metode Penelitian Kualitatif Pendidikan. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 17(2), 134–141.
- Prasetyo, A., & Maryani, E. (2020). Pemanfaatan Canva dalam Peningkatan Kualitas Media Pembelajaran Visual. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 7(1), 54–62. <https://doi.org/10.21831/jitp.v7i1.28291>
- Purwanto, A., Pramono, R., Asbari, M., Hyun, C. C., Santoso, P. B., & Putri, R. S. (2020). Studi Eksploratif Dampak Pandemi COVID-19 terhadap Proses Pembelajaran Online di Sekolah Dasar. *EduTeach Journal of Educational Technology*, 1(2), 1–12.
- Putra, R. A., & Sari, I. R. (2020). Pemberdayaan Guru melalui Pelatihan Berbasis Teknologi Partisipatif. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 5(1), 45–52.
- Sari, D. K., & Handayani, F. (2020). Efektivitas Penggunaan Quizziz dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa di Masa Pandemi. *Jurnal Pendidikan Informatika dan Sains*, 9(1), 45–52.
- Susanti, D., & Arifin, R. (2020). Implementasi Participatory Action Research dalam Pengembangan Sekolah Inovatif. *Jurnal Pendidikan dan Pengajaran*, 53(3), 213–222.
- Susilana, R., & Riyana, C. (2019). *Media Pembelajaran: Hakikat, Pengembangan, Pemanfaatan, dan Evaluasi*. Bandung: CV. Wacana Prima.
- Utami, P. D. (2019). Pemanfaatan Kecerdasan Buatan dalam Inovasi Pembelajaran. *Jurnal Teknologi Pendidikan dan Pembelajaran*, 7(2), 143–150.
- Wijaya, A. (2020). Pengembangan Kreativitas Siswa Melalui Pembelajaran Berbasis Proyek Menggunakan Aplikasi Editing Video. *Jurnal Pendidikan Multimedia*, 3(2), 80–88.
- Kurniawan, E., & Mustadi, A. (2019). Peningkatan Kompetensi Guru melalui Pelatihan Berbasis Teknologi Informasi. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 26(2), 109–118.