

Pendampingan Literasi Digital dan Pedagogi Kreatif bagi Guru SMA Negeri 1 Sukawati

¹⁾Ni Putu Cahyani Putri Utami

¹⁾Program Studi Sastra Inggris, Universitas Mahasaraswati Denpasar, Denpasar, Indonesia

Email Corresponding: [mscchyaniputri@unmas.ac.id](mailto:mscahyaniputri@unmas.ac.id)*

INFORMASI ARTIKEL	ABSTRAK
Kata Kunci: Praktik Reflektif Integrasi Teknologi dan Pedagogi Pengembangan Profesional Guru Pembelajaran Berbasis Proyek Digital Pembelajaran Berpusat pada Siswa	Penguatan kompetensi guru dalam mengintegrasikan literasi digital dan pedagogi kreatif menjadi kebutuhan penting di era Society 5.0. Namun, hasil observasi awal di SMA Negeri 1 Sukawati menunjukkan bahwa pemanfaatan teknologi pembelajaran masih dominan untuk kebutuhan administratif dan belum terintegrasi secara optimal dengan strategi pembelajaran yang berpusat pada siswa. Kegiatan pengabdian ini bertujuan meningkatkan kompetensi guru melalui program pendampingan berbasis praktik reflektif. Program dilaksanakan kepada 10 guru melalui tujuh tahap: analisis kebutuhan, persiapan, sosialisasi, pelatihan, praktik dan pendampingan, refleksi, serta evaluasi. Data diperoleh melalui observasi, wawancara, dokumentasi, serta penilaian menggunakan rubrik kompetensi guru. Hasil kegiatan menunjukkan adanya peningkatan rerata kompetensi guru dari 62,4 pada tahap awal menjadi 84,7 setelah pendampingan. Peningkatan terlihat pada aspek literasi digital, pedagogi kreatif, desain pembelajaran inovatif, dan interaktivitas pembelajaran. Selain itu, guru mampu menghasilkan perangkat pembelajaran berbasis proyek digital yang lebih kolaboratif dan berorientasi pada keterlibatan siswa. Temuan ini menunjukkan bahwa pendampingan berbasis praktik reflektif berpotensi mendukung pengembangan kompetensi guru dalam mengintegrasikan teknologi dan strategi pedagogis secara lebih bermakna. Program ini dapat menjadi alternatif model pengembangan profesional guru yang kontekstual dan berkelanjutan.
Keywords: Reflective Practice Technology-Pedagogy Integration Teacher Professional Development Digital Project-Based Learning Student-Centered Learning	Strengthening teachers' competencies in integrating digital literacy and creative pedagogy has become increasingly important in the Society 5.0 era. However, preliminary observations conducted at SMA Negeri 1 Sukawati revealed that educational technology was predominantly utilized for administrative purposes and had not been optimally integrated into student-centered learning strategies. This community service program aimed to enhance teachers' competencies through a reflective practice-based mentoring program. The program involved ten teachers and was implemented through seven stages: needs analysis, preparation, socialization, training, practice and mentoring, reflection, and evaluation. Data were collected through observations, interviews, documentation, and assessments using a teacher competency rubric. The results demonstrated an improvement in the average teacher competency score from 62.4 at the initial stage to 84.7 following the mentoring program. Improvements were observed across several dimensions, including digital literacy, creative pedagogy, innovative instructional design, and learning interactivity. Furthermore, participating teachers successfully developed digital project-based learning materials that were more collaborative and fostered greater student engagement. These findings indicate that reflective practice-based mentoring has considerable potential to support the development of teachers' competencies in integrating technology and pedagogical strategies in a more meaningful and effective manner. The program may serve as an alternative model for contextualized and sustainable teacher professional development.
This is an open access article under the CC-BY-SA license.	
	

I. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi digital pada era Society 5.0 mendorong transformasi pembelajaran menuju proses yang lebih adaptif, kolaboratif, dan berpusat pada peserta didik. Konsep Society 5.0 menempatkan manusia sebagai pusat inovasi berbasis teknologi, sehingga pembelajaran tidak hanya menekankan pada penguasaan teknologi, tetapi juga pada kemampuan memanfaatkannya secara kritis, kreatif, dan bertanggung

jawab (Fricticarani et al., 2023). Dalam konteks ini, pendidikan dituntut untuk mengembangkan kompetensi abad ke-21 yang meliputi berpikir kritis (*critical thinking*), kreativitas (*creativity*), kolaborasi (*collaboration*), dan komunikasi (*communication*) sebagai fondasi penting dalam mempersiapkan peserta didik menghadapi perubahan yang semakin dinamis (Dewi et al., 2025). Oleh karena itu, guru dituntut tidak hanya mampu menggunakan teknologi, tetapi juga mengintegrasikannya secara pedagogis untuk mendukung pengembangan kompetensi tersebut.

Pemanfaatan teknologi digital dalam pembelajaran memberikan peluang bagi peserta didik untuk mengakses sumber belajar secara luas, berkolaborasi secara daring, serta mengekspresikan gagasan melalui berbagai media kreatif (Chotimah, 2025). Lebih dari sekadar alat bantu, teknologi berfungsi sebagai medium pedagogis yang mendukung pembelajaran berbasis konstruktivisme, di mana peserta didik secara aktif membangun pengetahuan melalui pengalaman belajar yang autentik (Hobbs, 2017; Redecker, 2017). Sejalan dengan hal tersebut, literasi digital tidak hanya berkaitan dengan kemampuan mengoperasikan perangkat teknologi, tetapi juga kemampuan memanfaatkan teknologi secara kritis, kreatif, dan bertanggung jawab dalam proses pembelajaran (Redecker, 2017). Sementara itu, pedagogi kreatif menekankan penciptaan pengalaman belajar yang mendorong eksplorasi, kolaborasi, partisipasi aktif, serta kemampuan menghasilkan karya yang bermakna (Nurdin et al., 2024). Integrasi kedua aspek tersebut menjadi penting karena pemanfaatan teknologi yang efektif harus didukung oleh strategi pedagogis yang mampu menciptakan pembelajaran yang relevan dengan kebutuhan peserta didik.

Meskipun demikian, hasil observasi awal dan wawancara yang dilakukan di SMA Negeri 1 Sukawati menunjukkan bahwa pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran masih belum optimal. Teknologi digital umumnya digunakan untuk presentasi materi, pencarian sumber belajar, komunikasi melalui platform pesan instan, dan distribusi tugas. Pemanfaatannya untuk aktivitas kolaboratif, pembelajaran berbasis proyek, maupun pengembangan media pembelajaran interaktif masih terbatas. Selain itu, pembelajaran masih didominasi oleh pendekatan yang berpusat pada guru sehingga keterlibatan aktif peserta didik dalam proses pembelajaran belum berkembang secara maksimal. Guru juga menyampaikan kebutuhan akan pendampingan yang berkelanjutan untuk meningkatkan kemampuan dalam mengintegrasikan teknologi dengan strategi pembelajaran yang inovatif dan kontekstual.

Temuan tersebut sejalan dengan berbagai studi yang menunjukkan bahwa pemanfaatan teknologi di sekolah sering kali masih berfokus pada aspek teknis dan administratif, sementara integrasinya dengan praktik pedagogis belum berjalan optimal (Aliyah & Masyithoh, 2024). Tondeur et al. (2017) menegaskan bahwa keberhasilan integrasi teknologi dalam pembelajaran sangat dipengaruhi oleh kemampuan guru menghubungkan penggunaan teknologi dengan tujuan pedagogis yang jelas (Tondeur et al., 2017). Namun, sebagian besar program pengembangan profesional guru masih berorientasi pada pelatihan teknis penggunaan teknologi dan belum memberikan pendampingan yang berkelanjutan dalam implementasi pembelajaran di kelas. Kondisi ini menunjukkan adanya kesenjangan antara kebutuhan guru untuk mengintegrasikan literasi digital secara pedagogis dan ketersediaan program pendampingan yang mendukung proses tersebut secara berkelanjutan.

Selain itu, berbagai penelitian terdahulu umumnya masih membahas literasi digital dan pedagogi sebagai dua aspek yang terpisah atau hanya mengkaji hubungan keduanya secara kuantitatif, tanpa mengeksplorasi bagaimana integrasi keduanya diterapkan dalam praktik pembelajaran secara nyata. Kajian yang berfokus pada penguatan kompetensi guru melalui pendekatan pendampingan partisipatif berbasis praktik reflektif juga masih relatif terbatas, khususnya dalam konteks kegiatan pengabdian kepada masyarakat di tingkat sekolah menengah. Padahal, pendekatan praktik reflektif memungkinkan guru untuk memahami, menginternalisasi, dan menerapkan pengetahuan baru secara berkelanjutan melalui refleksi terhadap pengalaman pembelajaran yang mereka lakukan (Schön, 2017).

Berdasarkan kondisi tersebut, diperlukan program pendampingan yang tidak hanya berfokus pada peningkatan keterampilan teknis, tetapi juga membantu guru mengintegrasikan literasi digital dan pedagogi kreatif dalam praktik pembelajaran. Kegiatan pengabdian ini menawarkan model pendampingan partisipatif berbasis praktik reflektif yang mengombinasikan pelatihan, praktik, pendampingan, dan refleksi sebagai strategi pengembangan kompetensi guru. Program ini dirancang untuk memperkuat kemampuan guru dalam mengintegrasikan teknologi digital dengan strategi pembelajaran yang kreatif, kolaboratif, dan berpusat pada peserta didik. Tujuan kegiatan pengabdian ini adalah meningkatkan kompetensi guru dalam mengintegrasikan literasi digital dan pedagogi kreatif serta mendukung pengembangan pembelajaran yang lebih inovatif,

interaktif, dan berpusat pada peserta didik. Hasil kegiatan diharapkan dapat memberikan kontribusi praktis bagi sekolah dalam pengembangan profesional guru serta menjadi referensi bagi pelaksanaan program pengabdian yang mendukung transformasi pembelajaran di era Society 5.0.

II. MASALAH

SMA Negeri 1 Sukawati merupakan sekolah menengah atas negeri yang berlokasi di Kecamatan Sukawati, Kabupaten Gianyar, Bali. Sekolah ini memiliki komitmen dalam meningkatkan kualitas pendidikan melalui pengembangan kompetensi guru, penguatan karakter peserta didik, serta pemanfaatan teknologi dalam proses pembelajaran. Sekolah ini telah memiliki fasilitas pendukung pembelajaran digital, seperti akses internet, perangkat komputer, dan platform pembelajaran daring. Ketersediaan infrastruktur tersebut memberikan peluang bagi sekolah untuk mengembangkan pembelajaran berbasis literasi digital. Namun, hasil observasi awal, wawancara dengan guru, dan analisis kebutuhan menunjukkan bahwa pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran belum dilakukan secara optimal dan belum sepenuhnya mendukung pembelajaran yang berpusat pada siswa.



Gambar 1. Lokasi Pelaksanaan Kegiatan Pengabdian di SMA Negeri 1 Sukawati (Dokumentasi Peneliti, 2025)

Untuk memperoleh gambaran yang lebih komprehensif mengenai kondisi mitra, tim pengabdian melakukan observasi dan wawancara kepada guru sebelum program dilaksanakan. Hasil identifikasi kondisi awal mitra disajikan pada Tabel 1 berikut ini.

Tabel 1. Kondisi Awal Mitra Berdasarkan Hasil Observasi dan Wawancara

No.	Aspek yang Diamati	Temuan Observasi dan Wawancara	Data Pendukung
1.	Pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran	Teknologi digital umumnya digunakan untuk presentasi materi dan distribusi tugas.	Sebagian besar guru menyatakan belum memanfaatkan teknologi untuk aktivitas kolaboratif atau berbasis proyek.
2.	Integrasi teknologi dengan pedagogi	Penggunaan teknologi belum terintegrasi secara optimal dengan strategi pembelajaran yang berpusat pada siswa.	Guru masih dominan menggunakan metode ceramah dan penugasan individual.
3.	Pengembangan media pembelajaran digital	Guru mengalami kesulitan dalam membuat media pembelajaran digital yang interaktif dan kreatif.	Hasil wawancara menunjukkan guru membutuhkan pelatihan dan pendampingan terkait pengembangan media digital.
4.	Keterlibatan siswa dalam pembelajaran	Partisipasi siswa dalam kegiatan berbasis teknologi masih relatif terbatas.	Aktivitas pembelajaran berbasis proyek dan kolaborasi digital belum dilakukan secara konsisten.
5.	Pengembangan kompetensi guru	Belum tersedia program pendampingan yang berkelanjutan untuk mendukung peningkatan kompetensi guru.	Guru mengharapkan adanya pendampingan lanjutan setelah pelatihan agar dapat mengimplementasikan teknologi secara lebih efektif.

Berdasarkan Tabel 1, permasalahan utama mitra tidak terletak pada ketersediaan infrastruktur, melainkan pada kemampuan guru dalam mengintegrasikan teknologi secara pedagogis. Pemanfaatan teknologi masih

berfokus pada fungsi administratif dan penyampaian materi, sehingga belum mampu mendukung pembelajaran yang kolaboratif, kreatif, dan berpusat pada siswa. Selain itu, keterbatasan kemampuan dalam mengembangkan media digital interaktif serta belum adanya program pendampingan berkelanjutan menyebabkan inovasi pembelajaran berbasis teknologi belum berkembang secara optimal. Temuan tersebut menunjukkan adanya kesenjangan antara kondisi aktual di sekolah dan tuntutan pembelajaran abad ke-21 yang menekankan literasi digital, kreativitas, kolaborasi, dan pemecahan masalah. Hasil observasi awal menunjukkan bahwa proses pembelajaran di SMA Negeri 1 Sukawati masih didominasi oleh pendekatan konvensional dengan pemanfaatan teknologi digital yang terbatas. Kondisi tersebut terlihat dari kegiatan pembelajaran di kelas yang masih berpusat pada penyampaian materi oleh guru dan belum sepenuhnya didukung secara optimal oleh penggunaan media maupun platform pembelajaran digital yang interaktif.

Sejalan dengan pendapat Tondeur et al. (2017), keberhasilan integrasi teknologi dalam pembelajaran tidak hanya ditentukan oleh ketersediaan teknologi atau kemampuan teknis guru dalam menggunakannya, tetapi juga sangat dipengaruhi oleh kompetensi pedagogis guru dalam merancang dan mengimplementasikan pembelajaran yang bermakna (Tondeur et al., 2017). Oleh karena itu, kebutuhan mitra tidak cukup dipenuhi melalui pelatihan teknis semata, melainkan memerlukan pendampingan yang mampu membantu guru mengintegrasikan teknologi dengan strategi pedagogis yang inovatif, kontekstual, dan berpusat pada peserta didik. Berdasarkan hasil analisis situasi, permasalahan prioritas yang dihadapi mitra meliputi: (1) pemanfaatan teknologi yang masih bersifat administratif; (2) belum optimalnya integrasi teknologi dengan pedagogi kreatif; (3) rendahnya keterlibatan siswa dalam pembelajaran berbasis teknologi; (4) keterbatasan kompetensi guru dalam merancang pembelajaran inovatif berbasis literasi digital; dan (5) belum tersedianya program pendampingan berkelanjutan untuk mendukung pengembangan kompetensi guru. Untuk menjawab permasalahan tersebut, kegiatan pengabdian ini dirancang dalam bentuk program pendampingan partisipatif berbasis praktik reflektif yang berfokus pada penguatan literasi digital dan pedagogi kreatif. Melalui pendekatan ini, guru tidak hanya memperoleh pengetahuan dan keterampilan baru, tetapi juga mendapatkan kesempatan untuk menerapkan, merefleksikan, dan menyempurnakan praktik pembelajaran yang dilakukan. Dengan demikian, program ini diharapkan mampu meningkatkan kompetensi guru dalam merancang dan mengimplementasikan pembelajaran yang lebih inovatif, interaktif, kolaboratif, dan berpusat pada peserta didik sesuai dengan tuntutan pembelajaran di era digital.

III. METODE

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini menggunakan pendekatan partisipatif berbasis praktik reflektif yang menempatkan guru sebagai mitra aktif dalam seluruh proses kegiatan (Kemmis et al., 2014). Pendekatan ini dipilih karena memungkinkan peserta tidak hanya memperoleh pengetahuan dan keterampilan baru, tetapi juga merefleksikan serta menerapkannya secara langsung dalam konteks pembelajaran yang nyata (Desimone, 2009; Schön, 2017). Kegiatan dilaksanakan di SMA Negeri 1 Sukawati dengan melibatkan 10 orang guru dari berbagai bidang studi yang dipilih secara purposif berdasarkan kriteria: (1) aktif mengajar, (2) memiliki kebutuhan pengembangan kompetensi pembelajaran berbasis teknologi, (3) bersedia mengikuti seluruh rangkaian kegiatan, dan (4) memperoleh rekomendasi dari pihak sekolah. Teknik *purposive sampling* digunakan karena memungkinkan pemilihan peserta yang paling sesuai dengan tujuan dan kebutuhan program pengabdian (Cresswell, 2018).



Gambar 2. Tahapan Program Pendampingan Literasi Digital dan Pedagogi Kreatif (Diolah oleh Penulis, 2025)

Sebagaimana ditunjukkan pada Gambar 2, program pendampingan dilaksanakan melalui tujuh tahapan yang saling berkaitan, yaitu analisis kebutuhan, persiapan, sosialisasi, pelatihan, praktik dan pendampingan, refleksi, serta evaluasi. Rangkaian tahapan tersebut dirancang untuk memastikan bahwa pengembangan kompetensi guru berlangsung secara sistematis, kontekstual, dan berkelanjutan sesuai dengan kebutuhan mitra. Pendekatan ini sejalan dengan prinsip pengembangan profesional guru yang menekankan pentingnya keterkaitan antara kebutuhan peserta, pengalaman praktik, dan refleksi berkelanjutan dalam meningkatkan kualitas pembelajaran (Conner & Bennetts, 2018).

Tahap pertama adalah analisis kebutuhan yang dilakukan melalui observasi dan wawancara dengan guru serta pihak sekolah untuk mengidentifikasi kondisi awal kompetensi, praktik pembelajaran yang telah berlangsung, serta berbagai kendala yang dihadapi dalam mengintegrasikan teknologi digital ke dalam proses pembelajaran. Analisis kebutuhan merupakan tahapan penting dalam perancangan program pengembangan profesional karena memungkinkan kegiatan yang dirancang sesuai dengan konteks dan kebutuhan nyata peserta (Guskey, 2002; Smith & Gillespie, 2023; Whitworth & Chiu, 2015). Hasil analisis ini menjadi dasar dalam menentukan materi, strategi, dan bentuk pendampingan yang relevan dengan kebutuhan guru.

Tahap berikutnya adalah persiapan, yang mencakup penyusunan materi pelatihan, pengembangan instrumen evaluasi, penyusunan jadwal kegiatan, serta koordinasi teknis pelaksanaan program. Pada tahap ini, tim pengabdian memastikan bahwa seluruh perangkat dan aktivitas yang dirancang selaras dengan tujuan program dan karakteristik peserta. Selanjutnya dilakukan tahap sosialisasi untuk memberikan pemahaman kepada peserta mengenai tujuan, mekanisme, manfaat, dan luaran program sekaligus membangun komitmen serta partisipasi aktif guru selama kegiatan berlangsung. Pada tahap ini juga dilakukan *pre-assessment* untuk memperoleh gambaran awal kompetensi peserta pada aspek literasi digital, pedagogi kreatif, desain pembelajaran inovatif, dan interaktivitas pembelajaran.

Tahap inti program meliputi pelatihan, praktik dan pendampingan, serta refleksi. Pelatihan difokuskan pada penguatan pemahaman konseptual dan keterampilan praktis terkait literasi digital, pedagogi kreatif, pengembangan media pembelajaran digital, dan pembelajaran berbasis proyek digital. Setelah mengikuti pelatihan, peserta mengimplementasikan pengetahuan yang diperoleh melalui kegiatan praktik penyusunan perangkat pembelajaran dan penerapannya di kelas. Selama proses tersebut, tim pengabdian memberikan pendampingan secara langsung untuk membantu peserta mengatasi berbagai kendala yang muncul serta memberikan umpan balik terhadap perangkat dan praktik pembelajaran yang dikembangkan. Pendampingan partisipatif memungkinkan peserta terlibat aktif dalam proses belajar, berbagi pengalaman, dan membangun solusi secara kolaboratif sehingga perubahan praktik pembelajaran dapat berlangsung secara lebih bermakna (Desimone, 2009; Desimone & Garet, 2015).

Tahap refleksi dilaksanakan sebagai bagian dari pendekatan praktik reflektif yang menjadi landasan program. Pada tahap ini, peserta diajak untuk merefleksikan pengalaman yang diperoleh selama implementasi, mengidentifikasi keberhasilan dan tantangan yang dihadapi, serta merumuskan langkah perbaikan untuk penerapan pembelajaran berikutnya. Refleksi merupakan komponen penting dalam pengembangan profesional guru karena membantu peserta menghubungkan pengalaman praktik dengan pemahaman konseptual serta mendorong terjadinya perbaikan berkelanjutan dalam pembelajaran (Schön, 2017). Melalui proses refleksi, guru diharapkan mampu mengembangkan budaya belajar sepanjang hayat dan meningkatkan kapasitasnya sebagai praktisi reflektif.

Tahap terakhir adalah evaluasi, yang bertujuan untuk mengukur ketercapaian program dan perubahan kompetensi peserta setelah mengikuti seluruh rangkaian kegiatan. Evaluasi dilakukan melalui *post-assessment*, observasi, wawancara, dokumentasi, serta analisis perangkat pembelajaran dan hasil karya peserta. Penggunaan berbagai sumber data dalam evaluasi memungkinkan penilaian yang lebih komprehensif terhadap dampak program, baik pada aspek kompetensi maupun perubahan praktik pembelajaran guru (Guskey, 2002). Hasil evaluasi digunakan untuk menilai capaian program sekaligus menjadi dasar dalam menyusun rekomendasi tindak lanjut guna mendukung keberlanjutan pengembangan kompetensi guru di sekolah.

Penilaian kompetensi guru dalam kegiatan pengabdian ini dilakukan menggunakan rubrik yang disusun berdasarkan empat aspek utama, yaitu literasi digital, pedagogi kreatif, desain pembelajaran inovatif, dan interaktivitas pembelajaran sebagaimana disajikan pada Tabel 2. Keempat aspek tersebut dipilih karena merepresentasikan kompetensi yang diperlukan guru dalam mengintegrasikan teknologi digital dengan strategi pembelajaran yang berpusat pada peserta didik. Setiap aspek diuraikan ke dalam beberapa indikator operasional yang dapat diamati selama pelaksanaan kegiatan sehingga memungkinkan proses evaluasi

dilakukan secara lebih sistematis dan objektif. Rubrik penilaian disusun dengan mengadaptasi kerangka DigCompEdu (Redecker, 2017) dan indikator pedagogi kreatif yang disesuaikan dengan konteks kegiatan pengabdian. Pemilihan kerangka tersebut didasarkan pada relevansinya dalam mengukur kemampuan guru dalam memanfaatkan teknologi digital secara pedagogis, bukan hanya pada aspek teknis penggunaan teknologi. Selain itu, indikator yang digunakan dirancang untuk menangkap perubahan kompetensi guru baik pada tahap perencanaan maupun implementasi pembelajaran di kelas. Dengan demikian, instrumen penilaian yang digunakan tidak hanya berfungsi sebagai alat evaluasi hasil program, tetapi juga sebagai dasar untuk mengidentifikasi perkembangan praktik pembelajaran guru secara lebih komprehensif.

Tabel 2. Matriks Penilaian Kompetensi Guru dan Sumber Data

No.	Aspek Kompetensi	Indikator	Teknik Pengumpulan Data	Skala Penilaian
1.	Literasi Digital	Pemanfaatan teknologi digital dan sumber belajar digital	Observasi, dokumentasi, rubrik penilaian	1–5, dikonversi menjadi skor 0-100
2.	Pedagogi Kreatif	Strategi pembelajaran kreatif dan pembelajaran berpusat pada siswa	Observasi, wawancara, rubrik penilaian	1–5, dikonversi menjadi skor 0-100
3.	Desain Pembelajaran Inovatif	Pengembangan perangkat pembelajaran digital dan proyek digital	Dokumentasi, observasi, rubrik penilaian	1–5, dikonversi menjadi skor 0-100
4.	Interaktivitas Pembelajaran	Keterlibatan siswa, kolaborasi, dan komunikasi	Observasi, wawancara, rubrik penilaian	1–5, dikonversi menjadi skor 0-100

Pengumpulan data dilakukan melalui kombinasi beberapa teknik, yaitu observasi, wawancara, dokumentasi, dan penilaian menggunakan rubrik kompetensi guru. Pendekatan ini digunakan untuk memperoleh gambaran yang lebih komprehensif mengenai perubahan kompetensi peserta sebelum dan sesudah mengikuti program pendampingan. Data observasi digunakan untuk menilai implementasi kompetensi dalam praktik pembelajaran, sedangkan wawancara digunakan untuk mengidentifikasi pengalaman, persepsi, serta kendala yang dihadapi peserta selama proses pendampingan. Dokumentasi berupa perangkat pembelajaran, media digital, dan hasil proyek pembelajaran digunakan sebagai bukti pendukung untuk memverifikasi temuan yang diperoleh dari teknik pengumpulan data lainnya.

Setiap aspek kompetensi terdiri atas beberapa indikator operasional yang dinilai menggunakan rubrik skala Likert lima tingkat sehingga memungkinkan pengukuran kompetensi secara lebih rinci dan objektif. Penilaian kompetensi guru dilakukan menggunakan rubrik dengan skala Likert Lima Tingkat yaitu 1 (sangat rendah), 2 (rendah), 3 (cukup), 4 (baik), dan 5 (sangat baik). Setiap aspek kompetensi dinilai berdasarkan indikator yang telah ditetapkan melalui observasi, wawancara, dokumentasi, dan analisis perangkat pembelajaran yang dikembangkan peserta. Skor yang diperoleh pada setiap aspek kemudian dikonversi ke dalam skala 0–100 untuk memudahkan interpretasi dan perbandingan hasil pre-assessment dan post-assessment. Skor yang diperoleh pada setiap aspek kemudian dikonversi ke dalam skala 0–100 menggunakan rumus berikut:

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Skor yang diperoleh}}{\text{Skor maksimum}} \times 100$$

Hasil konversi selanjutnya dikategorikan ke dalam lima tingkat pencapaian, yaitu sangat rendah (0–20), rendah (21–40), cukup (41–60), baik (61–80), dan sangat baik (81–100). Kategorisasi ini digunakan untuk menggambarkan tingkat kompetensi guru secara lebih komprehensif pada setiap aspek yang diukur. Skor yang diperoleh merupakan hasil konversi penilaian berbasis rubrik skala 1–5 ke dalam rentang 0–100 sehingga lebih mudah dibandingkan antarindikator dan antara hasil pre-assessment dan post-assessment. Pendekatan ini memberikan representasi yang lebih rinci terhadap perubahan kompetensi guru sekaligus meningkatkan konsistensi dan kejelasan metode evaluasi yang digunakan dalam kegiatan pengabdian.

Untuk meningkatkan validitas dan kredibilitas data yang diperoleh melalui berbagai teknik pengumpulan data tersebut, diterapkan triangulasi sumber dan triangulasi metode. Hasil penilaian sebelum kegiatan (*pre-*

assessment) dibandingkan dengan hasil penilaian setelah kegiatan (*post-assessment*) untuk mengidentifikasi tingkat perubahan kompetensi yang terjadi sebagai dampak dari program pendampingan. Untuk meningkatkan kredibilitas hasil evaluasi, diterapkan triangulasi sumber dan triangulasi metode. Triangulasi sumber dilakukan dengan membandingkan informasi yang diperoleh dari peserta, tim pengabdian, dan pihak sekolah, sedangkan triangulasi metode dilakukan melalui perbandingan hasil observasi, wawancara, dokumentasi, refleksi peserta, dan penilaian rubrik. Dengan demikian, hasil evaluasi tidak hanya didasarkan pada satu jenis data, tetapi merupakan sintesis dari berbagai sumber informasi yang saling melengkapi sehingga dapat memberikan gambaran yang lebih objektif mengenai efektivitas program pendampingan dalam meningkatkan kompetensi guru.

IV. HASIL DAN PEMBAHASAN

Program pendampingan literasi digital dan pedagogi kreatif dilaksanakan sebagai upaya untuk meningkatkan kompetensi guru SMA Negeri 1 Sukawati dalam mengintegrasikan teknologi digital ke dalam pembelajaran yang berpusat pada peserta didik. Evaluasi keberhasilan program dilakukan melalui kombinasi data kuantitatif dan kualitatif yang diperoleh dari hasil *pre-assessment* dan *post-assessment*, observasi pelaksanaan pembelajaran, analisis perangkat pembelajaran yang dihasilkan peserta, dokumentasi kegiatan, serta wawancara dan refleksi guru setelah program selesai dilaksanakan. Pendekatan evaluasi yang beragam ini digunakan untuk memperoleh gambaran yang lebih komprehensif mengenai dampak program terhadap perubahan kompetensi dan praktik pembelajaran guru.

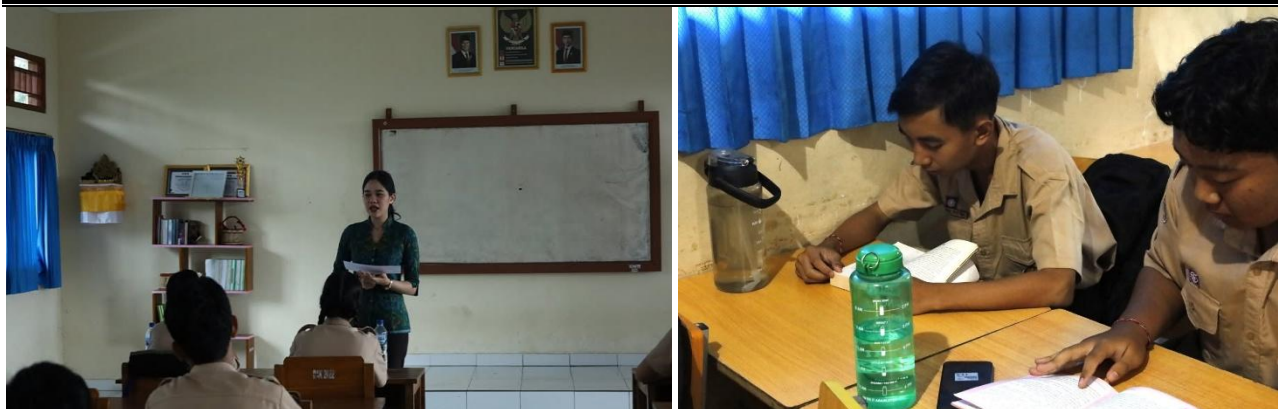
1. Kondisi Awal Kompetensi Guru

Hasil *pre-assessment* yang dilakukan sebelum pelaksanaan program menunjukkan bahwa sebagian besar guru SMA Negeri 1 Sukawati telah memanfaatkan berbagai perangkat dan aplikasi digital dalam kegiatan pembelajaran. Pemanfaatan teknologi tersebut terutama digunakan untuk mendukung aktivitas pembelajaran yang bersifat administratif dan informatif, seperti penyusunan serta penyampaian materi melalui aplikasi presentasi, pencarian referensi dan sumber belajar dari internet, komunikasi dengan siswa melalui platform pesan instan, serta distribusi dan pengumpulan tugas secara daring. Kondisi ini menunjukkan bahwa guru telah memiliki tingkat literasi digital dasar yang cukup baik dan tidak mengalami kendala berarti dalam penggunaan teknologi untuk kebutuhan operasional pembelajaran sehari-hari. Meskipun demikian, hasil asesmen juga mengungkapkan bahwa integrasi teknologi dalam proses pembelajaran masih belum mencapai tahap transformasional. Teknologi belum dimanfaatkan secara optimal sebagai sarana untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih interaktif, kolaboratif, dan berpusat pada siswa.



Gambar 3. Kondisi Pembelajaran Kelas di SMA Negeri 1 Sukawati Sebelum Implementasi Program Pendampingan Literasi Digital dan Pedagogi Kreatif (Dokumentasi Peneliti, 2025)

Berdasarkan dokumentasi pada Gambar 2, terlihat bahwa aktivitas pembelajaran masih berfokus pada interaksi satu arah antara guru dan siswa. Pemanfaatan teknologi digital belum diintegrasikan ke dalam aktivitas yang mendorong kolaborasi, kreativitas, maupun pemecahan masalah secara bersama-sama. Temuan ini sejalan dengan hasil wawancara yang menunjukkan bahwa sebagian besar guru masih memerlukan pendampingan dalam merancang pembelajaran berbasis teknologi yang lebih interaktif dan berorientasi pada pengembangan keterampilan abad ke-21. Oleh karena itu, program pendampingan ini dirancang untuk membantu guru mengintegrasikan literasi digital dan pedagogi kreatif secara lebih efektif dalam praktik pembelajaran sehari-hari.



Gambar 4. Kondisi Awal Pembelajaran Kelas di SMA Negeri 1 Sukawati yang Masih Didominasi Pendekatan Konvensional dan Minim Pemanfaatan Literasi Digital (Dokumentasi Peneliti, 2025)

Gambar 4 menunjukkan kondisi proses pembelajaran di SMA Negeri 1 Sukawati sebelum pelaksanaan program pendampingan. Berdasarkan hasil observasi, kegiatan pembelajaran masih didominasi oleh pendekatan yang berpusat pada guru (*teacher-centered learning*), di mana guru berperan sebagai sumber utama informasi melalui penyampaian materi secara langsung di kelas. Sementara itu, aktivitas siswa lebih banyak berfokus pada mendengarkan penjelasan guru dan mencatat materi pembelajaran secara konvensional menggunakan buku tulis. Kondisi tersebut mengindikasikan bahwa pemanfaatan literasi digital berbasis teknologi dalam proses pembelajaran masih relatif terbatas. Teknologi digital belum dimanfaatkan secara optimal sebagai sarana untuk mendukung eksplorasi informasi, kolaborasi, komunikasi, maupun pengembangan kreativitas peserta didik. Pembelajaran juga belum banyak melibatkan penggunaan media digital interaktif, platform kolaboratif, maupun aktivitas berbasis proyek yang memungkinkan siswa menghasilkan produk digital sebagai bentuk konstruksi pengetahuan.

Aktivitas pembelajaran yang dirancang dengan memanfaatkan teknologi untuk mendorong pemecahan masalah, kolaborasi kelompok, pembelajaran berbasis proyek (*project-based learning*), maupun pengembangan kreativitas peserta didik masih relatif jarang ditemukan. Sebagian besar penggunaan teknologi masih berorientasi pada penyampaian informasi dari guru kepada siswa (*teacher-centered learning*), sehingga potensi teknologi sebagai alat untuk memperkaya proses konstruksi pengetahuan belum dimanfaatkan secara maksimal. Temuan tersebut diperkuat melalui hasil observasi kelas dan wawancara awal dengan peserta program. Berdasarkan hasil wawancara, mayoritas guru mengungkapkan bahwa mereka cenderung menggunakan aplikasi atau *platform* digital yang telah dikenal dan dianggap mudah dioperasikan. Pertimbangan efisiensi waktu, keterbatasan kesempatan untuk mempelajari aplikasi baru, serta tuntutan administratif yang cukup tinggi menjadi alasan utama mengapa guru belum banyak melakukan eksplorasi terhadap berbagai inovasi pembelajaran digital. Selain itu, sebagian peserta menyampaikan bahwa mereka masih merasa kurang percaya diri dalam merancang kegiatan pembelajaran yang melibatkan penggunaan teknologi secara lebih kompleks, terutama yang mengharuskan siswa bekerja secara kolaboratif, menghasilkan produk kreatif, atau melakukan eksplorasi mandiri berbasis teknologi.

Hasil observasi juga menunjukkan bahwa praktik berbagi pengalaman dan kolaborasi profesional antar guru dalam pemanfaatan teknologi pembelajaran masih belum berlangsung secara sistematis. Meskipun terdapat beberapa guru yang telah mencoba menerapkan strategi pembelajaran digital yang inovatif, pengalaman tersebut belum terdokumentasi dan disebarluaskan secara optimal kepada rekan sejawat. Akibatnya, proses transfer pengetahuan dan praktik baik (*best practices*) terkait integrasi teknologi dalam pembelajaran belum berkembang secara maksimal. Keterbatasan program pendampingan yang berkelanjutan juga menyebabkan guru kesulitan memperoleh umpan balik dan dukungan ketika mencoba menerapkan inovasi baru dalam kelas. Dari sisi sarana dan prasarana, sekolah sebenarnya telah memiliki dukungan infrastruktur digital yang cukup memadai untuk mendukung implementasi pembelajaran berbasis teknologi. Ketersediaan jaringan internet, perangkat komputer, proyektor, serta akses terhadap berbagai platform digital memberikan peluang yang besar bagi guru untuk mengembangkan model pembelajaran yang lebih inovatif. Namun demikian, keberadaan infrastruktur tersebut belum sepenuhnya diikuti oleh kesiapan kompetensi pedagogis digital guru. Dengan kata lain, tantangan utama yang dihadapi bukan terletak pada aspek akses atau

ketersediaan teknologi, melainkan pada kemampuan guru dalam mengintegrasikan teknologi secara efektif ke dalam strategi pembelajaran yang mampu meningkatkan kualitas interaksi belajar, keterlibatan siswa, kreativitas, serta keterampilan abad ke-21.

Kondisi awal ini menunjukkan adanya kesenjangan antara potensi teknologi yang tersedia dengan pemanfaatannya dalam praktik pembelajaran. Oleh karena itu, program pendampingan literasi digital dan pedagogi kreatif menjadi relevan untuk menjawab kebutuhan guru dalam mengembangkan kompetensi integrasi teknologi, tidak hanya pada aspek teknis penggunaan perangkat dan aplikasi, tetapi juga pada aspek pedagogis yang memungkinkan teknologi digunakan sebagai alat untuk menciptakan pembelajaran yang lebih bermakna, inovatif, dan berpusat pada peserta didik. Temuan awal ini sekaligus menjadi dasar dalam merancang materi pelatihan, strategi pendampingan, serta aktivitas praktik yang disesuaikan dengan kebutuhan nyata guru di lapangan.

2. Peningkatan Kompetensi Guru Setelah Program Pendampingan

Evaluasi terhadap efektivitas program pendampingan dilakukan melalui pengukuran kompetensi guru sebelum dan sesudah pelaksanaan kegiatan. Penilaian difokuskan pada empat aspek utama yang menjadi sasaran program, yaitu literasi digital, pedagogi kreatif, desain pembelajaran inovatif, dan interaktivitas pembelajaran. Keempat aspek tersebut dipilih karena dianggap merepresentasikan kompetensi yang diperlukan guru dalam mengimplementasikan pembelajaran abad ke-21 yang memadukan teknologi digital dengan pendekatan pedagogis yang berpusat pada siswa. Hasil evaluasi menunjukkan bahwa program pendampingan memberikan dampak positif terhadap peningkatan kompetensi peserta. Secara keseluruhan, skor rata-rata kompetensi guru mengalami peningkatan dari 62,4 pada tahap pre-assessment menjadi 84,7 pada tahap post-assessment, atau meningkat sebesar 22,3 poin. Peningkatan ini menunjukkan bahwa kegiatan pelatihan, praktik terbimbing, dan pendampingan yang dilaksanakan mampu memperkuat kapasitas guru dalam memanfaatkan teknologi digital secara lebih efektif untuk mendukung proses pembelajaran.

Tabel 3. Hasil *Pre-Assessment* dan *Post-Assessment* Kompetensi Guru

Aspek Kompetensi	Pre-Assessment	Post-Assessment	Peningkatan
Literasi Digital	65,2	83,8	18,6
Pedagogi Kreatif	60,4	84,5	24,1
Desain Pembelajaran Inovatif	58,1	85,4	27,3
Interaktivitas Pembelajaran	66,0	85,2	19,2
Rata-rata	62,4	84,7	22,3

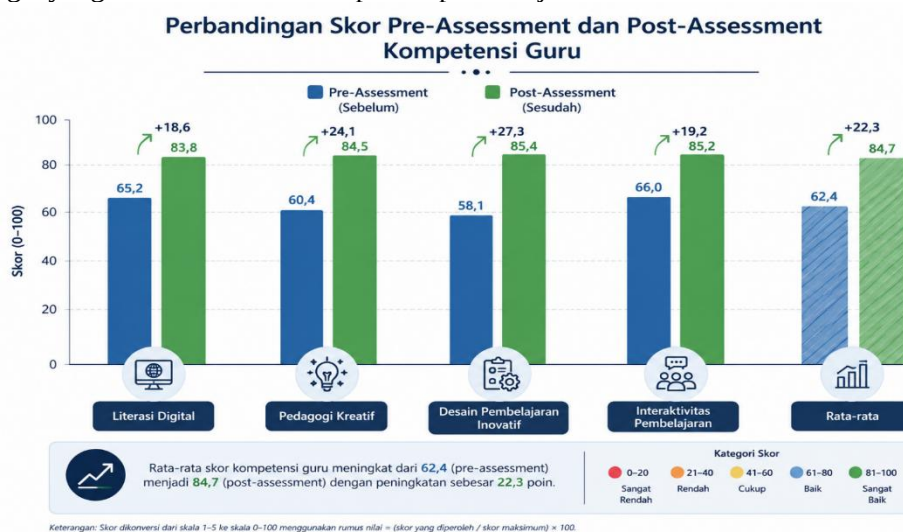
Data pada Tabel 3 menunjukkan bahwa peningkatan kompetensi terjadi pada seluruh aspek yang diukur, meskipun dengan tingkat peningkatan yang berbeda-beda. Temuan ini mengindikasikan bahwa program pendampingan berhasil menjawab kebutuhan peserta pada berbagai dimensi kompetensi yang berkaitan dengan integrasi teknologi dalam pembelajaran. Tidak adanya aspek yang mengalami penurunan skor menunjukkan bahwa seluruh komponen program memberikan kontribusi yang positif terhadap proses pengembangan profesional guru. Peningkatan tertinggi ditemukan pada aspek desain pembelajaran inovatif, yaitu sebesar 27,3 poin. Hasil ini menunjukkan bahwa guru memperoleh manfaat yang signifikan dari kegiatan pelatihan dan praktik penyusunan perangkat pembelajaran yang dilaksanakan selama program. Melalui sesi pendampingan, guru memperoleh pengalaman langsung dalam merancang aktivitas pembelajaran berbasis proyek, menyusun alur pembelajaran yang lebih berpusat pada siswa, serta mengintegrasikan berbagai aplikasi digital ke dalam proses pembelajaran.

Sebelum program dilaksanakan, sebagian besar guru masih menggunakan teknologi sebagai alat bantu penyampaian materi. Namun setelah mengikuti pendampingan, guru mulai mampu memanfaatkan teknologi sebagai sarana untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih kontekstual, kolaboratif, dan berorientasi pada pemecahan masalah. Peningkatan yang cukup tinggi juga terlihat pada aspek pedagogi kreatif, yaitu sebesar 24,1 poin. Temuan ini menunjukkan bahwa guru semakin memahami pentingnya penerapan strategi pembelajaran yang mendorong kreativitas, partisipasi aktif, dan kemandirian belajar siswa. Selama proses pendampingan, peserta dikenalkan pada berbagai model pembelajaran inovatif yang memanfaatkan teknologi sebagai medium untuk meningkatkan keterlibatan siswa. Hasil observasi selama implementasi pembelajaran menunjukkan bahwa guru mulai mengurangi dominasi metode ceramah dan lebih banyak memberikan

kesempatan kepada siswa untuk melakukan eksplorasi, diskusi kelompok, presentasi digital, serta pengembangan proyek sederhana berbasis teknologi.

Pada aspek interaktivitas pembelajaran, skor rata-rata meningkat sebesar 19,2 poin. Peningkatan ini menunjukkan bahwa guru semakin mampu menciptakan suasana pembelajaran yang melibatkan partisipasi aktif siswa melalui penggunaan berbagai platform digital interaktif. Selama program berlangsung, peserta memperoleh pengalaman menggunakan aplikasi kuis daring, papan kolaboratif digital, media presentasi interaktif, serta berbagai alat digital yang mendukung komunikasi dua arah antara guru dan siswa. Implementasi teknologi tersebut terbukti membantu meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran sekaligus memperkaya variasi metode pembelajaran yang digunakan guru. Sementara itu, peningkatan pada aspek literasi digital tercatat sebesar 18,6 poin, yang merupakan peningkatan terendah dibandingkan aspek lainnya. Meskipun demikian, capaian tersebut tetap menunjukkan perkembangan yang positif. Peningkatan yang relatif lebih rendah dapat dipahami karena sebagian besar peserta telah memiliki kemampuan dasar dalam menggunakan teknologi digital sebelum program dilaksanakan. Hasil *pre-assessment* menunjukkan bahwa guru telah terbiasa menggunakan perangkat digital untuk kebutuhan administrasi pembelajaran dan komunikasi dengan siswa. Oleh karena itu, ruang peningkatan pada aspek ini relatif lebih kecil dibandingkan aspek lainnya yang sebelumnya masih kurang berkembang.

Untuk memberikan gambaran yang lebih jelas mengenai perubahan kompetensi guru setelah mengikuti program pendampingan, hasil *pre-assessment* dan *post-assessment* pada setiap aspek kompetensi disajikan dalam bentuk grafik perbandingan. Visualisasi ini menunjukkan perkembangan capaian guru pada aspek literasi digital, pedagogi kreatif, desain pembelajaran inovatif, dan interaktivitas pembelajaran. Melalui grafik tersebut, dapat diamati bahwa seluruh aspek kompetensi mengalami peningkatan setelah pelaksanaan program, yang mengindikasikan adanya perkembangan kapasitas guru dalam mengintegrasikan teknologi digital dan strategi pedagogis yang lebih inovatif dalam proses pembelajaran.



Gambar 5. Perbandingan Skor *Pre-Assessment* dan *Post-Assessment* Kompetensi Guru (Diolah oleh Penulis, 2025)

Berdasarkan Gambar 3, peningkatan kompetensi terjadi pada seluruh aspek yang diukur. Peningkatan tertinggi terlihat pada aspek desain pembelajaran inovatif, sedangkan peningkatan terendah terdapat pada aspek literasi digital. Temuan ini menunjukkan bahwa program pendampingan memberikan kontribusi positif terhadap kemampuan guru dalam merancang dan mengimplementasikan pembelajaran berbasis teknologi yang lebih kreatif, interaktif, dan berpusat pada peserta didik.

Selain data kuantitatif, peningkatan kompetensi guru juga terlihat dari hasil observasi selama implementasi pembelajaran dan analisis terhadap perangkat pembelajaran yang dikembangkan peserta. Dibandingkan dengan kondisi awal, perangkat pembelajaran yang disusun setelah pendampingan menunjukkan adanya peningkatan kualitas pada aspek perencanaan aktivitas belajar, integrasi teknologi, pengembangan tugas berbasis proyek, serta penggunaan media digital yang lebih beragam. Guru tidak hanya mampu memilih teknologi yang sesuai dengan tujuan pembelajaran, tetapi juga dapat mengintegrasikannya ke dalam strategi pedagogis yang mendukung ketercapaian kompetensi siswa.

Hasil wawancara dan refleksi peserta setelah program berakhir semakin memperkuat temuan tersebut. Sebagian besar guru menyatakan bahwa pendampingan memberikan wawasan baru mengenai cara memanfaatkan teknologi secara lebih kreatif dan bermakna dalam pembelajaran. Peserta juga mengungkapkan bahwa kegiatan praktik langsung dan pendampingan individual menjadi faktor yang sangat membantu dalam meningkatkan kepercayaan diri mereka untuk menerapkan inovasi pembelajaran di kelas. Secara keseluruhan, hasil evaluasi menunjukkan bahwa program pendampingan berhasil meningkatkan kompetensi guru dalam berbagai aspek yang berkaitan dengan literasi digital dan pedagogi kreatif. Peningkatan ini menunjukkan bahwa pendekatan pelatihan yang mengombinasikan pemberian materi, praktik langsung, refleksi, dan pendampingan berkelanjutan merupakan strategi yang efektif untuk mendukung pengembangan profesional guru dalam menghadapi tuntutan pembelajaran abad ke-21. Temuan ini sekaligus mempertegas pentingnya program pendampingan yang berorientasi pada praktik nyata agar transformasi digital dalam pendidikan dapat diimplementasikan secara lebih optimal di lingkungan sekolah.

3. Perubahan Praktik Pembelajaran Guru

Dampak program pendampingan juga tercermin secara nyata dalam perubahan praktik pembelajaran yang diterapkan guru di kelas. Selain ditunjukkan melalui peningkatan skor kompetensi pada hasil *post-assessment*, perubahan tersebut teridentifikasi melalui analisis perangkat pembelajaran yang disusun peserta, observasi implementasi pembelajaran, dokumentasi hasil karya siswa, serta refleksi yang dilakukan oleh guru setelah mengikuti seluruh rangkaian kegiatan pendampingan. Analisis terhadap perangkat pembelajaran menunjukkan adanya pergeseran paradigma pembelajaran yang cukup signifikan. Sebelum mengikuti program, sebagian besar guru masih menerapkan pendekatan pembelajaran yang berpusat pada guru (*teacher-centered learning*), di mana kegiatan belajar didominasi oleh penyampaian materi secara langsung melalui metode ceramah, tanya jawab sederhana, dan pemberian tugas individual. Pemanfaatan teknologi pada tahap ini umumnya terbatas pada penggunaan media presentasi, penayangan video pembelajaran, atau distribusi materi dan tugas melalui platform komunikasi digital. Dalam praktiknya, siswa lebih banyak berperan sebagai penerima informasi, sementara guru menjadi sumber utama pengetahuan dalam proses pembelajaran.

Setelah mengikuti program pendampingan, terlihat adanya perubahan yang mengarah pada penerapan pembelajaran yang lebih berpusat pada siswa (*student-centered learning*). Guru mulai merancang kegiatan belajar yang memberikan kesempatan lebih besar kepada siswa untuk berpartisipasi aktif, berkolaborasi, melakukan eksplorasi informasi, serta menghasilkan produk pembelajaran yang mencerminkan pemahaman dan kreativitas mereka. Teknologi tidak lagi digunakan hanya sebagai media penyampaian materi, tetapi telah berfungsi sebagai alat yang mendukung proses konstruksi pengetahuan, kolaborasi, dan pengembangan keterampilan abad ke-21. Salah satu perubahan yang paling menonjol terlihat pada penerapan pembelajaran berbasis proyek digital (*digital project-based learning*).

Guru mulai mengembangkan aktivitas pembelajaran yang menuntut siswa menyelesaikan proyek tertentu dengan memanfaatkan berbagai aplikasi digital. Dalam beberapa perangkat pembelajaran yang dianalisis, siswa tidak hanya diminta memahami konsep teoritis, tetapi juga menghasilkan produk digital seperti presentasi interaktif, video edukatif, poster digital, infografis, laporan berbasis multimedia, maupun konten kreatif lainnya yang relevan dengan materi pembelajaran. Pendekatan ini mendorong siswa untuk mengembangkan kemampuan berpikir kritis, kreativitas, komunikasi, dan kolaborasi secara lebih optimal. Perubahan juga terlihat pada penggunaan media dan platform pembelajaran yang semakin beragam. Sebelum program berlangsung, media yang digunakan umumnya terbatas pada aplikasi presentasi konvensional. Setelah pendampingan, guru mulai memanfaatkan berbagai platform digital interaktif untuk meningkatkan keterlibatan siswa selama proses pembelajaran. Penggunaan kuis interaktif, papan kolaborasi digital, aplikasi brainstorming, serta berbagai media pembelajaran berbasis visual dan multimedia menjadi lebih sering ditemukan dalam rancangan pembelajaran peserta. Variasi media tersebut tidak hanya meningkatkan daya tarik pembelajaran, tetapi juga membantu guru menciptakan pengalaman belajar yang lebih dinamis dan partisipatif.

Selain itu, guru mulai mengintegrasikan aktivitas kolaboratif ke dalam proses pembelajaran. Jika sebelumnya sebagian besar tugas diberikan secara individual, setelah program berlangsung banyak guru mulai menerapkan tugas kelompok yang mengharuskan siswa bekerja sama dalam menyelesaikan proyek atau memecahkan permasalahan tertentu. Melalui pemanfaatan platform digital kolaboratif, siswa dapat berbagi ide, menyusun produk secara bersama-sama, memberikan umpan balik kepada teman sejawat, dan mendokumentasikan hasil kerja mereka secara lebih sistematis. Praktik ini menunjukkan bahwa teknologi telah dimanfaatkan sebagai sarana untuk membangun interaksi dan kolaborasi yang lebih efektif di antara peserta

didik. Hasil observasi selama implementasi pembelajaran juga menunjukkan peningkatan kualitas interaksi antara guru dan siswa. Guru lebih sering memberikan pertanyaan terbuka, memfasilitasi diskusi, serta mendorong siswa untuk mengemukakan pendapat dan mempresentasikan hasil pekerjaannya. Suasana pembelajaran menjadi lebih dialogis dibandingkan sebelumnya. Siswa tidak hanya menerima informasi secara pasif, tetapi terlibat aktif dalam proses pencarian informasi, pengolahan data, penyusunan solusi, dan penyajian hasil pembelajaran.

Perubahan praktik pembelajaran tersebut diperkuat oleh hasil refleksi peserta setelah program selesai dilaksanakan. Sebagian besar guru menyatakan bahwa kegiatan pelatihan dan pendampingan telah meningkatkan pemahaman mereka mengenai berbagai alternatif strategi pembelajaran yang dapat diterapkan dengan bantuan teknologi digital. Guru mengaku menjadi lebih percaya diri dalam mencoba pendekatan pembelajaran baru yang sebelumnya dianggap sulit atau berisiko untuk diterapkan. Pendampingan yang dilakukan secara bertahap memberikan kesempatan kepada peserta untuk mencoba, merefleksikan, dan memperbaiki praktik pembelajaran yang mereka lakukan. Lebih lanjut, hasil refleksi menunjukkan adanya perubahan cara pandang guru terhadap peran teknologi dalam pendidikan. Sebelum mengikuti program, teknologi umumnya dipahami sebagai alat bantu yang berfungsi mempermudah penyampaian materi atau administrasi pembelajaran. Setelah mengikuti pendampingan, guru mulai memandang teknologi sebagai bagian integral dari proses pembelajaran yang dapat digunakan untuk meningkatkan kualitas pengalaman belajar siswa.

Teknologi dipersepsikan sebagai sarana untuk memfasilitasi kolaborasi, mendorong kreativitas, meningkatkan motivasi belajar, serta menciptakan lingkungan pembelajaran yang lebih aktif dan bermakna. Transformasi perspektif tersebut menjadi salah satu capaian penting dari program pengabdian ini. Peningkatan kompetensi teknis dalam menggunakan perangkat dan aplikasi digital tentu merupakan hasil yang positif, namun perubahan pada aspek pedagogis memiliki dampak yang lebih berkelanjutan terhadap praktik pembelajaran di kelas. Ketika guru mampu mengubah cara pandangnya terhadap pemanfaatan teknologi, maka peluang untuk terus melakukan inovasi pembelajaran di masa mendatang akan semakin besar. Dengan demikian, keberhasilan program tidak hanya ditunjukkan oleh peningkatan skor kompetensi peserta, tetapi juga oleh terjadinya perubahan nyata dalam desain, pelaksanaan, dan kualitas proses pembelajaran yang berlangsung di kelas.

Dampak tidak langsung dari peningkatan kompetensi guru juga terlihat pada meningkatnya keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Berdasarkan hasil observasi kelas dan laporan refleksi guru, siswa menunjukkan partisipasi yang lebih aktif dalam diskusi kelompok, penyelesaian proyek, presentasi hasil kerja, serta penggunaan media digital selama proses pembelajaran berlangsung. Salah satu contoh implementasi yang muncul selama program adalah pengembangan proyek digital bertema *Eco Living*, di mana siswa bekerja secara kolaboratif untuk menghasilkan poster digital, video edukatif, dan presentasi interaktif terkait isu lingkungan. Kegiatan tersebut tidak hanya melatih kemampuan penggunaan teknologi, tetapi juga mendorong pengembangan kreativitas, komunikasi, kolaborasi, dan pemecahan masalah sebagai bagian dari keterampilan abad ke-21. Peningkatan keterlibatan siswa ini menunjukkan bahwa penguatan kompetensi guru memiliki implikasi langsung terhadap kualitas proses pembelajaran di kelas. Ketika guru mampu mengintegrasikan teknologi dan pedagogi secara efektif, siswa memperoleh lebih banyak kesempatan untuk berpartisipasi aktif dalam proses konstruksi pengetahuan.



Gambar 6. Pelaksanaan Pembelajaran berbasis Literasi Digital dengan Pendekatan Kolaboratif dan Produk Proyek Siswa berupa Poster Edukatif dan Aplikasi Interaktif “Eco Living” (Dokumentasi peneliti, 2025)

Hasil kegiatan menunjukkan bahwa peningkatan kompetensi guru tidak hanya berkaitan dengan kemampuan menggunakan teknologi, tetapi juga dengan kemampuan mengintegrasikan teknologi tersebut ke dalam strategi pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Temuan ini sejalan dengan penelitian menyatakan bahwa keberhasilan integrasi teknologi sangat dipengaruhi oleh kemampuan pedagogis guru dalam merancang pengalaman belajar yang bermakna (Tondeur et al., 2017). Dengan demikian, peningkatan kompetensi digital tidak dapat dipisahkan dari penguatan aspek pedagogi. Temuan ini juga mendukung kerangka kompetensi digital pendidik (*DigCompEdu*) yang dikembangkan oleh Redecker (2017). Kerangka tersebut menegaskan bahwa teknologi seharusnya dimanfaatkan untuk meningkatkan kualitas proses belajar, memperluas partisipasi siswa, dan menciptakan pengalaman belajar yang lebih aktif dan kolaboratif (Redecker, 2017). Dalam kegiatan ini, guru tidak hanya belajar menggunakan teknologi, tetapi juga mengembangkan kemampuan untuk merancang pembelajaran yang lebih inovatif dan berpusat pada siswa.

Keberhasilan program dipengaruhi oleh pendekatan pendampingan berbasis praktik reflektif yang digunakan. Berbeda dengan pelatihan konvensional yang umumnya berfokus pada transfer pengetahuan, program ini mengombinasikan sosialisasi, pelatihan, praktik langsung, pendampingan, dan refleksi secara berkelanjutan. Pendekatan tersebut memungkinkan guru memperoleh pengalaman belajar yang kontekstual serta menerima umpan balik secara langsung terhadap praktik yang dilakukan. Temuan ini mendukung pandangan Schön (2017) yang menekankan bahwa praktik reflektif merupakan komponen penting dalam pengembangan profesional guru karena memungkinkan terjadinya proses belajar yang berkelanjutan melalui refleksi terhadap pengalaman nyata (Schön, 2017).

Meskipun demikian, hasil kegiatan ini perlu ditafsirkan secara hati-hati. Jumlah peserta yang relatif terbatas, yaitu 10 orang guru, menyebabkan hasil program belum dapat digeneralisasikan pada konteks sekolah lain dengan karakteristik yang berbeda. Selain itu, penilaian kompetensi menggunakan rubrik observasi masih memungkinkan adanya unsur subjektivitas penilai. Untuk meminimalkan potensi bias tersebut, tim pengabdian menerapkan triangulasi melalui observasi, wawancara, dokumentasi, refleksi peserta, serta analisis perangkat pembelajaran yang dihasilkan guru. Namun, kemungkinan adanya bias penilai dan efek antusiasme peserta selama program berlangsung tetap perlu dipertimbangkan dalam menginterpretasikan hasil.

Secara keseluruhan, hasil kegiatan menunjukkan bahwa program pendampingan berbasis praktik reflektif mampu meningkatkan kompetensi guru dalam mengintegrasikan literasi digital dan pedagogi kreatif. Dampak program tidak hanya terlihat pada peningkatan skor kompetensi guru, tetapi juga pada perubahan praktik pembelajaran, peningkatan kualitas perangkat pembelajaran, serta meningkatnya keterlibatan siswa dalam proses belajar. Temuan ini menunjukkan bahwa model pendampingan yang mengombinasikan pelatihan, praktik, dan refleksi berpotensi menjadi alternatif strategi pengembangan profesional guru yang kontekstual, partisipatif, dan berkelanjutan dalam menghadapi tantangan pendidikan di era digital.

V. KESIMPULAN

Program pendampingan literasi digital dan pedagogi kreatif yang dilaksanakan di SMA Negeri 1 Sukawati berhasil meningkatkan kompetensi guru dalam mengintegrasikan teknologi digital ke dalam pembelajaran. Keberhasilan program ditunjukkan oleh peningkatan skor kompetensi pada aspek literasi digital, pedagogi kreatif, desain pembelajaran inovatif, dan interaktivitas pembelajaran, serta adanya perubahan praktik pembelajaran menuju pendekatan yang lebih aktif, kolaboratif, dan berpusat pada peserta didik. Hasil kegiatan menunjukkan bahwa pendampingan yang mengombinasikan pelatihan, praktik langsung, dan refleksi mampu membantu guru mengembangkan pemanfaatan teknologi yang tidak hanya bersifat teknis, tetapi juga mendukung tujuan pedagogis pembelajaran. Dengan demikian, permasalahan mitra terkait optimalisasi integrasi teknologi dalam pembelajaran dapat mulai diatasi melalui program ini. Untuk menjaga keberlanjutan hasil yang telah dicapai, sekolah disarankan untuk mengembangkan komunitas belajar guru, melaksanakan kegiatan berbagi praktik baik secara berkala, serta memberikan pendampingan lanjutan dalam pengembangan pembelajaran berbasis digital. Selain itu, kegiatan pengabdian serupa pada masa mendatang perlu melibatkan lebih banyak peserta dan dilakukan dalam jangka waktu yang lebih panjang agar dampak program dapat diamati secara lebih komprehensif dan berkelanjutan.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis menyampaikan terima kasih kepada Kepala Sekolah dan seluruh guru SMA Negeri 1 Sukawati atas dukungan, kerja sama, dan partisipasi aktif selama pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat

ini. Keterlibatan mitra secara kolaboratif telah memberikan kontribusi yang signifikan terhadap kelancaran serta keberhasilan implementasi program. Ucapan terima kasih juga disampaikan kepada Fakultas Bahasa Asing, Universitas Mahasaraswati Denpasar atas dukungan institusional yang diberikan, baik dalam bentuk fasilitasi, pendampingan akademik, maupun dukungan administratif selama seluruh rangkaian kegiatan berlangsung.

DAFTAR PUSTAKA

- Aliyah, H., & Masyithoh, S. (2024). Tinjauan Literatur: Peran Teknologi Digital dalam Meningkatkan Kualitas Pembelajaran di Sekolah. *Jurnal Teknologi Pendidikan Dan Pembelajaran (JTTPP)*, 01(04).
- Chotimah, S. C.; et al. (2025). Pentingnya Literasi Digital Dalam Mempersiapkan Siswa Menghadapi Era Society 5.0. *ABDUSSALAM: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan Islam*, 01.
- Conner, L., & Bennetts, J. (2018). Teachers Creating Effective Learning Experiences for Indigenous Learners. *Creative Education*, 09(06), 1000–1019. <https://doi.org/10.4236/ce.2018.96074>
- Cresswell, J. D. (2018). Research design: Qualitative, quantitative, and mixed methods approaches (5th ed.). In *SAGE Publications*.
- Desimone, L. M. (2009). Improving Impact Studies of Teachers' Professional Development: Toward Better Conceptualizations and Measures. *Educational Researcher*, 38(3), 181–199. <https://doi.org/10.3102/0013189X08331140>
- Desimone, L. M., & Garet, M. S. (2015). Best practices in teachers' professional development in the United States. *Psychology, Society and Education*, 7(3). <https://doi.org/10.25115/psye.v7i3.516>
- Dewi, R., Normayunita, R., Soro, S., & Mardiana, D. (2025). Perencanaan Pemanfaatan Media Pembelajaran Digital Dalam Meningkatkan Kompetensi Sosial Guru. *Global Education Journal*, 3(2), 217–226.
- Fricticarani, A., Hayati, A., R, R., Hoirunisa, I., & Rosdalina, G. M. (2023). STRATEGI PENDIDIKAN UNTUK SUKSES DI ERA TEKNOLOGI 5.0. *Jurnal Inovasi Pendidikan Dan Teknologi Informasi (JIPTI)*, 4(1). <https://doi.org/10.52060/pti.v4i1.1173>
- Guskey, T. R. (2002). Professional development and teacher change. In *Teachers and Teaching: Theory and Practice* (Vol. 8, Number 3). <https://doi.org/10.1080/135406002100000512>
- Hobbs, R. (2017). Create to Learn: Introduction to Digital Literacy. In *Create to Learn : Introduction to Digital Literacy*.
- Kemmis, S., McTaggart, R., & Nixon, R. (2014). The action research planner: Doing critical participatory action research. In *The Action Research Planner: Doing Critical Participatory Action Research*. <https://doi.org/10.1007/978-981-4560-67-2>
- Nurdin, Khairunnisa, H., & Adrian, F. (2024). Peran Guru dalam Implementasi Pedagogi Humanis di Era Digital. *JIIIC: Jurnal Intelek Insan Cendikia*, (10).
- Redecker, C. (2017). European framework for the digital competence of educators: DigCompEdu. In *Joint Research Centre (JRC) Science for Policy report*. <https://doi.org/10.2760/159770>
- Schön, D. A. (2017). The reflective practitioner: How professionals think in action. In *The Reflective Practitioner: How Professionals Think in Action*. <https://doi.org/10.4324/9781315237473>
- Smith, C., & Gillespie, M. (2023). Research on Professional Development and Teacher Change: Implications for Adult Basic Education. In *Review of Adult Learning and Literacy: VOLUME 7: Connecting Research, Policy, and Practice* (Vol. 7). <https://doi.org/10.4324/9781003417996-7>
- Tondeur, J., van Braak, J., Ertmer, P. A., & Ottenbreit-Leftwich, A. (2017). Understanding the relationship between teachers' pedagogical beliefs and technology use in education: a systematic review of qualitative evidence. *Educational Technology Research and Development*, 65(3). <https://doi.org/10.1007/s11423-016-9481-2>
- Whitworth, B. A., & Chiu, J. L. (2015). Professional Development and Teacher Change: The Missing Leadership Link. *Journal of Science Teacher Education*, 26(2). <https://doi.org/10.1007/s10972-014-9411-2>