

# Kemampuan Digitalisasi Bahan, Media dan Evaluasi Pembelajaran Guru SMK

<sup>1)</sup>Kamin Sumardi\*, <sup>2)</sup>Ade Gafar Abdullah, <sup>3)</sup>Dedi Rohendi

<sup>1,3)</sup>Program Studi Pendidikan Teknik Mesin, Universitas Pendidikan Indonesia, Bandung, Indonesia

<sup>2)</sup>Program Studi Pendidikan Teknologi dan Kejuruan, Universitas Pendidikan Indonesia, Bandung, Indonesia

Email Corresponding: [kaminsumardi@upi.edu](mailto:kaminsumardi@upi.edu)\*

## INFORMASI ARTIKEL

## ABSTRAK

### Kata Kunci:

Digitalisasi  
Bahan ajar  
Evaluasi  
Pembelajaran  
Kejuruan

Kompetensi guru, khususnya SMK harus terus diperbaharui dan ditingkatkan agar dapat terus mengimbangi kemajauan pengetahuan dan teknologi. Kemampuan guru dalam membuat bahan, media dan evaluasi pembelajaran berbasis digital perlu ditingkatkan agar pembelajaran dapat berjalan dengan baik. Kemampuan inilah yang harus dikuasai oleh guru, khususnya guru SMK yang memiliki mata pelajaran praktikum. Tujuan pelatihan ini untuk meningkatkan kompetensi digital guru SMK dalam membuat bahan, media dan evaluasi pembelajaran. Pelatihan menggunakan metode partisipatif dan kolaboratif dengan konsep in-house training. Hasil pelatihan yang diperoleh yaitu guru memiliki pengetahuan, pemahaman, dan kompetensi dalam membuat tampilan, materi, tugas, latihan, job sheet, panduan praktek, video, e-modul, tes dan evaluasi dalam mempersiapkan proses belajar mengajar. Sebanyak 88,3% guru SMK Negeri Pangandaran telah memiliki dasar kompetensi digital dalam menyiapkan bahan, media dan evaluasi pembelajaran. Sarana teknologi informasi yang dimiliki sekolah sudah sangat bagus dalam mendukung kompetensi digital guru. Bahan ajar, media dan evaluasi pembelajaran digital dapat digunakan untuk mendukung dan memperkuat pemahaman siswa sesuai dengan materi pelajaran yang diampu.

## ABSTRACT

### Keywords:

Digitalization  
Teaching materials  
Evaluation  
Learning  
Vocational

Teacher competence, especially vocational schools, must continue to be updated and improved so that they can continue to keep pace with advances in knowledge and technology. The ability of teachers to make materials, media and evaluation of digital-based learning needs to be improved so that learning can run well. This ability must be mastered by teachers, especially vocational school teachers who have practical subjects. The purpose of this training is to improve the digital competence of SMK teachers in making materials, media and evaluation of learning. The training uses participatory and collaborative methods with the concept of in-house training. The results of the training obtained are that teachers have knowledge, understanding, and competence in making displays, materials, assignments, exercises, job sheets, practice guides, videos, e-modules, tests and evaluations in preparing the teaching and learning process. As many as 88.3% of Pangandaran State Vocational School teachers have basic digital competencies in preparing materials, media and learning evaluations. The information technology facilities owned by the school are very good in supporting the digital competence of teachers. Teaching materials, media and evaluation of digital learning can be used to support and strengthen students' understanding in accordance with the subject matter being taught.

This is an open access article under the [CC-BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license.



## I. PENDAHULUAN

Kabupaten Pangandaran memiliki 31 SMK dengan komposisi 6 SMK Negeri dan 25 SMK Swasta. Masih ada empat (4) Kecamatan yang belum memiliki SMK Negeri. Jumlah total guru SMK sebanyak 632 orang dan jumlah total siswa SMK sebanyak 9.642 orang dengan perbandingan guru dan siswa sebesar 1:15 (<https://dapo.kemdikbud.go.id>). Dengan jumlah pendidikan sebanyak 455.890 orang menunjukkan bahwa kondisi tersebut masih membutuhkan banyak SMK dan Guru SMK yang profesional. Sebagai salah satu

daerah wisata pavorit masyarakat, kabupaten Pangandaran harus menyiapkan SDM yang cukup dan memiliki kompetensi sesuai bidangnya.

Kompetensi guru, khususnya SMK harus terus diperbaharui dan ditingkatkan agar dapat terus mengimbangi kemajuan pengetahuan dan teknologi (Eliza et al., 2019). Lebih khusus lagi dua (2) tahun terakhir ini, proses pembelajaran banyak dilakukan secara dalam jaringan (daring). Kemampuan guru dalam membuat bahan, media dan evaluasi pembelajaran berbasis digital perlu ditingkatkan agar pembelajaran dapat berjalan dengan baik (Natsir & Nurhijrah, 2020). Proses pembelajaran saat pandemi Covid-19 membutuhkan bahan, media dan evaluasi berbasis digital yang dapat digunakan pada pembelajaran daring (Cerya et al., 2022). Kemampuan inilah yang harus dikuasai oleh guru, khususnya guru SMK yang memiliki mata pelajaran praktikum.

Guru dituntut untuk bisa menguasai Teknologi Informasi dan Komunikasi juga harus mampu membuat bahan, media dan evaluasi yang berbasis digital (Mascita, 2021). Kebutuhan tersebut sudah sangat mendesak, bukan saja karena pandemi, namun tuntutan kebutuhan saat ini memang seperti itu. Oleh karena itu, pelatihan membuat bahan, media dan evaluasi pembelajaran berbasis digital sangat mendesak untuk dilakukan bagi guru-guru SMK di Pangandaran (Lilis et al., 2019). Bahan ajar merupakan segala bahan (baik informasi, alat, maupun teks) yang disusun secara sistematis, yang menampilkan sosok utuh dari kompetensi yang akan dikuasai peserta didik dan digunakan dalam proses pembelajaran dengan tujuan perencanaan dan penelaahan implementasi pembelajaran (Faisal et al., 2020). Bahan ajar digital adalah bahan ajar yang disiapkan, dijalankan, dan dimanfaatkan dengan media web. Pemanfaatan melalui web dapat memudahkan guru untuk menunjukkan bahan ajar yang baik karena dapat memuat teks, gambar, maupun dalam bentuk simulatif (Mascita, 2021).

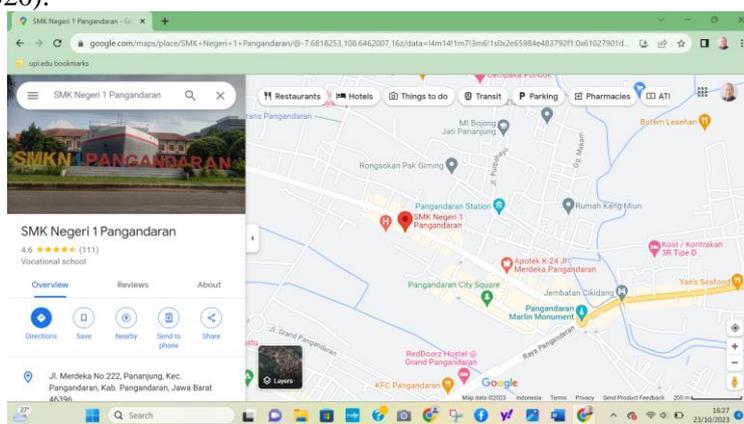
Pandemi Covid-19 telah banyak membawa perubahan dalam berbagai hal, termasuk dalam bidang pendidikan. Dampaknya sangat terasa juga dialami pada proses pembelajaran di SMK yang memiliki mata pelajaran produktif (praktikum). Semua perubahan akibat pandemi Covid-19 banyak menuntut perubahan pula pada cara pandang, berpikir, teknik dan strategi dalam proses belajar mengajar (Rahim et al., 2019). Semua perubahan tersebut tentu saja membutuhkan pengetahuan dan keterampilan baru dalam mengatasinya. Saat ini para guru SMK belum pernah memperoleh pelatihan dalam menyiapkan bahan ajar, media dan evaluasi pembelajaran digital terkait dengan pembelajaran jarak jauh atau daring (Samijo et al., 2021) Kompetensi tersebut sangat dibutuhkan pada kondisi tersebut. Pemanfaatan komputer dan jaringan internet belum dikelola dengan baik sebagai sarana penunjang utama dalam proses pembelajaran daring.

Kondisi pandemi covid-19 merupakan pukulan terberat dalam proses belajar mengajar di SMK, dengan berbagai kendala. Beberapa kendala yang dihadapi yaitu: kemampuan guru dan staf yang belum maksimal menggunakan komputer (Ramadhan et al., 2020). Jaringan internet yang belum stabil, siswa belum semua memiliki sarana untuk pembelajaran daring, kuota internet dan signal yang masih belum baik. Kemampuan memanfaatkan internet oleh guru dan siswa menjadi sangat penting bagi terselenggaranya proses belajar mengajar dimasa pandemi Covid-19 (Suhendri et al., 2020). Tampilan, materi, tugas, latihan, job sheet, panduan praktek, video, e-modul, tes dan sebagainya menjadi kebutuhan mutlak dalam proses pembelajaran daring (Kesumawati et al., 2021). Kebutuhan pelatihan ini bukan saja dimasa pandemi Covid-19, namun dapat digunakan juga pada kondisi biasa. Bahan ajar, media dan evaluasi pembelajaran digital dapat digunakan untuk memperkuat pemahaman siswa pada materi tertentu (Susilo & Prasetyo, 2020). Siswa bisa membaca dan mempelajari materi pelajaran secara berulang-ulang tanpa menggunakan kuota internet.

Kompetensi digital atau literasi digital yang dimaksud dalam konteks ini adalah seperangkat pengetahuan, sikap dan keterampilan serta etika dalam memanfaatkan perangkat teknologi komunikasi berbasis digital dalam rangka menunjang dan mengembangkan proses kegiatan belajar mengajar (Desi, 2019) Kompetensi tersebut lebih spesifik dalam lingkup dan konteks pendidikan. Kemampuan guru dalam teknologi digital dan komunikasi menjadi kebutuhan mendesak dalam situasi kekinian. Perubahan teknologi informasi dan komunikasi, pasar kerja, kebutuhan kompetensi siswa di era revolusi industri 4.0 dan society 5.0 harus pula dijawab oleh guru dengan meningkatkan kemampuan yang relevan. Oleh karena itu, tujuan riset ini meningkatnya kemampuan guru SMK dalam pemahan dan aplikasi digital dalam proses belajar mengajar serta memngembangkan profesional guru.

## II. MASALAH

Kondisi pandemi covid-19 merupakan pukulan terberat dalam proses belajar mengajar di SMK, dengan berbagai kendala. Semua perubahan akibat pandemi Covid-19 banyak menuntut perubahan pula pada cara pandang, berpikir, teknik dan strategi dalam proses belajar mengajar (Rahim et al., 2019). Beberapa kendala yang dihadapi yaitu: kemampuan guru dan staf yang belum maksimal menggunakan komputer (Ramadhan et al., 2020). Jaringan internet yang belum stabil, siswa belum semua memiliki sarana untuk pembelajaran daring, kuota internet dan signal yang masih belum baik. Kemampuan memanfaatkan internet oleh Guru dan siswa menjadi sangat penting bagi terselenggaranya proses belajar mengajar dimasa pandemi Covid-19 (Suhendri et al., 2020). Tampilan, materi, tugas, latihan, job sheet, panduan praktek, video, e-modul, tes dan sebagainya menjadi kebutuhan mutlak dalam proses pembelajaran daring. Kebutuhan pelatihan ini bukan saja dimasa pandemi Covid-19, namun dapat digunakan juga pada kondisi biasa. Bahan ajar, media dan evaluasi pembelajaran digital dapat digunakan untuk memperkuat pemahaman siswa pada materi tertentu (Susilo & Prasetyo, 2020).



Gambar. 1 Lokasi SMKN 1 Pangandaran, Jawa Barat

## III. METODE

Penelitian menggunakan metode deskriptif. Penelitian dilaksanakan di SMK Negeri 1 Pangandaran. Instrumen penelitian yang digunakan yaitu angket dengan format google form. Jumlah responden yaitu sebanyak 66 orang guru dari berbagai program studi di lingkungan SMKN 1 Pangandaran. Secara umum rencana kegiatan dan urutan penelitian sebagai berikut:

1. Tahap persiapan dan perencanaan  
Tahapan ini meliputi merupakan studi pendahuluan yang meliputi beberapa kegiatan yaitu: pengumpulan ide, gagasan, rumusan dan rencana pemecahan masalah terkait dengan kemampuan digital guru SMKN 1 Pangandaran. Membuat modul, evaluasi dan rencana bimbingan pasca pelatihan.
2. Tahapan Pelaksanaan  
Pelatihan dilaksanakan dengan format 30% teori dan 70% praktek dengan materi meliputi: pembuatan bahan ajar, media pembelajaran dan evaluasi pembelajaran berbasis digital. Pelatihan menerapkan metode kolaboratif dan persuatif agar hasil yang diharapkan maksimal. Pelatihan dilaksanakan di aula SMKN 1 Pangandaran selama 3 hari kerja. Peserta pelatihan adalah seluruh guru dengan latar belakang pendidikan dan program studi yang beragam.
3. Tahapan Pelaporan  
Pelaporan dilakukan setelah seluruh kegiatan selesai dilaksanakan. Pada akhir pelatihan dilakukan umpan balik dan evaluasi pelatihan dengan hasil yang memuaskan. Pelatihan juga dipublikasikan pada portal berita online.

## IV. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil pelatihan digitalisasi telah diringkas dan disajikan pada Tabel 1. Indikator pelatihan diambil sesuai konsep kompetensi digital (Mascita, 2021). Pengembangan kompetensi digital merupakan cerminan kebutuhan dan perspektif guru, tenaga pendidikan, masyarakat dan siswa di berbagai tingkat. Kompetensi digital harus dirancang untuk mendukung pembelajaran, diskusi, implementasi, dan meningkatkan strategi

pembelajaran yang didukung oleh dokumen digital (Prayogi & Estetika, 2019) Kompetensi digital harus dikembangkan yang didasarkan pada lima bidang tindakan dengan persyaratan utama yang harus dipenuhi, yaitu: (1) pendidikan dan pelatihan (relevan, holistik, transformatif dan seumur hidup); (2) mudah diakses, fleksibel, inklusif; (3) pendidikan dan pelatihan harus sistematis, terukur, dan berkualitas; (4) bersertifikat, jaminan kualitas dengan mengembangkan profil kompetensi digital, mudah dipahami dan mobile); dan (5) kontinu dan keberlanjutan (kerjasama, infrastruktur, investasi, tata kelola. Selain hal tersebut, harus ada panduan manual tertulis dan dipublikasi untuk memfasilitasi implementasi pengembangan digital kompetensi serta contoh praktik dalam berbagai konteks pendidikan (Suryana, 2019). Program kompetensi digital harus dikembangkan untuk berbagai jenis dan jenjang pendidikan baik pendidikan formal maupun non-formal. Pelatihan digitalisasi dilakukan selama tiga hari kerja dengan memadukan pelatihan teori dan praktik. Setelah melalui proses pelatihan dan praktik peserta diukur kemampuan digitalnya. Data hasil pelatihan telah diringkas dan tersaji pada Tabel 1.

Tabel 1. Hasil pelatihan digitalisasi

Kompetensi	Sub Kompetensi	Hasil (%)
Informasi	Browsing, searching dan memfilter informasi	92
	Mengevaluasi informasi	91
Komunikasi	Menyimpan dan mengambil informasi	95
	Berinteraksi melalui teknologi	89
	Berbagi informasi dan konten	93
	Terlibat dalam komunikasi online	90
	Berkolaborasi melalui saluran digital	87
	Etika dalam berkomunikasi lewat internet	91
Kreasi konten	Mengelola identitas digital	85
	Mengembangkan konten	86
	Mengintegrasikan dan mengelaborasi ulang konten	82
	Memahami hak cipta dan lisensi dalam konten	89
Keamanan Penggunaan Teknologi	Memahami prinsip-prinsip pemrograman	82
	Melindungi perangkat	92
Teknologi	Melindungi data pribadi	93
	Melindungi kesehatan dari ancaman teknologi terhadap fisik dan psikologis	89
	Melindungi lingkungan	91
Pemecahan masalah	Memecahkan masalah teknis	87
	Mengidentifikasi kebutuhan dan respons teknologi	85
	Berinovasi dan menggunakan teknologi secara kreatif	81
	Mengidentifikasi kesenjangan kompetensi digital	84
Rata-rata		88,3

Banyak pakar yang menulis komponen kompetensi digital, dalam konteks SMK, kompetensi itu harus relevan dengan kebutuhan. Komponen informasi yang meliputi browsing, searching dan memfilter informasi merupakan kemampuan yang dimiliki guru dalam mencari, menemukan dan memperkaya bahan ajar (Sudianto et al., 2021). Memilah dan memilih materi yang relevan dengan pokok bahasan. Aspek komunikasi yang meliputi: berinteraksi melalui teknologi, berbagi informasi dan konten, terlibat dalam komunikasi online, berkolaborasi melalui saluran digital, etika dalam berkomunikasi lewat internet dan mengelola identitas digital semua berkaitan dalam menunjang kinerja guru dalam mengajar (Kuncoro et al.,

2022). Kemampuan komunikasi digital ini bukan hanya dengan siswa, tetapi dengan sesama guru, masyarakat dan kolega di dalam dunia maya, bahkan bisa lintas negara.

Komponen kreasi konten antara lain: mengembangkan konten, mengintegrasikan dan mengelaborasi ulang konten, memahami hak cipta dan lisensi dalam konten, dan memahami prinsip-prinsip pemrograman semuanya membutuhkan keuletan dan kerja keras. Kemampuan ini merupakan spesifik dan perlu latihan yang banyak. Namun demikian, kemampuan ini sangat penting, karena tidak ada konten yang benar-benar sesuai dengan kebutuhan di kelas. Oleh karena itu, guru dituntut kecerdasan dan kreativitas dalam membuat konten (Nasution et al., 2020). Aspek keamanan yang meliputi: melindungi perangkat, melindungi data pribadi, melindungi kesehatan dari ancaman teknologi terhadap fisik dan psikologis, dan melindungi lingkungan harus tetap diperhatikan. Undang-undang tentang transaksi elektronika harus menjadi rujukan dalam keamanan ini. Semua aspek keamanan tersebut sebagai perlindungan diri, siswa, sekolah dan masyarakat dalam lingkup yang luas. Pemecahan masalah merupakan bagian yang tidak terpisahkan dalam kompetensi digital. Aspeknya meliputi: memecahkan masalah teknis, mengidentifikasi kebutuhan dan respons teknologi, berinovasi dan menggunakan teknologi secara kreatif, dan mengidentifikasi kesenjangan kompetensi digital. Masalah yang ringan dalam hardware dan software harus sudah dikuasai. Pemecahan masalah bisa dilakukan dalam tim kecil.

Penggunaan teknologi digital dalam pengajaran dan kebutuhan untuk meningkatkan kompetensi digital guru dan siswa, sesungguhnya dipengaruhi oleh pandemi Covid 19. Keadaan memaksa kita untuk mempercepat transformasi pengetahuan dan keterampilan digital. Hal tersebut karena sekolah terpaksa beralih sepenuhnya atau sebagian ke pengajaran online atau dalam jaringan. Selama pandemi, proses belajar mengajar dilaksanakan secara jarak jauh dengan bantuan perangkat teknologi informasi (Kuncoro et al., 2022). Kurikulum, bahan ajar, media dan evaluasi pembelajaran berubah drastis dan bergantung pada teknologi informasi sehingga semuanya harus menyesuaikan dalam waktu yang begitu cepat. Kebutuhan sarana prasarana teknologi informasi mendesak dan kebutuhan kompetensi digital menjadi mutlak harus dikuasai guru. Oleh karena itu, pelatihan-pelatihan terus diadakan dalam membantu guru dan siswa dalam menghadapi situasi pandemi. Pelatihan yang telah dilaksanakan telah menunjukkan hasil yang baik dengan rata-rata peserta telah memiliki kompetensi 88,3%. Namun, nilai tersebut bukan satu patokan yang mutlak, karena kompetensi harus terus di asah dengan implementasi yang nyata pada mata pelajaran masing-masing. Tabel 1 menunjukkan bahwa masih ada beberapa subkompetensi yang harus ditingkatkan oleh guru. Latihan dan diskusi dengan sejawat merupakan salah satu cara untuk mempertahankan kemampuan bahkan meningkat kompetensi digital (Suhendri et al., 2020). Kemampuan memecahkan masalah dalam konteks digital perlu mendapatkan perhatian dan ditingkatkan.

Merujuk pada dokumen Future of Education and Skills 2030 (PISA, 2018) yang didasarkan pada tujuan pembangunan berkelanjutan global (SDG's) PBB 2030, OECD mendefinisikan, antara lain, prinsip-prinsip untuk pengembangan pendidikan dalam jangka panjang yang harus berkontribusi pada kesejahteraan warga yang lebih besar. Pada konteks ini, dihubungkan dengan kompetensi utama untuk masa depan, yaitu pengetahuan (dalam disiplin tertentu, interdisipliner, epistemik, prosedural), keterampilan (kognitif, meta-kognitif, sosial, emosional, fisik dan praktis), nilai-nilai dan sikap (pribadi, lokal, sosial dan global) (Dwijayanti & Sari, 2021). Kompetensi transformatif mendorong pengembangan kesadaran, inovasi, dan akuntabilitas. Penciptaan nilai-nilai baru untuk berbagai bidang kehidupan dan mencakup pengembangan kemampuan beradaptasi, kreativitas, rasa ingin tahu, dan pikiran terbuka (Samijo et al., 2021). Literasi digital dan literasi data telah disetarakan dengan kesehatan dan kesejahteraan fisik.

Kemampuan dalam bidang digital, guru SMK sesungguhnya tidak hanya di masa pandemi Covid-19. Melihat perkembangan teknologi yang kian pesat, tuntutan untuk menguasai teknologi digital menjadi amat penting. Kompetensi digital adalah kemampuan untuk menggunakan teknologi informasi dan komunikasi untuk menemukan, mengevaluasi, membuat, dan mengkomunikasikan informasi (Queena Fredlina et al., 2021) Kompetensi digital didasari oleh kemampuan menggunakan teknologi informasi yang digunakan untuk melakukan komunikasi dan pemecahan masalah. Kemudian berkembang menjadi beberapa terminologi, antara lain: informasi dan literasi data, komunikasi dan kolaborasi, membuat konten digital, keamanan dan pemecahan masalah. Ada empat pilar penting terkait dengan pemanfaatan teknologi digital yang harus diketahui dan dipahami, yaitu digital skill, digital culture, digital ethics, dan digital safety (Kurnianingsih et al., 2017). Digital skill berkaitan dengan kemampuan individu dalam mengetahui,

memahami, dan menggunakan perangkat keras, perangkat lunak dan sistem operasi digital dalam konteks belajar mengajar. Digital culture merupakan bentuk aktivitas seorang guru yang menerapkan budaya, wawasan, nilai-nilai dan kebiasaan yang baik. Digital ethics adalah kemampuan menyadari mempertimbangkan dan mengembangkan tata kelola etika digital (netiquette) dan sopan santun dalam lingkup sekolah dan yang lebih luas. Digital safety merupakan kemampuan seorang guru dalam mengenali, menerapkan, meningkatkan kesadaran perlindungan data pribadi dan lingkungan sekitar.

Penguasaan kompetensi digital menjadi penting ketika sekolah menerapkan pembelajaran e-learning (Rasmila et al., 2021). Penerapan e-learning di dunia pendidikan dimasa dan pasca pandemi Covid-19 cukup penting karena e-learning dianggap sebagai salah satu metode pendidikan terbaik. Keuntungan dari e-learning sebagai kemampuannya untuk fokus pada kebutuhan individu peserta didik. E-learning merupakan salah satu strategi dalam menyampaikan pengetahuan di era digital (Nasution et al., 2020). Keuntungan yang didapat dari penerapan e-learning dalam dunia pendidikan, yaitu: fleksibel dalam waktu dan tempat. Setiap siswa memiliki kebebasan untuk memilih tempat dan waktu yang cocok untuknya. E-learning meningkatkan efektivitas pengetahuan dan kualifikasi melalui kemudahan akses ke sejumlah besar informasi. Disinilah peran penting kemampuan guru dalam menguasai kompetensi digital dan teknologi komunikasi dan informasi.

Kendala yang dihadapi oleh guru adalah perangkat keras dan jaringan internet. Kendala ini menjadi salah satu faktor penghambat dalam keberhasilan belajar daring. Pemerataan kemampuan digital guru juga menjadi kendala. Sementara itu, tidak semua siswa memiliki hardware yang memadai dalam mendukung pembelajaran daring. Lokasi rumah tinggal orang tua siswa yang terpencar dan belum terjangkau jaringan internet menjadi salah satu masalah yang pelik. Pendamping belajar dirumah juga hampir tidak ada, karena orang tua harus bekerja. Pemahaman dan kesadaran orang tua masih belum bagus dalam pembelajaran daring. Fakta ini terjadi di daerah yang relatif jauh dari kota (Riwayatningsih et al., 2022).

Pelatihan ini diharapkan memiliki dampak jangka pendek dan jangka panjang. Dampak nyata yang diharapkan terjadi dari pelatihan ini, yaitu: guru mampu menggunakan teknologi digital sebagai sarana mencari sumber belajar dengan konten yang beragam, antara lain: e-book, e-modul, referensi, video, gambar, foto, dan sebagainya. Teknologi digital dapat digunakan dalam pembelajaran dengan banyak variasi (Dwijayanti & Sari, 2021). Memanfaatkan berbagai sumber dan link pembelajaran yang menarik. Guru dapat memanfaatkan untuk mengontrol siswa belajar, membimbing dan mengarahkan sehingga pembelajaran menjadi efektif. Teknologi digital bisa digunakan dalam mengakses informasi dan sumber belajar tanpa batas, namun terkendali. Penggunaan teknologi digital dapat membantu guru dan siswa untuk mempublikasikan karya dan informasi. Sehingga menjadi pemicu dan pemacu siswa lain untuk terus berkarya. Teknologi digital dapat dimanfaatkan oleh sekolah untuk promosi dan penyebaran informasi terkait sekolah (Dinata, 2021). Guru dapat membuat informasi dan profil sekolah dan kegiatan-kegiatan sekolah secara online, sehingga dapat mengenalkan sekolah kepada masyarakat yang lebih luas.

## V. KESIMPULAN

Hasil penelitian diperoleh bahwa sebagian besar guru sudah mempunyai keterampilan dasar dalam teknologi digital. Secara khusus targetnya setiap peserta mampu membuat konten, mengupload, memelihara dan mengembangkan konten untuk berbagai keperluan pembelajaran masing-masing. Hasilnya menunjukkan semua sudah guru memiliki dasar kompetensi digital dan dikembangkan dengan implementasi di dalam kelas. Selain itu, hasil penelitian telah menunjukkan bahwa guru sudah memiliki kesadaran dan pemahaman terkait kompetensi digital. Bahwa TIK, internet dan media sosial merupakan sarana dalam membantu terselenggaranya proses pembelajaran daring dan/atau luring yang baik, pada masa pandemi Covid-19 atau pun masa normal baru. Guru sudah memiliki pengetahuan, sikap dan kompetensi digital dan sudah memiliki dasar dalam digitalisasi bahan ajar, media dan evaluasi pembelajaran. Guru secara perlahan sudah mengubah format bahan ajar, media dan evaluasi pembelajaran menjadi digital untuk menjangkau semua siswa dalam berbagai kondisi dan memperkuat internalisasi materi pelajaran.

## UCAPAN TERIMA KASIH

Mengucapkan terima kasih kepada Sekolah Pascasarjana Universitas Pendidikan Indonesia yang telah mendanai kegiatan ini.

## DAFTAR PUSTAKA

- Cerya, E., Rahmi, E., & Zuliarni, Z. (2022). Pelatihan Pembuatan Multimedia Interaktif bagi Guru SMK Negeri 1 Baso, Kabupaten Agam. *Suluh Bendang: Jurnal Ilmiah Pengabdian Kepada Masyarakat*, 22(1), 155. <https://doi.org/10.24036/sb.02450>
- Desi, Y. P. (2019). Gerakan Literasi Digital Berbasis Sekolah: Implementasi dan Strategi. *Jurnal Ilmu Komunikasi*, 17(1), 51–59.
- Dinata, K. B. (2021). Literasi Digital dalam Pembelajaran Daring. *Jurnal Eksponen*, 11(1).
- Dwijayanti, D. N. S., & Sari, N. (2021). Profesionalisme Kinerja Guru dan Kemampuan Literasi Digital Guru Berpengaruh terhadap Kualitas Pembelajaran Daring SMK 5 Kota Jambi. *Jurnal Ilmiah Dikdaya*, 11(2), 161–165. <https://doi.org/10.33087/dikdaya.v11i1.1>
- Eliza, F., Asnil, & Husnaini, I. (2019). Peningkatan Kompetensi Guru SMK Melalui Pelatihan Software Engineering. *Jurnal Teknik Elektro dan Vokasional*, 5(2), 67–74.
- Faisal, M., Nurhaedah, Nurfaizah, A. P., & Khaerunnisa. (2020). Peningkatan Kompetensi Guru Sekolah Dasar dalam Mengembangkan Bahan Ajar Digital di Kabupaten Gowa. *Jurnal Publikasi Pendidikan*, 10(3), 266–270.
- Kesumawati, N., Destiniar, Octaria, D., Ningsih, Y. L., Fitriyani, P., Mulbasari, A. S., Nopriyanti, T. D., & Retta, A. M. (2021). Pelatihan Pembuatan Modul Ajar Bagi Guru SMA/SMK di Tebing Tinggi. *ABSYARA: Jurnal Pengabdian Pada Masyarakat*, 2(2), 246–256.
- Kuncoro, K. S., Sukiyanto, S., Irfan, M., Amalia, A. F., Pusporini, W., Wijayanti, A., & Widodo, S. A. (2022). Peningkatan Literasi Digital Guru Guna Mengatasi Permasalahan Pembelajaran di Era Pandemi Covid-19. *Abdi Wiralodra : Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 4(1), 17–34. <https://doi.org/10.31943/abdi.v4i1.50>
- Kurnianingsih, I., Rosini, R., & Ismayati, N. (2017). Upaya Peningkatan Kemampuan Literasi Digital Bagi Tenaga Perpustakaan Sekolah dan Guru di Wilayah Jakarta Pusat Melalui Pelatihan Literasi Informasi. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat (Indonesian Journal of Community Engagement)*, 3(1), 61. <https://doi.org/10.22146/jpkm.25370>
- Lilis, L., Ruhayat, Y., & Djumena, I. (2019). Pengembangan Bahan Ajar Digital pada Mata Pelajaran Dasar Listrik dan Elektronika Kelas X. *Edutech and Instructional Research Journal*, 6(2), 156–168.
- Mascita, D. E. (2021). *Mendesain Bahan Ajar Cetak dan Digital*. Media Sains Indonesia.
- Nasution, I. S., Siregar, E. F. S., & Yuhdi, A. (2020). Pemetaan Kebutuhan Pengembangan Bahan Ajar Digital. *Journal of Education, Humaniora and Social Sciences (JEHSS)*, 3(2), 317–324. <https://doi.org/10.34007/jehss.v3i2.269>
- Natsir, N., & Nurhijrah. (2020). Pengembangan Kompetensi Guru dalam Membuat Pola Digital dengan Menggunakan CAD System Teacher Competency Development in Making Digital Patterns Using the CAD System. *Journal of Millennial Community*, 2(1), 38–44. <http://journal.unimed.ac.id/index.php/jce>
- PISA. (2018). *Results Combined Executive Summaries Volume I, II & III*.
- Prayogi, R. D., & Estetika, R. (2019). Kecakapan abad 21: Kompetensi digital pendidik masa depan. *Jurnal Manajemen Pendidikan*, 14(2), 144–151. [www.p21.org](http://www.p21.org)
- Queena Fredlina, K., Werthi, K. T., Astuti, H. W., Primakara, S., Bumi, U. S., & Jurai, R. (2021). Literasi Digital Bagi Pendidik Indonesia dan Implementasinya Dalam Proses Pembelajaran Pasca Pandemi. In *Jurnal Abdi Masyarakat Saburai* 2(2)..
- Rahim, F. R., Suherman, D. S., & Murtiani, M. (2019). Analisis Kompetensi Guru dalam Mempersiapkan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi Era Revolusi Industri 4.0. *Jurnal Eksakta Pendidikan (JEP)*, 3(2), 133–141.
- Ramadhan, M. A., Maulana, A., Kusumarini, A., Apriliyani, A., Haryani, M. P., Rismana, E., & Rizky, D. M. (2020). Pemanfaatan Learning Management System (Lms) Bagi Guru SMK Desain Pemodelan dan Informasi Bangunan Di Kab/Kota Bekasi. *Sarwahita*, 17(02), 193–200. <https://doi.org/10.21009/sarwahita.172.10>
- Rasmila, Amalia, R., Jemakmun, & Mukti, A. R. (2021). Pelatihan Online Internet Sehat sebagai Media Pembelajaran Bagi Siswa-Siswi SMK Nurul Huda Pemulutan Barat. *ABSYARA: Jurnal Pengabdian Pada Masyarakat*, 2(1), 26–31.
- Riwayatningsih, R., Susanti, Y., Sulistyani, S., & Puji, M. (2022). Meningkatkan Kemampuan Literasi Digital Guru Bahasa Inggris Melalui Pembuatan Media Pembelajaran Interaktif. *Jurnal Pengabdian Dharma Laksana Mengabdikan Untuk Negeri*, 4(2), 198–208.
- Samijo, Nurfahrudianto, A., Jatmiko, Yohanie, D. D., & Darsono. (2021). Peningkatan Kompetensi Guru melalui Pembuatan Modul Digital di SMK PGRI 3 Kediri. *Jurnal Pengabdian dan Pemberdayaan Nusantara*, 3(2), 73–78. <http://journal.unublitar.ac.id/jppnu>
- Sudianto, A., Fathurrahman, I., Ahmadi, H., Sadali, M., Gunawan, I., Candra, B. P., Wasil, M., & Wijaya, Lk. (2021). Pelatihan Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Sistem Informasi Geografis Mata Pelajaran Pemrograman Web. *ABSYARA: Jurnal Pengabdian Pada Masyarakat*, 2(2), 170–177. <https://doi.org/10.29408/ab.v2i2.4029>

- Suhendri, H., Mailizar, M., Ningsih, R., & Retnowati, R. (2020). Analisis Literasi Teknologi Informasi Guru Matematika SMK Swasta Jakarta Selatan Ditinjau dari Aspek Manajemen Pendidikan. *Tadbir : Jurnal Studi Manajemen Pendidikan*, 4(2), 291. <https://doi.org/10.29240/jsmp.v4i2.2116>
- Suryana, N. (2019). Supervisi Klinis Untuk Meningkatkan Kemampuan Literasi Digital Guru SMK Negeri Manis Purwakarta. *Syntax Literate: Jurnal Ilmiah Indonesia*, 4(9), 73–82.
- Susilo, S. V., & Prasetyo, T. F. (2020). Bahan Ajar Mobile Learning 2D berbasis Android: Sebuah Pembelajaran berbasis Teknologi dalam Menghadapi Revolusi Industri 4.0. *Jurnal Kajian Penelitian Pendidikan Dan Pembelajaran*, 4(2b).