



Workshop Pemanfaatan Media Digital dalam Pembelajaran di SMP Negeri 1 Suwawa

Ni Gusti Ayu Sukma Wati¹, Nurain Sadapu¹, Fitrah Djuma¹, Agustina S. Pengengo¹, Despitarsi Nteya¹, Julpiana¹, Herman Didipu^{1,*}, Yunus Dama¹

¹Universitas Negeri Gorontalo, Gorontalo, Indonesia

Informasi Artikel

Sejarah Artikel:

Submit: 15 Juni 2025

Revisi: 20 Juni 2025

Diterima: 25 Juni 2025

Diterbitkan: 30 Juni 2025

Kata Kunci

Media digital, Pembelajaran, Gimkit, Quiz.com, Teachy

Correspondence

E-mail: herman.didipu@ung.ac.id*

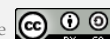
A B S T R A K

Kegiatan workshop pemanfaatan media digital dalam pembelajaran telah dilaksanakan di SMP Negeri 1 Suwawa yang memiliki tujuan agar dapat meningkatkan pemahaman guru terkait penggunaan media digital dalam proses pembelajaran. Workshop ini dilatarbelakangi oleh rendahnya literasi digital guru, khususnya dalam mengakses, membuat akun, dan merancang soal melalui berbagai platform pembelajaran digital. Metode yang digunakan terbagi atas tiga tahapan, yaitu perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi. Saat pelaksanaan workshop, peserta diperkenalkan dan dilatih menggunakan platform seperti Gimkit, Quiz.com, dan Teachy. Hasil kegiatan menunjukkan bahwa sebagian besar peserta menunjukkan antusiasme tinggi dan terjadi peningkatan pemahaman serta keterampilan dalam mengoperasikan platform digital yang diperkenalkan. Meskipun demikian, beberapa guru masih memerlukan pendampingan lanjutan. Workshop ini terbukti efektif dalam meningkatkan literasi digital guru dan mendorong transformasi pola pembelajaran dari berpusat pada guru menjadi berpusat pada siswa. Diharapkan hasil dari kegiatan ini dapat diterapkan secara berkelanjutan untuk mendukung kualitas pembelajaran yang lebih inovatif dan interaktif.

Abstract

A workshop on the use of digital media in learning was held at SMP Negeri 1 Suwawa with the aim of improving teachers' understanding of the use of digital media in the learning process. This workshop was motivated by teachers' low digital literacy, especially in accessing, creating accounts, and designing questions through various digital learning platforms. The method used is divided into three stages, namely planning, implementation, and evaluation. During the workshop, participants were introduced and trained to use platforms such as Gimkit, Quiz.com, and Teachy. The results of the activity showed that most participants showed high enthusiasm and there was an increase in understanding and skills in operating the digital platforms introduced. However, some teachers still need further assistance. This workshop proved effective in improving teachers' digital literacy and encouraging the transformation of learning patterns from teacher-centered to student-centered. It is hoped that the results of this activity can be applied sustainably to support the quality of learning that is more innovative and interactive.

This is an open access article under the CC-BY-SA license



1. Pendahuluan

SMP N 1 Suwawa merupakan salah satu sekolah menengah pertama yang memiliki status negeri yang terletak di wilayah Kecamatan Suwawa, Kabupaten Bone Bolango, Provinsi Gorontalo. Menjadi Lembaga Pendidikan yang melahirkan generasi yang trampil dan berkualitas, SMP N 1 Suwawa memiliki beberapa kendala atau tantangan yang harus dihadapi untuk mempertahankan

pembelajaran yang relevan di era pesatnya perkembangan teknologi digital pada saat ini. Berdasarkan dari hasil observasi secara langsung yang dilakukan di SMP N 1 Suwawa, penggunaan media pembelajaran yang masih tergolong media tradisional terkadang membuat siswa kurang aktif dan tertarik dengan pembelajaran di kelas. Untuk mengatasi hal tersebut, diperlukan inovasi-inovasi baru, salah satunya adalah pemanfaatan media digital di bidang pendidikan.

Cara mengatasi permasalahan tersebut, inovasi yang bisa dilakukan dengan memanfaatkan media berbasis digital dalam pembelajaran. Media digital yang dapat digunakan sangat beraneka ragam bisa disesuaikan dengan kebutuhan pembelajaran. Dengan pemanfaatan media digital ini diharapkan siswa berperan aktif dan memiliki motivasi tinggi dalam pembelajaran. Salah satu inovasi yang dapat digunakan pada media pembelajaran digital di SMP N 1 Suwawa adalah dengan menggunakan website Gimkit, Quiz.com, dan Teachy App. Ketiga media digital tersebut hanya sebagian kecil dari website yang digunakan di beberapa negara sebagai media pendukung pembelajaran.

Banyak aspek kehidupan, termasuk pendidikan, yang terdampak oleh pesatnya perkembangan teknologi digital di era saat ini [1]. Pemanfaatan media digital berbasis IT bagi anak merupakan salah satu tren yang perlu diperhatikan. Anak-anak membutuhkan teknik pembelajaran yang menarik dan menyenangkan karena pada usia ini mereka berada dalam tahap pertumbuhan kognitif dan motorik yang pesat. Salah satu cara yang paling berhasil dan efisien untuk membangkitkan minat belajar anak sekaligus mendorong pengembangan kemampuan dasar mereka adalah melalui materi pembelajaran digital berbasis IT, seperti video interaktif, aplikasi edukasi, permainan digital, dan kuis [2].

Seorang pendidik tidak hanya dituntut bisa berkomunikasi atau menyampaikan materi pembelajaran secara efektif, tetapi juga harus mampu menguasai media pembelajaran digital. Penguasaan media digital oleh pendidik akan memudahkan proses penyampaian materi kepada siswa, meningkatkan antusiasme siswa, serta mengurangi kebosanan dalam proses belajar. Selain itu, penggunaan media digital memungkinkan siswa untuk lebih mudah memahami dan menyerap materi yang disampaikan. Penerapan strategi pembelajaran berbasis digital yang tepat akan membantu mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan.

Dengan dilaksanakannya kegiatan workshop di SMP N 1 Suwawa memberikan dampak kemampuan untuk menciptakan pembelajaran yang lebih kreatif sangat penting bagi para pendidik. Dari kegiatan workshop ini memberikan gambaran kecil mengenai teknologi digital yang mendukung pembelajaran di era modern saat ini. Dengan begitu guru dapat memilih dan memanfaatkan media digital dalam pembelajaran untuk meningkatkan motivasi siswa untuk terlibat dalam proses pembelajaran.

Di era digital saat ini, karakteristik siswa berbeda dengan siswa pada masa sebelumnya. Menurut Adolph, siswa masa kini dikenal dengan generasi *digital native* karena mereka dibesarkan di era kemajuan teknologi yang pesat. Dalam konteks ini, guru perlu memiliki kreativitas yang tinggi untuk menyajikan sumber daya pendidikan dengan cara yang menarik dan menyenangkan melalui berbagai platform digital. Guru tidak boleh bersikap statis, tetapi harus terus mengikuti perkembangan teknologi agar proses pembelajaran menjadi lebih efektif [3].

Pemanfaatan media digital, seperti aplikasi pembelajaran berbasis web, video interaktif, dan platform kolaboratif, berfungsi sebagai media penyampaian materi, namun juga sebagai sumber belajar utama yang dapat menumbuhkan kreativitas dan kemampuan berpikir kritis anak. Dengan demikian, penerapan teknologi dalam pembelajaran tidak hanya meningkatkan kualitas pendidikan, namun membentuk siswa yang lebih inovatif di masa depan. Semakin berkembangnya teknologi di masa ini begitu banyak materi pendidikan yang dapat dimanfaatkan untuk membuat pembelajaran menghibur dan menyenangkan bagi siswa. Ada banyak sekali pilihan website atau platform yang dapat digunakan salah satunya adalah website yang berbasis game yaitu Gimkit, website berbasis kuis yaitu Quiz.com, dan website berbasis AI yaitu Teachy.

Dengan memperkenalkan website yang dapat digunakan sebagai alternatif untuk pembelajaran siswa, guru dapat melakukan suatu perubahan yaitu dapat merubah metode pembelajaran yang awalnya berbasis pembelajaran tradisional yang pembelajarannya lebih berfokus pada guru menjadi pola pembelajaran yang berfokus pada siswa saja. Dengan demikian diperlukan perubahan pola berpikir dengan diadakannya workshop pemanfaatan media pembelajaran digital kepada guru-guru terkait memperkenalkan beberapa media digital yang bagus digunakan di dalam kelas untuk menunjang pembelajaran. Untuk itu, untuk mempersiapkan kecerdasan dan pengetahuan mengenai media digital untuk pembelajaran, peneliti berujukan untuk melakukan pengabdian pada Masyarakat di SMP Negeri 1 Suwawa. Dari hasil observasi yang sudah dilakukan ditemukan sebagian besar guru belum mengenal website yang dikenalkan melalui workshop. Berdasarkan dari situasi diatas, dapat dirumuskan beberapa masalah.

Ada beberapa permasalahan dalam penelitian sebagai berikut: kurangnya pemahaman guru-guru pada website pembelajaran digital, bagaimana cara masuk untuk membuat akun pada tiap website, dan bagaimana cara membuat soal untuk dapat diberikan kepada siswa di dalam kelas. Sehingga kami dari tim peneliti memiliki maksud kegiatan untuk pengabdian berupa workshop pemanfaatan media pembelajaran digital di SMP Negeri 1 Suwawa. Kegiatan tersebut dilakukan untuk menambah pengetahuan guru terhadap media pembelajaran digital yang menarik untuk diberikan kepada siswa di dalam kelas.

2. Metode Pelaksanaan

Metode pengabdian masyarakat yang digunakan dalam kegiatan ini adalah melalui workshop, yang terdiri dari tiga tahapan utama: perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi, pada tahap perencanaan tim melakukan observasi dan percobaan pada setiap website pembelajaran dari kekurangan dan kelebihan yang terdapat pada masing-masing website dan melakukan uji coba secara mandiri. kemudian dilakukan observasi kepada beberapa sekolah yang menjadi target pelaksanaan workshop. Tahap pelaksanaan, tim memberikan praktek langsung terhadap website pembelajaran. kemudian menjelaskan langkah-langkah untuk menggunakan website media digital dalam pembelajaran. kemudian pada tahap evaluasi tim memastikan setiap guru paham dalam menggunakan setiap website yang dijelaskan tim. Evaluasi ketercapaian tujuan pelaksanaan workshop secara keseluruhan ketika peserta sangat antusias dalam menyimak materi dalam sesi tanya jawab. Yang diukur dari tingginya partisipasi guru dalam bertanya terkait website terhadap tim penerjemah [4].

3. Hasil dan Pembahasan

Seiring dengan berkembangnya teknologi yang pesat, para guru dituntut untuk menguasai dan memanfaatkan media digital sebagai sarana pendukung proses belajar-mengajar yang lebih interaktif, efektif, dan relevan dengan kebutuhan generasi saat ini. Pelaksanaan workshop di SMP N 1 Suwawa merupakan bagian dari respon terhadap tuntutan pembelajaran abad ke-21, yang menuntut adanya transformasi dari metode pengajaran yang berorientasi pada guru menuju pendekatan pembelajaran yang berfokus pada siswa [5]. Dalam konteks ini dapat dilakukan dengan cara penerapan media digital berupa website gimkit yang membantu guru dalam melakukan evaluasi pembelajaran berbasis game. Website quis.com yang juga membantu guru dalam merancang penilaian dengan berbagai jenis model soal yang bervariasi. Serta website Teachy App yang merupakan website berbasis AI untuk membantu guru mulai dari perencanaan pembelajaran sampai melakukan penilaian dengan cepat. Kegiatan Workshop ini, bertujuan untuk meningkatkan kemahiran pendidik dalam menggunakan media digital untuk pengajaran. Tiga tahap utama digunakan untuk melaksanakan kegiatan ini adalah perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi.

Pada tahap perencanaan, dimulai dengan pemilihan media pembelajaran digital yang akan dibawakan dalam kegiatan workshop di SMP N 1 Suwawa, dari hasil pemilihan dan evaluasi yang

dilakukan terhadap media pembelajaran tim memilih tiga media yang akan di uji cobakan kepada guru di SMP N 1 Suwawa. Degan cara mengidentifikasi kelebihan dan kekurangan dalam setiap media pembelajaran yang dipilih, kemudian tim melakukan uji coba secara langsung terhadap media untuk mengetahui cara kerja dari masing- masing fitur website.

Selanjutnya tim melakukan tahap survei pada sekolah yang akan dilakukan kegiatan workshop. kemudian dilanjutkan degan melakukan pengantaran surat izin turun lapangan kepada pihak sekolah SMP N 1 Suwawa, kemudian tim melakukan penjadwalan kegiatan pelaksanaan workshop.



Gambar 1. Pengantaran surat ke sekolah SMP N 1 Suwawa

Selanjutnya pada tahap pelaksanaan, diawali dengan penyambutan oleh pihak sekolah, kemudian diawali oleh Dosen dengan memaparkan materi mengenai media digital abad 21 sebagai pembuka kegiatan workshop. Menjelaskan pentingnya penggunaan media digital di era yang semakin canggih ini. Sebagai guru yang harus pintar memilih media digital untuk mendukung kegiatan di dalam kelas.



Gambar 2. Sambutan dari wakil kepala sekolah SMP N 1 Suwawa dan Dosen memberikan materi

Dilanjutkan dengan pemateri memberikan praktik langsung kepada guru mengenai bagaimana menggunakan ketiga website. Sambil diselingi oleh tim menjelaskan kelebihan dan kekurangan tiap aplikasi disela guru mencoba aplikasi yang dipaparkan oleh tim, dan dibantu oleh rekan tim lain untuk mengatasi kesulitan yang dialami oleh guru. Pada tahap pelaksanaan ini guru sangat antusias untuk mencoba aplikasi yang tim bawakan. Dalam pelaksanaan percobaan website terdapat sedikit kendala karena beberapa guru yang kesulitan menggunakan gawai untuk mengakses website.



Gambar 3. Praktik website Quiz.com, Gimkit, dan Teachy App



Gambar 4. Praktik guru menggunakan website

Pada tahapan evaluasi dilakukan peninjauan terhadap hasil pelatihan untuk mengidentifikasi kekurangan dan kelebihan yang muncul, serta memberikan rekomendasi untuk perbaikan ke depannya pada aplikasi. Dan pada tahap evaluasi dapat dilihat dari keberhasilan dan kemampuan guru di SMP N 1 Suwawa dalam menggunakan ketiga aplikasi website yang dibawa oleh tim.

Hasil dari pelaksanaan pelatihan ini menunjukkan bahwa secara umum, kegiatan ini berjalan dengan lancar dan berhasil meningkatkan pemahaman guru mengenai penggunaan media digital dalam proses pembelajaran. Para peserta menunjukkan antusiasme yang tinggi selama pelatihan berlangsung, terbukti dari keterlibatan aktif mereka dalam setiap sesi praktik, hal tersebut ditunjukkan dengan banyaknya mereka bertanya saat penggunaan setiap website. Meskipun demikian, beberapa guru masih memerlukan bimbingan lebih lanjut untuk benar-benar menguasai konsep-konsep baru yang diperkenalkan dalam workshop ini.

Sesi tanya jawab pun dilakukan dalam membangun diskusi terhadap peserta dan tim. Para peserta sebagian besar masih asing dengan website yang tim bawa pada workshop, oleh karena itu timbul pertanyaan-pertanyaan umum tentang bagaimana cara menggunakan website, apa saja fitur dari website, apa saja kelebihan dan kekurangan dari website, dan bagaimana cara penerapan website dalam pembelajaran. Pertanyaan-pertanyaan itu muncul saat praktik cara menggunakan website, pertanyaan-pertanyaan tersebut langsung dijawab oleh para pemateri, dan tim yang mendampingi guru saat praktik menggunakan website. Pada saat selesai pemaparan materi dan praktik menggunakan website yang dilakukan oleh tim, dibuka kesempatan untuk para peserta untuk bertanya lagi tentang hal-hal yang masih perlu ditanyakan kepada tim, kemudian ada salah satu peserta yang bertanya tentang keamanan dari salah satu website yaitu *quiz.com*, mengingat bahwa bukan hanya guru yang pandai dalam menggunakan teknologi, tapi justru siswa yang kadang lebih pandai dalam menggunakan teknologi tersebut. Karena itulah muncul pertanyaan apakah *quiz.com* ini aman atau tidak pada saat digunakan dalam evaluasi pembelajaran? Kemudian pertanyaan tersebut dijawab langsung oleh ketua tim dengan merekomendasikan salah satu website yang cocok digunakan dalam evaluasi, yang terjamin keamanannya salah satunya yang ketua tim rekomendasikan adalah website *testmoz*.

Workshop sudah terbukti menjadi cara yang berhasil untuk meningkatkan literasi digital dari guru. Workshop yang interaktif dan praktis memungkinkan para pendidik untuk memperoleh pengetahuan pribadi dan pengalaman mendalam dengan media dan sumber daya digital. Sesi tanya jawab pada sesi ini memberikan para pendidik kesempatan untuk bereksperimen dengan perangkat dan teknologi digital, yang meningkatkan pengetahuan dan kemahiran mereka. Peningkatan keterampilan beberapa guru merupakan salah satu tujuan utama dari workshop tersebut. Namun, setelah mengikuti kegiatan workshop, ada peningkatan yang nyata untuk menggunakan banyak situs website pembelajaran yang dijelaskan oleh tim. Hal ini menunjukkan betapa bermanfaatnya kegiatan langsung dalam workshop tersebut bagi para guru.

Pada akhir kegiatan workshop pihak sekolah yang diwakili oleh wakil kepala sekolah mengucapkan terima kasih atas kegiatan workshop yang telah dilaksanakan di SMP N 1 Suwawa.

Dengan melihat secara langsung antusias guru saat menerima materi dan melakukan praktik penggunaan website digital sangat memuaskan. Dan penyampaian ketertarikan guru untuk mencoba website menjadi nilai tambah dari keberhasilan kami tim memperkenalkan website media pembelajaran digital.



Gambar 5. Dokumentasi bersama guru SMP N 1 Suwawa

4. Kesimpulan

Kegiatan Workshop pemanfaatan media digital dalam pembelajaran yang telah kami lakukan di SMP N 1 Suwawa, semoga dapat membantu guru dalam menjalankan tugas sebagai tenaga pendidik yang lebih kreatif dan inovatif. Kegiatan Workshop pemanfaatan media digital dalam pembelajaran yang telah kami lakukan di SMP N 1 Suwawa berjalan lancar dan sukses. Partisipasi guru sangat tinggi, terlihat dari antusiasme mereka dalam mengikuti sesi praktik dan sesi tanya jawab. Sebagian besar guru menunjukkan peningkatan pemahaman dan keterampilan dalam mengoperasikan platform Gimkit, Quiz.com, dan Teachy App. Keberhasilan ini ditandai dengan meningkatnya kemampuan guru untuk menggunakan dan mengaplikasikan media digital untuk membuat pembelajaran yang lebih aktif dan berpusat pada siswa. Diharapkan website telah kami perkenalkan dalam kegiatan workshop dapat berkontribusi nyata dalam pembelajaran sehari-hari di sekolah SMP N 1 Suwawa. Penghargaan tulus kami berikan kepada semua orang atas dukungan dan keterlibatan luar biasa mereka. Diharapkan kegiatan workshop berguna untuk guru-guru yang ada di sekolah SMP N 1 Suwawa. Lebih lanjut, kami berharap guru-guru dapat terus mengembangkan kreativitas dan inovasi dalam pembelajaran dengan memanfaatkan media digital. Pemanfaatan berkelanjutan dari website ini diharapkan dapat meningkatkan standar pengajaran, membuat kelas lebih menarik dan produktif bagi siswa, serta mendukung transformasi pembelajaran yang berpusat pada siswa. Semoga kegiatan workshop ini dapat memberikan manfaat jangka panjang bagi guru di SMP N 1 Suwawa serta meningkatkan kualitas pendidikan di sekolah.

Ucapan Terimakasih

Ucapan terima kasih kami berikan kepada dosen pembimbing kami Dr. Herman Didipu S. Pd., M. Pd yang sudah membimbing dan memberikan arahan penuh pada kegiatan workshop agar bisa berjalan dengan lancar. Ucapan terima kasih kepada rekan-rekan tim yang menyukseskan kegiatan workshop dan pihak sekolah SMP Negeri 1 Suwawa yang sudah menerima kami untuk berbagi sedikit ilmu yang sekiranya akan bermanfaat untuk pembelajaran. semoga melalui kegiatan workshop ini bapak/ibu guru dapat terbantu melalui media digital yang dapat digunakan dalam pembelajaran.

Daftar Pustaka

- [1] M. Y. Bachtiar, Hasmawaty, and A. N. M. Islami, "Workshop Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis IT Pada Anak Pra Sekolah," *Madaniya*, vol. 6, no. 1, pp. 270-276, 2025, [Online]. Available: <https://madaniya.pustaka.my.id/journals/contents/article/view/1127>

- [2] P. Hana Pebriana, A. Rosidah, U. Pahlawan Tuanku Tambusai, and U. Majalengka, "Peningkatan Literasi Digital Guru untuk Pembelajaran Berbasis Teknologi di Era Digital," *J. Hum. Educ.*, vol. 5, no. 1, pp. 137-148, 2025.
- [3] R. Adolph, *Pendidikan di Era Digital Tantangan Bagi Generasi Z*. 2016.
- [4] S. W. Widyaningsih, I. Yusuf, and R. Murianty, "Program Kemitraan Masyarakat (PKM): E-learning dan Media Laboratorium Virtual sebagai Solusi Pembelajaran Inovatif di Sekolah," *Bubungan Tinggi J. Pengabd. Masy.*, vol. 2, no. 2, p. 116, 2020, doi: 10.20527/btjpm.v2i2.2405.
- [5] I. Afriyanti, Wardono, and Kartono, "Pengembangan Literasi Matematika Mengacu PISA Melalui Pembelajaran Abad Ke-21 Berbasis Teknologi," *Prism. Pros. Semin. Nas. Mat.*, vol. 1, pp. 608-617, 2018.