



# Peningkatan Kompetensi Pedagogik Digital Guru SMAN 2 Sungai Penuh melalui Pelatihan Media *EdTech* Berbasis *Participatory Action Research*

Anwar Sanusi<sup>1,\*</sup>, Arum Gati Ningsih<sup>1</sup>, Neldi Harianto<sup>1</sup>, Padhil Huda<sup>1</sup>, Ady Muh. Zainul Mustofa<sup>1</sup>

<sup>1</sup>Universitas Jambi, Jambi, Indonesia

## Informasi Artikel

### Sejarah Artikel:

Submit: 10 April 2026

Revisi: 14 April 2026

Diterima: 25 April 2026

Diterbitkan: 30 April 2026

### Kata Kunci

Digital Transformation, Educational Technology, Pedagogical Competence, Teacher Professionalism, Teacher Training

### Correspondence

E-mail: anwarsanusi@unja.ac.id\*

## A B S T R A K

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan untuk meningkatkan kompetensi pedagogik guru melalui pelatihan penggunaan media *EdTech* di SMAN 2 Sungai Penuh. Pelatihan yang diikuti oleh 25 guru dari berbagai mata pelajaran ini dilaksanakan selama dua hari dengan menggunakan pendekatan *Participatory Action Research* (PAR) yang secara aktif melibatkan guru pada setiap tahap kegiatan, mulai dari identifikasi masalah, perencanaan, pelaksanaan, refleksi, hingga replikasi program. Berdasarkan hasil evaluasi *pre-test* dan *post-test*, terjadi peningkatan yang signifikan pada kompetensi pedagogik digital guru, dengan rata-rata skor meningkat dari 57,6% menjadi 86,3%, atau mengalami kenaikan sebesar 28,7 poin persentase. Peningkatan tertinggi terjadi di pada kemampuan merancang media interaktif (32,2%) dan penggunaan *Learning Management System* (31,0%). Guru yang sebelumnya hanya menggunakan PowerPoint kini mampu mengembangkan media pembelajaran digital berbasis Canva, Wordwall, Kahoot!, Padlet, dan Google Forms. Sebanyak 88% peserta juga melaporkan peningkatan kepercayaan diri dalam mengimplementasikan teknologi di kelas. Selain itu, terbentuknya *EdTech Teacher Community* SMAN 2 Sungai Penuh menjadi langkah awal dalam membangun ekosistem digital berkelanjutan di lingkungan sekolah. Hasil kegiatan ini menunjukkan bahwa pelatihan berbasis praktik dan simulasi *micro-teaching* efektif dalam meningkatkan kompetensi pedagogik dan profesionalisme guru, sekaligus menjadi model pengembangan kapasitas guru berbasis teknologi yang dapat direplikasi di sekolah lain.

### Abstract

*This community service activity aims to improve teachers' pedagogical competence through training in the use EdTech media at SMAN 2 Sungai Penuh. The training, attended by 25 teachers from various subjects, was conducted over two days using a Participatory Action Research (PAR) approach that actively involved teachers in all stages of the activity, from problem identification and planning to implementation, reflection, and program replication. Based on the results of the pre-test and post-test evaluations, there was a significant increase in teachers' digital pedagogical competence, with an average score rising from 57.6% to 86.3%, representing a 28.7 percentage point increase. The highest improvements were in the ability to design interactive media (32.2%) and the use of Learning Management Systems (31.0%). Teachers who previously only used PowerPoint are now able to develop digital learning media based on Canva, Wordwall, Kahoot!, Padlet, and Google Forms. As many as 88% of participants also reported increased confidence in implementing technology in the classroom. Additionally, the formation of the SMAN 2 Sungai Penuh EdTech Teacher Community marks the first step in establishing a sustainable digital ecosystem within the school environment. The results of this activity demonstrate that practice-based training and micro-teaching simulations are effective in enhancing teachers' pedagogical competence and professionalism, while also serving as a model for technology-based teacher capacity building that can be replicated in other schools.*



Published online on the page: <https://jurnal.mifandimandiri.com/index.php/berbakti>

# BERBAKTI

## Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat

| ISSN (Online) 3064-0814 |



### 1. Pendahuluan

Kemajuan dalam teknologi informasi dan komunikasi telah berdampak pada hampir setiap aspek kehidupan, termasuk pendidikan. Transformasi digital mendorong terjadinya pergeseran paradigma pembelajaran dari yang konvensional menuju pembelajaran berbasis teknologi [1]. Teknologi pendidikan telah menjadi hal yang tidak terpisahkan dalam proses pembelajaran. Dalam konteks ini, guru diharapkan mampu mengintegrasikan teknologi ke dalam proses pembelajaran secara kreatif dan efektif [2]. Pernyataan ini berkaitan langsung dengan salah satu kompetensi inti yang harus dimiliki oleh seorang guru, yaitu kompetensi pedagogik.

Kompetensi pedagogik guru mencakup kemampuan dalam merancang, melaksanakan, dan mengevaluasi pembelajaran yang disesuaikan dengan karakteristik individu peserta didik [3]. Di era digital, kompetensi ini tidak dapat hanya bertumpu pada metode klasik semata, melainkan harus diperkuat dengan kemampuan memanfaatkan media *Educational Technology (EdTech)* untuk menciptakan pembelajaran yang menarik, interaktif, dan adaptif [4].

Kurangnya pemanfaatan teknologi ini tidak semata-mata disebabkan oleh keterbatasan sarana dan prasarana. Sekolah sebenarnya telah menyediakan berbagai fasilitas pendukung, seperti komputer, proyektor, dan akses internet [5]. Namun, kendala utama yang dihadapi adalah keterbatasan pengetahuan dan keterampilan guru dalam memilih, merancang, serta memanfaatkan media *EdTech* yang sesuai dengan kebutuhan pembelajaran. Guru sering kali kurang percaya diri atau enggan mencoba platform digital karena belum terbiasa.

Selain itu, kurangnya pelatihan yang terstruktur dan berkelanjutan terkait penggunaan media teknologi pendidikan semakin memperparah kondisi ini. Guru belum mendapatkan pelatihan praktis mengenai aplikasi pembelajaran seperti Canva, Google Classroom, Padlet, Wordwall, Kahoot!, dan lain-lain, yang sebenarnya memiliki potensi besar untuk mendukung pembelajaran di kelas [6][7]. Minimnya pelatihan juga menyebabkan guru belum mampu mengintegrasikan media digital secara sistematis ke dalam modul pembelajaran.

Kondisi ini berpotensi menimbulkan kesenjangan antara karakteristik peserta didik yang hidup di era digital dengan pendekatan pembelajaran yang digunakan oleh guru. Ketika metode pembelajaran tidak sesuai dengan gaya belajar siswa, maka motivasi dan partisipasi mereka akan menurun [8]. Hal ini tentu berdampak pada rendahnya hasil belajar serta terhambatnya pencapaian tujuan pembelajaran secara optimal.

Berdasarkan permasalahan tersebut, diperlukan sebuah program pengabdian kepada masyarakat yang mampu memberikan solusi konkret dan aplikatif. Salah satu upaya yang dapat dilakukan adalah melalui pelatihan untuk meningkatkan kompetensi pedagogik guru, dengan fokus pada pemanfaatan media teknologi pendidikan. Pelatihan ini diharapkan dapat memperluas wawasan guru, meningkatkan keterampilan praktis, serta membangun kepercayaan diri dalam menggunakan berbagai platform digital untuk merancang dan melaksanakan pembelajaran. Melalui pelatihan ini, guru tidak hanya memperoleh pengetahuan teoretis, tetapi juga pengalaman langsung dalam menggunakan berbagai media digital yang relevan dengan kebutuhan pembelajaran di kelas. Dengan demikian, program ini diharapkan dapat memberikan kontribusi nyata dalam memperkuat profesionalisme guru serta meningkatkan kualitas pembelajaran secara keseluruhan di SMAN 2 Sungai Penuh.

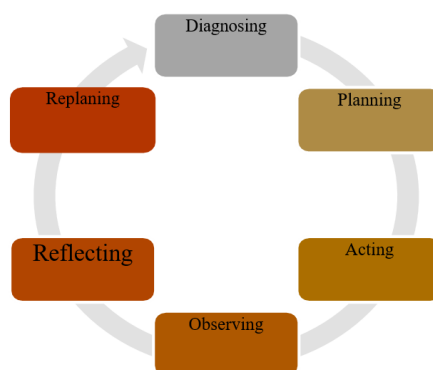
## 2. Metode Pelaksanaan

Program pengabdian kepada masyarakat ini dirancang untuk mengatasi tantangan rendahnya literasi digital dan kompetensi pedagogik guru di SMAN 2 Sungai Penuh.



Gambar 1. Kegiatan pelatihan media *edtech* di sman 2 sungai penuh

Metode yang digunakan dalam pelaksanaan kegiatan ini adalah pendekatan *Participatory Action Research* (PAR), yang menekankan partisipasi aktif mitra pada setiap tahapan kegiatan, mulai dari identifikasi masalah hingga pengembangan solusi dan evaluasi hasil [9]. Pendekatan ini dipilih karena sejalan dengan karakteristik guru sebagai subjek pembelajaran yang memiliki pengalaman dan pengetahuan praktis yang dapat dimanfaatkan untuk mendukung keberhasilan program. PAR dalam kegiatan pengabdian ini mengikuti model spiral reflektif yang terdiri atas beberapa siklus, yaitu perencanaan (*planning*), tindakan (*acting*), observasi (*observing*), dan refleksi (*reflecting*), yang kemudian berlanjut ke siklus berikutnya dengan perencanaan yang lebih baik. Siklus PAR tersebut ditunjukkan pada Gambar 2.



Gambar 2. Siklus *participatory action research*

Pendekatan ini dipilih karena bersifat adaptif, kolaboratif, dan berorientasi pada perubahan nyata di lingkungan mitra. Tahapan pendekatan tersebut dijelaskan secara lebih rinci sebagai berikut.

Tahap 1: Identifikasi Masalah (*Diagnosing*). Kegiatan diawali dengan identifikasi masalah melalui wawancara mendalam, diskusi kelompok terfokus (*focus group discussion*), dan observasi lapangan. Pengumpulan data dilakukan secara partisipatif untuk memetakan seluruh permasalahan secara komprehensif. Hasil temuan menunjukkan beberapa permasalahan utama, yaitu keterbatasan pemahaman guru terhadap media digital, kurangnya pelatihan praktis dan pendampingan teknis, rendahnya kepercayaan diri guru dalam menggunakan platform digital, serta proses pembelajaran yang masih bersifat konvensional dan kurang interaktif.

Tahap 2: Perencanaan Tindakan (*Action Planning*). Setiap rencana tindakan disusun secara kolaboratif bersama mitra agar sesuai dengan kebutuhan di lapangan. Berdasarkan hasil diagnosis, tim pengusul merancang beberapa program utama, yaitu: a) pelatihan pembuatan dan pemanfaatan

media pembelajaran digital interaktif (Canva, Wordwall, Padlet, dan Generative Artificial Intelligence), b) bimbingan teknis penggunaan *Learning Management System* (LMS) sederhana seperti Google Classroom, c) simulasi *micro-teaching* berbasis digital untuk meningkatkan kepercayaan diri guru, dan d) pengembangan modul pembelajaran digital serta template media interaktif.

Tahap 3: Pelaksanaan Tindakan (*Implementation of Actions*). Kegiatan dilaksanakan dengan pendekatan andragogi dan problem-based learning yang menekankan keterlibatan aktif peserta dalam proses pembelajaran. Pelatihan dilakukan melalui beberapa sesi luring dan daring, meliputi: a) workshop intensif selama dua hari yang mengombinasikan materi teoretis dan praktik langsung, b) klinik digital mingguan selama satu bulan sebagai ruang konsultasi teknis, c) simulasi pembelajaran digital oleh guru dengan pendampingan tim pengusul, serta d) penyusunan rencana tindak lanjut berdasarkan hasil dan kendala pelaksanaan.

Tahap 4: Observasi (*Observation*). Observasi dilakukan secara sistematis selama kegiatan berlangsung untuk menilai efektivitas intervensi. Aspek yang diamati meliputi: a) peningkatan penguasaan guru terhadap media digital, b) perubahan perilaku dalam penggunaan TIK, c) kualitas produk bahan ajar yang dihasilkan, serta d) respons siswa terhadap pembelajaran digital. Data dikumpulkan melalui lembar observasi, buku catatan harian (*logbook*), dan wawancara formatif.

Tahap 5: Refleksi Bersama (*Joint Reflection*). Refleksi dilakukan melalui forum antara mitra dan tim pengusul untuk meninjau kelebihan, kekurangan, serta peluang pengembangan program. Dalam sesi ini, peserta dan fasilitator mengevaluasi capaian, mengidentifikasi tantangan yang muncul, serta merumuskan strategi perbaikan untuk siklus kegiatan berikutnya. Hasil refleksi ini menjadi dasar dalam proses perencanaan ulang program agar lebih berkelanjutan.

Tahap 6: Perencanaan Ulang dan Tindak Lanjut (*Replanning and Follow-up Action*). Tahap akhir berfokus pada penyempurnaan hasil kegiatan serta pembentukan ekosistem digital yang berkelanjutan di lingkungan mitra. Langkah yang dilakukan meliputi: a) revisi modul pelatihan berdasarkan umpan balik peserta, b) pembentukan komunitas pembelajaran digital di sekolah, serta c) rekomendasi kebijakan internal SMAN 2 Sungai Penuh untuk mengintegrasikan Teknologi Pendidikan (*Educational Technology/EdTech*) dalam proses pembelajaran.

### **2.1. Partisipasi Mitra dalam Pelaksanaan Program**

Guru sebagai mitra tidak hanya berperan sebagai peserta pelatihan, tetapi juga sebagai koordinator kelompok kerja guru (KKG) dalam sesi praktik, fasilitator diskusi internal, serta pengembang rencana integrasi TIK dalam modul pembelajaran di sekolah. Pendekatan partisipatif ini bertujuan untuk menumbuhkan rasa memiliki terhadap program serta menjamin keberlanjutan jangka panjang [10].

### **2.2. Evaluasi Pelaksanaan dan Keberlanjutan Program**

Evaluasi program dilakukan secara berlapis, meliputi: a) Evaluasi formatif, yang dilakukan selama pelatihan melalui observasi dan wawancara untuk menilai keterlibatan peserta. b) Evaluasi sumatif, yang dilakukan melalui *pre-test* dan *post-test* untuk mengukur peningkatan kompetensi guru dalam penggunaan media digital. c) Evaluasi keberlanjutan, yang ditinjau melalui tingkat adopsi hasil pelatihan oleh SMAN 2 Sungai Penuh serta sejauh mana integrasi *EdTech* diterapkan dalam pembelajaran.

Sebagai tindak lanjut, program keberlanjutan dirancang melalui pembentukan tim penggerak *EdTech* sekolah, kolaborasi berkelanjutan melalui platform digital (WhatsApp Group dan Google Classroom), serta pengembangan buku saku digital dan video tutorial sebagai program warisan yang dapat diakses secara mandiri oleh para guru.

### 3. Hasil dan Pembahasan

#### 3.1. Peningkatan Kompetensi Pedagogik Guru

Pelatihan penggunaan media *Educational Technology (EdTech)* selama dua hari diikuti oleh 25 guru dari berbagai mata pelajaran di SMAN 2 Sungai Penuh. Berdasarkan hasil *pre-test* dan *post-test*, terjadi peningkatan yang signifikan pada kompetensi pedagogik digital guru, yang meliputi kemampuan merancang media pembelajaran digital, mengintegrasikan platform teknologi ke dalam Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), serta menerapkan pendekatan pembelajaran interaktif berbasis teknologi.

Hasil analisis menunjukkan bahwa rata-rata skor kompetensi guru meningkat dari 57,6% pada *pre-test* menjadi 86,3% pada *post-test*, atau mengalami peningkatan sebesar 28,7 poin persentase. Peningkatan paling signifikan terjadi pada indikator “kemampuan merancang media interaktif” dan “integrasi teknologi dalam kegiatan pembelajaran”. Data ini menegaskan bahwa pelatihan berbasis praktik langsung (*hands-on learning*) dan simulasi *micro-teaching* efektif dalam meningkatkan kompetensi pedagogik guru, sebagaimana juga disimpulkan oleh Sari dkk. bahwa pelatihan berbasis pengalaman langsung mampu memperkuat literasi digital pendidik di tingkat sekolah menengah [11].

Tabel 1. Hasil Evaluasi Peningkatan Kompetensi Pedagogik Guru

Aspek yang diukur	Skor Pre-Test	Skor Post-Tes	Peningkatan (%)
Pemahaman konsep <i>EdTech</i>	60,4	88,1	27,7
Perancangan media pembelajaran digital	55,6	87,8	32,2
Integrasi teknologi dalam rencana pelaksanaan pembelajaran	58,2	84,6	26,4
Penggunaan LMS (Google Classroom)	54,9	85,9	31,0
Rata-rata	57,6	86,3	28,7

Data pada Tabel 1 menunjukkan bahwa perancangan media dan penggunaan LMS mengalami peningkatan tertinggi. Guru yang sebelumnya hanya menggunakan PowerPoint sebagai media pembelajaran kini mampu mengembangkan materi berbasis Canva, Wordwall, Kahoot!, dan Padlet untuk kegiatan pembelajaran yang interaktif. Beberapa guru juga telah berhasil mengintegrasikan aktivitas penilaian formatif digital ke dalam pembelajaran, seperti kuis berbasis Google Forms serta alat penilaian mandiri seperti Quizizz.

#### 3.2. Perubahan Sikap dan Kepercayaan Diri Guru

Selain meningkatkan kompetensi teknis, pelatihan ini juga memberikan dampak signifikan terhadap aspek afektif dan psikologis guru, khususnya dalam hal sikap dan kepercayaan diri dalam menggunakan teknologi pada pembelajaran. Berdasarkan hasil wawancara mendalam dan kuesioner pascapelatihan, sebanyak 88% guru melaporkan adanya peningkatan kepercayaan diri dalam memanfaatkan teknologi pendidikan di kelas. Sementara itu, 76% guru telah langsung mengimplementasikan media digital dalam kegiatan belajar mengajar hanya dalam waktu satu minggu setelah pelatihan berakhir.

Temuan ini menunjukkan adanya pergeseran pola pikir pedagogik dari paradigma konvensional menuju paradigma digital yang adaptif. Sebelumnya, sebagian besar guru merasa ragu untuk memanfaatkan teknologi karena keterbatasan pengetahuan serta kekhawatiran terhadap kesalahan teknis. Namun, melalui pendekatan andragogi yang diterapkan dalam pelatihan di mana para peserta belajar melalui pengalaman langsung, simulasi, dan diskusi sejawat sehingga kepercayaan diri mereka meningkat secara signifikan [12].

Transformasi sikap ini sejalan dengan pandangan Timotheou dkk. yang menekankan bahwa keberhasilan digitalisasi pendidikan tidak hanya ditentukan oleh ketersediaan perangkat dan aplikasi, tetapi juga oleh kesiapan mental serta budaya kerja baru di kalangan guru [13]. Dalam konteks ini, pelatihan tidak hanya berfungsi sebagai sarana peningkatan keterampilan teknis, tetapi juga sebagai

proses internalisasi nilai-nilai adaptif, inovatif, dan kolaboratif yang sangat dibutuhkan di era Education 5.0.

Lebih lanjut, guru mulai menunjukkan inisiatif pribadi dalam mempelajari aplikasi tambahan di luar yang diberikan dalam pelatihan, seperti Kahoot, Mentimeter, dan Nearpod. Kondisi ini mencerminkan munculnya kemandirian belajar (*learning autonomy*) di kalangan guru, di mana proses pembelajaran terus berlanjut secara mandiri dan berkelanjutan. Hasil refleksi bersama juga menunjukkan bahwa peningkatan kepercayaan diri ini diperkuat oleh dukungan sosial antar guru serta lingkungan pelatihan yang partisipatif, yang sejalan dengan prinsip *peer learning* [14].

### 3.3. Inovasi Produk Pembelajaran Digital

Kegiatan pelatihan ini tidak hanya menghasilkan peningkatan pengetahuan dan keterampilan, tetapi juga melahirkan produk nyata yang mencerminkan penerapan langsung dari hasil pelatihan. Beberapa inovasi pembelajaran digital yang dihasilkan oleh para guru antara lain:

**Tabel 2.** Inovasi Pembelajaran Digital yang Dihasilkan Guru setelah Pelatihan media *EdTech*

No	Produk Pembelajaran Digital	Platform/ Aplikasi	Deskripsi dan Manfaat
1	Modul Digital Interaktif (Bahasa Indonesia dan Biologi)	Canva & Genially	Memvisualisasikan konsep-konsep kompleks melalui desain grafis dan animasi sederhana.
2	Template Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) Digital	Google Classroom	Memudahkan guru dalam mengintegrasikan media digital ke dalam perencanaan pembelajaran.
3	Media Evaluasi Interaktif	Wordwall & Quizizz	Membuat penilaian formatif yang menarik dan memotivasi siswa.
4	Forum Kolaborasi Guru	Padlet	Sebuah platform untuk berbagi praktik terbaik dan diskusi antar guru lintas mata pelajaran

Produk ini dikembangkan dengan menggunakan pendekatan *Project-Based Learning* (PBL) yang diimplementasikan melalui sesi pelatihan berbasis praktik, sehingga mendorong guru untuk menghasilkan karya nyata yang sesuai dengan konteks pembelajaran di kelas masing-masing. Pendekatan ini terbukti efektif dalam meningkatkan kreativitas pedagogik, karena guru tidak hanya berperan sebagai pengguna teknologi, tetapi juga sebagai pencipta konten pembelajaran digital. Temuan ini mendukung pendapat Omelianenko & Artyukhova yang menyatakan bahwa pelatihan digital berbasis proyek mampu mempercepat transformasi pembelajaran di sekolah melalui produk konkret yang dapat langsung digunakan dan dikembangkan secara mandiri [15].

### 3.4. Dampak terhadap Kualitas Pembelajaran

Dampak nyata dari kegiatan pelatihan ini juga terlihat pada peningkatan kualitas pembelajaran di kelas. Berdasarkan hasil observasi pada enam kelas uji coba serta survei terhadap 120 siswa, diperoleh data sebagai berikut: a) Sebanyak 83% siswa menyatakan bahwa pembelajaran berbasis media digital lebih menarik dan mudah dipahami. b) Sebanyak 79% siswa merasa lebih termotivasi untuk belajar secara mandiri melalui sumber belajar daring. c) Terjadi peningkatan interaksi guru dan siswa sebesar 65% dalam pembelajaran digital dibandingkan metode konvensional.

Siswa menunjukkan antusiasme yang tinggi terhadap penggunaan media interaktif seperti Quizizz, Padlet, dan Wordwall yang menggabungkan unsur kompetisi dan kolaborasi. Guru juga menjadi lebih reflektif dan kreatif dalam mengembangkan aktivitas pembelajaran yang berpusat pada siswa. Temuan ini sejalan dengan penelitian Staneviciene & Žekienė yang menunjukkan bahwa pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran dapat memperkuat interaksi dua arah serta meningkatkan motivasi belajar siswa [16]. Oleh karena itu, kegiatan pelatihan ini tidak hanya meningkatkan kompetensi guru, tetapi juga memberikan efek domino terhadap peningkatan semangat belajar siswa serta dinamika pembelajaran di kelas secara keseluruhan.

### 3.5. Pembentukan Komunitas Pembelajaran Digital

Sebagai bentuk keberlanjutan program, kegiatan ini berhasil membentuk Komunitas Guru *EdTech* SMAN 2 Sungai Penuh. Komunitas ini berfungsi sebagai wadah kolaboratif bagi guru untuk berbagi pengalaman, berdiskusi secara daring, serta merancang inovasi pembelajaran secara bersama. Melalui komunitas ini, guru dapat melakukan peer mentoring, berbagi modul digital, serta mendiskusikan berbagai tantangan dalam implementasi teknologi di kelas. Selain itu, komunitas ini juga menjadi penggerak budaya digital di lingkungan sekolah, yang secara bertahap mengubah pola kerja dari individualistik menjadi kolaboratif. Inisiatif pembentukan komunitas ini sejalan dengan model pengembangan kapasitas jangka panjang yang dikembangkan oleh Institute for Educational Leadership Universitas Jambi, serta berpotensi menjadi model replikasi bagi sekolah lain di Provinsi Jambi.

Secara keseluruhan, hasil kegiatan ini menunjukkan bahwa pelatihan penggunaan media *EdTech* memberikan dampak yang holistik dalam memperkuat kompetensi pedagogik guru. Temuan ini juga memperkuat konsep *Technological Pedagogical Content Knowledge (TPACK)*, yang menegaskan bahwa efektivitas pembelajaran di era digital sangat ditentukan oleh kemampuan guru dalam mengintegrasikan teknologi, pedagogi, dan konten secara komprehensif dan simultan dalam pembelajaran [17][18]. Lebih dari itu, kegiatan ini juga berhasil mendorong perubahan budaya organisasi sekolah menuju lingkungan pembelajaran yang terbuka, adaptif, dan kolaboratif. Pendampingan berkelanjutan pascapelatihan turut memastikan bahwa transformasi digital ini tidak bersifat sementara, melainkan menjadi bagian integral dari sistem pembelajaran di SMAN 2 Sungai Penuh.

## 4. Kesimpulan

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini menunjukkan bahwa pelatihan penggunaan media *Educational Technology (EdTech)* mampu meningkatkan kompetensi pedagogik, rasa percaya diri, dan kemampuan inovatif guru di SMAN 2 Sungai Penuh. Melalui pendekatan *Participatory Action Research (PAR)*, kegiatan ini tidak hanya menghasilkan peningkatan keterampilan teknis dalam penggunaan berbagai platform digital seperti Canva, Wordwall, dan Google Classroom, tetapi juga mendorong transformasi pola pikir guru dari pembelajaran konvensional menuju pembelajaran digital yang interaktif dan partisipatif. Produk pelatihan seperti modul digital dan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) interaktif menjadi bukti konkret penerapan *EdTech* dalam praktik pembelajaran. Selain itu, pembentukan Komunitas Guru *EdTech* SMAN 2 Sungai Penuh memperkuat keberlanjutan program serta menumbuhkan budaya kolaboratif di lingkungan sekolah. Dengan demikian, kegiatan ini memberikan kontribusi signifikan terhadap peningkatan profesionalisme guru serta menjadi model replikasi pengembangan kompetensi pedagogik berbasis teknologi di bawah koordinasi LPPM Universitas Jambi. Sebagai saran, pemerintah daerah dan Dinas Pendidikan diharapkan dapat mereplikasi model pelatihan ini secara lebih luas di sekolah-sekolah lain dengan beberapa langkah strategis, yaitu: 1) menjadikan program pelatihan *EdTech* berbasis PAR sebagai program prioritas peningkatan kompetensi guru di tingkat kabupaten/kota; 2) menyediakan pendampingan berkelanjutan melalui trainer of trainers (ToT) agar guru yang telah dilatih dapat menjadi fasilitator bagi sekolah lain; 3) mengintegrasikan pelatihan *EdTech* ke dalam program pengembangan profesi berkelanjutan (PKB) guru; serta 4) membangun ekosistem digital pendidikan daerah melalui kolaborasi antara sekolah, perguruan tinggi, dan dinas pendidikan untuk memastikan keberlanjutan inovasi pembelajaran berbasis teknologi. Dengan langkah tersebut, transformasi digital pendidikan dapat berlangsung lebih sistematis, merata, dan berkelanjutan di seluruh satuan pendidikan.

## Ucapan Terimakasih

Para penulis menyampaikan ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada Lembaga Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat (LPPM) Universitas Jambi atas dukungan pendanaan

yang diberikan untuk program pengabdian kepada masyarakat ini. Keberhasilan kegiatan di SMAN 2 Sungai Penuh tidak terlepas dari dukungan pendanaan serta fasilitasi yang diberikan oleh LPPM Universitas Jambi. Penghargaan juga disampaikan kepada kepala sekolah, para guru, serta seluruh peserta yang telah berpartisipasi aktif dan memberikan kontribusi nyata dalam pelaksanaan kegiatan pelatihan ini.

## Daftar Pustaka

- [1] A. Nabung, L. Ni, and A. L. Edu, "An analysis of the digital transformation-based learning implementation system in the era of disruption," *Jurnal Basicedu*, vol. 6, no. 3, pp. 4265-4271, 2022, doi: 10.31004/basicedu.v6i3.2799.
- [2] Y. Nurbayan and A. Sanusi, "Integrating character values and EdTech media: A study of Arabic teachers' pedagogical competence in Bandung Raya," *International Journal of Learning, Teaching and Educational Research*, vol. 24, no. 8, pp. 248-271, 2025, doi: 10.26803/ijlter.24.8.11.
- [3] A. Sanusi, W. Soleh, M. Sobri, A. M. Z. Mustofa, and H. Jamil, "Mastering students learning characteristics: A case study on the pedagogical competence of Arabic teachers in secondary school," *Uktub: Journal of Arabic Studies*, vol. 5, no. 1, pp. 102-118, 2025, doi: 10.32678/uktub.v5i1.14.
- [4] Y. Nurbayan, A. Sanusi, N. S. Wulan, and Z. bin Ismail, "Pedagogical competence design: Arabic teaching as a foreign language based on a praxeological approach," *ALSUNYAT: Jurnal Penelitian Bahasa, Sastra, dan Budaya Arab*, vol. 7, no. 2, pp. 266-290, 2024, doi: 10.17509/alsuniyat.v7i2.73132.
- [5] J. Keengwe, G. Onchwari, and P. Wachira, "Computer technology integration and student learning: Barriers and promise," *Journal of Science Education and Technology*, vol. 17, no. 6, pp. 560-565, 2008, doi: 10.1007/s10956-008-9123-5.
- [6] Y. Nurbayan, A. Sanusi, N. Saleh, and S. M. Khalid, "Digital library utilization: Strategies to improve digital Islamic literacy for religion teachers," *Edureligia: Journal of Islamic Religious Education*, vol. 6, no. 2, pp. 150-160, 2022, doi: 10.33650/edureligia.v6i2.4536.
- [7] A. Sanusi, H. A. Wijaya, P. Hudaya, and A. B. Saputra, "Peningkatan kompetensi technological pedagogical and content knowledge pada guru melalui pelatihan media berbasis educational technology," *Al-Khidmat: Jurnal Ilmiah Pengabdian Kepada Masyarakat*, vol. 6, no. 2, pp. 107-116, 2023.
- [8] S. Sauri, Saepulloh, and A. Sanusi, *Guru Profesional Abad 21*. Jakarta: Mustika Ilmu, 2021.
- [9] G. W. White, M. Suchowierska, and M. Campbell, "Developing and systematically implementing participatory action research," *Archives of Physical Medicine and Rehabilitation*, vol. 85, pp. 3-12, 2004, doi: 10.1016/j.apmr.2003.08.109.
- [10] R. Dewi, S. Aziz, K. Zaman, and A. Firdaus, "Participatory approach in developing an Islamic community based on local wisdom," *Journal International Dakwah and Communication*, vol. 4, no. 2, pp. 388-402, 2025, doi: 10.55849/jidc.v4i2.773.
- [11] H. Farisia and I. Syafi'i, "Professional development on digital literacy for teachers in the digital era," *Tafkir: Interdisciplinary Journal of Islamic Education*, vol. 5, no. 3, 2023, doi: 10.31538/tijie.v5i3.820.
- [12] E. F. Holton III, L. S. Wilson, and R. A. Bates, "Toward development of a generalized instrument to measure andragogy," *Human Resource Development Quarterly*, vol. 20, no. 2, pp. 169-193, 2009, doi: 10.1002/hrdq.20014.
- [13] S. Timotheou et al., "Impacts of digital technologies on education and factors influencing schools' digital capacity and transformation: A literature review," *Education and Information Technologies*, vol. 28, no. 6, pp. 6695-6726, 2023, doi: 10.1007/s10639-022-11431-8.
- [14] A. O. J. Fakoya, M. Ndrio, and K. J. McCarthy, "Facilitating active collaborative learning in medical education: A literature review of peer instruction method," *Advances in Medical Education and Practice*, pp. 1087-1099, 2023, doi: 10.2147/AMEP.S421400.
- [15] O. Omelianenko and N. Artyukhova, "Project-based learning: Theoretical overview and practical implications for local innovation-based development," *Economics and Education*, vol. 9, no. 1, pp. 35-41, 2024, doi: 10.30525/2500-946X/2024-1-6.

- [16] E. Staneviciene and G. Žekienė, "The use of multimedia in the teaching and learning process of higher education: A systematic review," *Sustainability*, vol. 17, no. 19, p. 8859, 2025, doi: 10.3390/su17198859.
- [17] P. Mishra and M. J. Koehler, "Technological pedagogical content knowledge: A framework for teacher knowledge," *Teachers College Record*, vol. 108, no. 6, pp. 1017-1054, 2006, doi: 10.1111/j.1467-9620.2006.00684.x.
- [18] A. Tang and L. J. Pentón Herrera, "Integrating affective knowledge into TPACK: A new visual representation," *Technology in Language Teaching & Learning*, vol. 7, no. 2, p. 102852, 2025, doi: 10.29140/tl.v7n2.102852.