

PELATIHAN MEMBUAT KONTEN PEMBELAJARAN DALAM PENINGKATAN KUALITAS KOMPETENSI GURU DAN HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK SMP NEGERI 1 SUKAWATI

Ida Ayu Agung Ekasriadi^{1*}, Putu Dessy Fridayanthi², I Komang Sukendra³,
Gusti Ayu Made Puspawati⁴

^{1,2,3,4} Universitas PGRI Mahadewa Indonesia

Email: ekasriadi@gmail.com ; ecy_mc@yahoo.com ; kngsukendra70@gmail.com
ayu.puspa070171@gmail.com

ABSTRACT

This community service activity aims to provide a solution to the problem of lack of understanding and skills of teachers in designing interesting and relevant digital learning content, in order to improve teacher professional competence and student learning outcomes at SMP Negeri 1 Sukawati. The implementation of the activity is carried out through two main stages, namely training and mentoring. In the training stage, teachers are given a conceptual understanding and practical skills in using various digital applications such as Canva, CapCut, and Powtoon to create interactive learning media. The next stage is technical mentoring which is carried out periodically to ensure that teachers are able to implement the training results in the learning process in the classroom. The results of the activity show a significant increase in teacher competence in creating digital learning content and the formation of several learning video products as real outputs of the training. In addition, this activity encourages the integration of digital content in the Merdeka Curriculum in a more systematic and sustainable manner. Thus, this community service activity has a real positive impact in supporting technology-based educational transformation in the school environment.

Keywords: *training, digital learning content, teacher competence, learning outcomes, Merdeka Curriculum*

ABSTRAK

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan untuk memberikan solusi terhadap permasalahan kurangnya pemahaman dan keterampilan guru dalam merancang konten pembelajaran digital yang menarik dan relevan, guna meningkatkan kompetensi profesional guru serta hasil belajar peserta didik di SMP Negeri 1 Sukawati. Pelaksanaan kegiatan dilakukan melalui dua tahapan utama, yaitu pelatihan dan pendampingan. Pada tahap pelatihan, guru diberikan pemahaman konseptual dan keterampilan praktis dalam penggunaan berbagai aplikasi digital seperti Canva, CapCut, dan Powtoon untuk menciptakan media pembelajaran interaktif. Tahap selanjutnya adalah pendampingan teknis yang dilakukan secara berkala untuk memastikan guru mampu mengimplementasikan hasil pelatihan dalam proses pembelajaran di kelas. Hasil kegiatan menunjukkan adanya peningkatan signifikan dalam kompetensi guru dalam membuat konten pembelajaran digital serta terbentuknya beberapa produk video pembelajaran sebagai luaran nyata dari pelatihan. Selain itu, kegiatan ini mendorong integrasi konten digital dalam Kurikulum Merdeka secara lebih sistematis dan berkelanjutan. Dengan demikian, kegiatan pengabdian ini memberikan dampak positif yang nyata dalam mendukung transformasi pendidikan berbasis teknologi di lingkungan sekolah.

Kata Kunci: pelatihan, konten pembelajaran digital, kompetensi guru, hasil belajar, Kurikulum Merdeka

1. PENDAHULUAN

Analisis Situasi

SMP Negeri 1 Sukawati merupakan salah satu sekolah menengah pertama negeri yang terletak di Kecamatan Sukawati, Kabupaten Gianyar, Bali. Sekolah ini berdiri sejak 1 April 1965 berdasarkan SK Pendirian Nomor 97/SK/B.11/1965 dan berada di bawah naungan Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. Saat ini, SMP Negeri 1 Sukawati memiliki 1.223 peserta didik yang dibimbing oleh 52 guru profesional di bidangnya. Di bawah kepemimpinan Kepala Sekolah Ni Ketut Sugihantari dan didukung oleh tenaga operator sekolah I Kadek Hedy Sugiantara, S.Kom., sekolah ini diharapkan mampu memberikan kontribusi nyata dalam mencerdaskan generasi bangsa, khususnya di wilayah Kecamatan Sukawati. Seiring dengan perkembangan teknologi informasi, dunia pendidikan mengalami transformasi signifikan, termasuk dalam hal proses pembelajaran. Guru dituntut untuk mampu mengadaptasi berbagai perangkat teknologi dalam pembelajaran agar lebih menarik dan interaktif. Salah satu aspek penting dalam transformasi ini adalah pembuatan konten pembelajaran digital yang dapat disesuaikan dengan karakteristik peserta didik serta kebutuhan kurikulum, khususnya Kurikulum Merdeka (Sukendra et al., 2024).

Namun demikian, masih ditemukan kendala di lapangan, khususnya terkait keterbatasan pengetahuan dan keterampilan guru dalam menciptakan konten pembelajaran digital yang berkualitas. Banyak guru belum familiar dengan pemanfaatan aplikasi atau platform seperti Canva, video pembelajaran, animasi edukatif, dan bentuk media interaktif lainnya. Hal ini berdampak pada kurang optimalnya proses pembelajaran serta rendahnya daya tarik materi yang disampaikan kepada peserta didik. Padahal, media pembelajaran digital yang interaktif sangat potensial dalam meningkatkan motivasi belajar siswa, meningkatkan pemahaman konsep, dan menyediakan pembelajaran yang adaptif. Media tersebut harus memenuhi beberapa kriteria, antara lain mudah digunakan, memiliki interaktivitas tinggi, menyajikan konten berkualitas, menyediakan umpan balik langsung (feedback), dan memiliki aksesibilitas tinggi. Dengan penguasaan terhadap media ini, guru tidak hanya meningkatkan kualitas pembelajarannya, tetapi juga menjadi lebih siap menghadapi tantangan pendidikan abad 21 (Suartha et al., 2024).

Oleh karena itu, dibutuhkan program pelatihan yang terstruktur dan aplikatif untuk meningkatkan kompetensi guru dalam membuat konten pembelajaran digital. Kegiatan ini tidak hanya bertujuan untuk membekali guru dengan keterampilan teknis, tetapi juga sebagai upaya strategis dalam meningkatkan kualitas proses pembelajaran dan hasil belajar siswa secara berkelanjutan.

Rumusan Permasalahan

Berdasarkan latar belakang dan situasi yang telah dianalisis, maka rumusan masalah dalam kegiatan pengabdian ini adalah: Bagaimana solusi yang efektif untuk mengatasi kurangnya pengetahuan dan keterampilan guru dalam membuat konten pembelajaran digital

guna meningkatkan kompetensi guru dan hasil belajar peserta didik di SMP Negeri 1 Sukawati?



Gambar 1. Foto depan lokasi sekolah SMP Negeri 1 Sukawati Gianyar

Tujuan Kegiatan

Tujuan dari pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini adalah:

- a. Meningkatkan pengetahuan dan keterampilan guru dalam merancang dan mengembangkan konten pembelajaran digital yang menarik dan efektif.
- b. Meningkatkan kualitas kompetensi profesional guru dalam menghadapi tantangan pembelajaran berbasis teknologi di era digital.
- c. Mendorong peningkatan hasil belajar peserta didik melalui penerapan media pembelajaran interaktif yang inovatif dan sesuai dengan Kurikulum Merdeka.

2. METODE PELAKSANAAN

Kegiatan pengabdian ini bertujuan untuk memberikan solusi terhadap permasalahan kurangnya pemahaman guru dalam merancang konten pembelajaran digital yang berkontribusi terhadap peningkatan kualitas kompetensi guru dan hasil belajar peserta didik di SMP Negeri 1 Sukawati. Untuk mencapai tujuan tersebut, kegiatan dilaksanakan dalam dua tahap utama, yaitu sosialisasi dan pelatihan, serta pendampingan dan evaluasi.

1) Tahap Sosialisasi dan Pelatihan

Tahap pertama berupa kegiatan sosialisasi sekaligus pelatihan yang dilaksanakan secara tatap muka di ruang pertemuan SMP Negeri 1 Sukawati, Gianyar. Kegiatan ini dilaksanakan dalam satu hari penuh selama 8 jam, yang dibagi dalam beberapa sesi penyampaian materi dan praktik langsung. Materi pelatihan mencakup pengenalan konsep konten pembelajaran digital, pemanfaatan media pembelajaran interaktif, serta penggunaan aplikasi desain dan video pembelajaran seperti Canva dan platform sejenis lainnya.

Peserta pelatihan adalah seluruh guru mata pelajaran di SMP Negeri 1 Sukawati. Pelaksanaan kegiatan dijadwalkan pada saat libur Hari Raya Galungan agar tidak mengganggu aktivitas pembelajaran reguler. Fokus utama pelatihan adalah membangun pemahaman menyeluruh di

kalangan guru terkait pentingnya penguasaan konten pembelajaran digital, sekaligus menyusun rencana tindak lanjut sebagai kelanjutan dari hasil pelatihan.

2) Tahap Pendampingan dan Evaluasi

Setelah pelatihan, kegiatan dilanjutkan dengan tahap pendampingan yang bersifat teknis dan aplikatif. Tujuan dari pendampingan ini adalah untuk meningkatkan keterampilan guru dalam membuat konten pembelajaran yang menarik, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik. Pendampingan dilakukan secara berkala sesuai jadwal yang disepakati bersama pihak sekolah, tanpa mengganggu kegiatan belajar mengajar. Setiap sesi pendampingan berlangsung selama 4 jam (4 x 60 menit) per hari, dan mencakup seluruh mata pelajaran. Rincian kegiatan pendampingan meliputi:

- a. Praktik analisis dan perancangan konten video pembelajaran.
- b. Praktik mendesain media pembelajaran digital yang menarik dan relevan.

Melalui pendampingan ini, guru diharapkan dapat langsung mengaplikasikan hasil pelatihan dalam bentuk produk konten pembelajaran yang dapat digunakan dalam proses belajar mengajar (Fridayanthi et al., 2024).



Gambar 1. Foto Kegiatan Pelatihan Pembuatan konten Pembelajaran

Partisipasi Mitra dalam Pelaksanaan Program

Keberhasilan program pengabdian ini juga didukung oleh peran aktif mitra dari SMP Negeri 1 Sukawati. Mitra memberikan kontribusi dalam bentuk:

- a. Menyediakan sarana dan prasarana berupa tempat untuk kegiatan sosialisasi, pelatihan, dan pendampingan.
- b. Menugaskan guru-guru mata pelajaran untuk berpartisipasi aktif dalam setiap tahapan kegiatan.
- c. Mendukung publikasi ilmiah hasil kegiatan pengabdian, terutama terkait penerapan teknologi dalam pembelajaran.

Kolaborasi yang baik antara tim pelaksana pengabdian dan mitra sekolah diharapkan mampu memberikan dampak yang nyata terhadap peningkatan kualitas pendidikan di lingkungan SMP Negeri 1 Sukawati.



Gambar 2. Foto Kegiatan Sosialisasi di SMP Negeri 1 Gianyar

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini telah dilaksanakan selama dua hari, yaitu pada tanggal 28 dan 29 April 2025, bertempat di SMP Negeri 1 Sukawati, Kabupaten Gianyar, Bali. Kegiatan terdiri atas tiga tahapan utama: persiapan, pelaksanaan, dan evaluasi.

1) Tahap Persiapan

Tahap persiapan dilakukan sebelum kegiatan utama dimulai. Tim pengabdian dari Universitas PGRI Mahadewa Indonesia mengadakan rapat koordinasi internal untuk menyusun materi pelatihan dan pembagian tugas. Materi pelatihan difokuskan pada pembuatan konten pembelajaran digital interaktif, khususnya dalam bentuk video pembelajaran. Pokok bahasan yang disiapkan meliputi:

- a. Pengenalan platform Google Classroom untuk manajemen kelas digital.
- b. Cara membuat dan membagikan link kelas kepada peserta didik.
- c. Proses pemberian tugas baik individu maupun klasikal.
- d. Strategi pelaksanaan penilaian berbasis daring.

Materi disampaikan secara teoritis dan dilanjutkan dengan praktik langsung, agar peserta dapat segera mengaplikasikan pengetahuan yang diperoleh dalam konteks pembelajaran sehari-hari.

2) Tahap Pelaksanaan: Pelatihan dan Pendampingan

Kegiatan utama dilaksanakan dengan dua pendekatan, yaitu pelatihan dan pendampingan. Pelatihan ditujukan untuk meningkatkan pengetahuan dan keterampilan guru dalam membuat konten pembelajaran digital yang menarik, sejalan dengan kebijakan nasional pendidikan berbasis teknologi. Sementara itu, pendampingan berfungsi untuk memastikan

keberlanjutan implementasi hasil pelatihan dalam kegiatan pembelajaran (Sukendra et al., 2022).

Selama kegiatan berlangsung, para guru diberikan pre-test untuk mengukur tingkat pemahaman awal terkait konten pembelajaran digital. Setelah kegiatan berakhir, post-test dilakukan untuk mengevaluasi peningkatan pemahaman dan keterampilan peserta. Dari hasil evaluasi, terlihat adanya peningkatan signifikan pada pemahaman dan keterampilan guru dalam membuat video pembelajaran yang efektif dan sesuai dengan Kurikulum Merdeka.

3) Materi Pelatihan: Aplikasi Pembelajaran Digital

Beberapa aplikasi yang dikenalkan dan dipraktikkan selama pelatihan meliputi:

- a. Canva: Aplikasi desain grafis berbasis cloud yang digunakan untuk membuat infografis, presentasi, worksheet, dan media pembelajaran visual lainnya.
- b. Powtoon: Aplikasi berbasis web untuk membuat animasi edukatif dan video interaktif yang menarik dan mudah dipahami.
- c. Prezi: Platform presentasi non-linear yang memungkinkan tampilan zoom in/out untuk menyampaikan materi dengan cara dinamis.
- d. Sparkol VideoScribe: Aplikasi whiteboard animation yang memungkinkan guru membuat video dengan tulisan tangan animasi untuk menjelaskan konsep pelajaran.
- e. Lectora: Software authoring tool untuk membuat e-learning interaktif, termasuk kuis dan game pembelajaran.
- f. CapCut: Aplikasi editing video sederhana dan gratis, digunakan untuk membuat video pembelajaran singkat dan menarik dengan efek visual modern.
- g. Camtasia: Perangkat lunak perekaman layar untuk membuat tutorial atau presentasi video.
- h. Bandicam: Aplikasi perekam layar yang sering digunakan untuk merekam aktivitas desktop maupun demonstrasi penggunaan aplikasi.

Seluruh aplikasi tersebut dikenalkan melalui sesi demonstrasi, diikuti dengan praktik mandiri oleh peserta, dengan pendampingan langsung dari tim pengabdian.



Gambar 3. Foto Kegiatan Sosialisasi dan Pelatihan Pembuatan Konten Video Pembelajaran di SMP Negeri 1 Sukawati

4) Luaran Kegiatan

Luaran dari kegiatan pengabdian ini mencakup:

- a. Peningkatan pengetahuan dan keterampilan guru dalam membuat konten pembelajaran digital.
- b. Produk berupa video pembelajaran hasil karya guru peserta pelatihan.
- c. Tersusunnya rencana tindak lanjut oleh sekolah, untuk mengintegrasikan konten digital ke dalam proses pembelajaran.
- d. Dokumentasi kegiatan dalam bentuk laporan dan publikasi ilmiah sebagai wujud diseminasi kegiatan pengabdian.

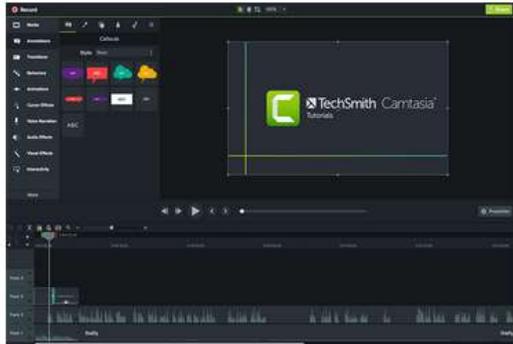
Kegiatan ini diharapkan mampu memberikan dampak jangka panjang dalam meningkatkan kompetensi guru dan hasil belajar peserta didik, serta memperkuat peran sekolah dalam menerapkan pembelajaran berbasis teknologi secara berkelanjutan.

Merancang Konten Digital Untuk Pembelajaran Dengan Aplikasi

<https://www.youtube.com/watch?v=b6PL5vv-dcE>

Cara Mudah dan Cepat, Membuat Video Pembelajaran dengan Canva

<https://www.youtube.com/watch?app=desktop&v=HyoYvfKfLzY>



Gambar 4. Foto Kegiatan Pendampingan membuat konten pembelajaran

4. Ucapan Terimakasih

Terimakasih kepada Kepala SMP Negeri 1 Sukawati yang sudah menyiapkan sarana dan prasarana dalam kegiatan pelatihan membuat konten pembelajaran dalam peningkatan kualitas kompetensi guru dan hasil belajar peserta didik SMP Negeri 1 Sukawati.

5. SIMPULAN

Berdasarkan hasil pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat melalui pelatihan dan pendampingan, dapat disimpulkan bahwa kegiatan ini memberikan dampak positif dalam meningkatkan pemahaman dan keterampilan guru di SMP Negeri 1 Sukawati dalam membuat konten pembelajaran digital yang menarik dan interaktif. Melalui kegiatan ini, para guru tidak hanya memperoleh pengetahuan tentang konsep dasar konten pembelajaran digital, tetapi juga mampu mengaplikasikannya secara langsung melalui pembuatan video pembelajaran dengan memanfaatkan aplikasi seperti Canva dan CapCut.

Hal ini menunjukkan bahwa guru telah mengalami peningkatan kompetensi, baik dalam aspek teknis maupun inovatif, dalam menciptakan media pembelajaran yang relevan dengan kebutuhan siswa dan mendukung penerapan kurikulum merdeka.

Outcome utama dari kegiatan ini adalah:

- a. Terwujudnya video pembelajaran hasil karya guru sebagai bentuk implementasi pelatihan.
- b. Meningkatnya keterampilan guru dalam menggunakan aplikasi digital seperti Canva dan CapCut untuk pembuatan media pembelajaran.
- c. Guru mampu menjadikan konten digital sebagai bagian dari tugas aksi dalam implementasi Kurikulum Merdeka.

Dengan demikian, kegiatan pengabdian ini tidak hanya berhasil meningkatkan kompetensi guru dalam penggunaan teknologi pembelajaran, tetapi juga mendorong terciptanya pembelajaran yang lebih kreatif, inovatif, dan adaptif terhadap perkembangan zaman. Ke depan, kegiatan serupa diharapkan dapat terus dilakukan secara berkelanjutan sebagai bagian dari upaya peningkatan kualitas pendidikan.

6. DAFTAR PUSTAKA

- Anwar, M. S., Setiawan, A., & Fitria, E. (2022). *Pendampingan Penulisan Artikel Hasil Penelitian Pada Jurnal Ilmiah (Kunci Sukses Mahasiswa Menulis Di Jurnal Bereputasi Nasional)*. 01(4), 221–228.
- Fridayanthi, P. D., Ayu, G. A. M. P., & Ida Ayu Agung Ekasriadi, I. K. Sukendra. (2024). *PkM. Pelatihan Penulisan Modul Ajar Kurikulum Merdeka Di SMA Negeri 8 Denpasar Bali*. 5(Desember), 129–138. <https://doi.org/10.59672/widyamahadi.v5i1.4310>
- Hasanah, U., Maulidya, A., & Sari, D. K. (2021). Peningkatan kompetensi guru dalam menyusun media pembelajaran berbasis digital di era revolusi industri 4.0. *Jurnal Pendidikan Teknologi dan Kejuruan*, 24(1), 45–52.
- Ida Ayu Agung Ekasriadi, I Komang Sukendra, Putu Dessy Fridayanthi, G. A. M. P. (2023). *PKM. Pelatihan Penulisan Karya Tulis Ilmiah dan Publikasi Ilmiah di SDN 3 Penatih*. 4(Desember), 122–131. <https://doi.org/10.59672/widyamahadi.v4i1.3393>
- I Komang Sukendra, I Made Darmada, I. W. S. (2019). Program Kemitraan Masyarakat SMA Negeri 7 Denpasar Provinsi Bali. *Angewandte Chemie International Edition*, 6(11), 951–952., 1(1), 1–11. <https://jasintek.denpasarinstitute.com/index.php/jasintek/article/view/21/9>
- Nuryami, S., Setiawan, H., & Wulandari, R. (2022). Pemanfaatan media digital interaktif untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. *Jurnal Teknologi Pendidikan dan Pembelajaran*, 10(2), 89–97.
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. (2020). *Panduan implementasi Kurikulum Merdeka*. Jakarta: Kemdikbud.

- Komang Sukendra, I., Dessy Fridayanthi, P., Ayu, I., Ekasriadi, A., Ayu, G., & Puspawati, M. (2022). *PKM. SMP Negeri 3 Kediri Dalam Pelatihan Pembuatan Modul Berorientasi Soal HOTS Untuk Meningkatkan SDM Guru*. 3(1), 2798–1614. <https://doi.org/10.5281/zenodo.7447578>
- Nirfayanti, Nurbaeti. 2019. Pengaruh Media Pembelajaran Google Classroom Dalam Pembelajaran Analisis Real Terhadap Motivasi Belajar Mahasiswa. *Proximal: Jurnal Penelitian Matematika Dan Pendidikan Matematika*. 2(1):50-59.
- Purwaningsih, A., Santoso, H., & Rahmawati, T. (2022). Pengaruh penggunaan media interaktif terhadap hasil belajar siswa di sekolah dasar. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 8(1), 56–64.
- Sari, A., Revita, R., Syahwela, M., Septina, R., Islam, U., Sultan, N., & Kasim, S. (2023). *Pelatihan Penulisan Artikel Jurnal Berbasis Hasil PTK Untuk Guru*. *Journal Of Economic Education Volume 2 No 2 Desember 2023* 2(2), 32–37
- Suarta, I. M., Sukendra, I. K., Bagus, I. N., & Nugraha, S. (2024). *PkM. Pelatihan dan Pendampingan Puplikasi Ilmiah Guru Di SMA Negeri 8 Denpasar*. 5(Desember), 108–116. <https://doi.org/10.59672/widyamahadi.v5i1.4308>
- Sukendra, I K, Ida Ayu Agung Ekasriadi, G. I. Setiawan. (2024). *PkM. SMA Negeri 2 Abiansemal Badung Dalam Meningkatkan Kapasitas Pembelajaran Kurikulum Merdeka*. 5(Desember), 117–128. <https://doi.org/10.59672/widyamahadi.v5i1.4309>
- Sumiati, Suparman, S. (2023). *Pengaruh Perpustakaan Digital Terhadap Peningkatan Kunjungan Dan Minat Baca Siswa Sma Negeri 1 Plampang*. 9(1), 167–173. <https://doi.org/10.58258/jime.v9i1.4375/http>
- Supriyadi, D., Arifin, Z., & Lestari, D. (2022). Pemanfaatan Canva sebagai media pembelajaran berbasis visual. *Jurnal Edutech*, 13(3), 101–108.
- Supriyadi, S., Christian, A., Suryani, I., & Rusdi, I. (2022). Pelatihan Canva Dalam Pembuatan Konten Promosi Media Sosial TikTok Pada Fatayat NU. *Jurnal Altifani Penelitian Dan Pengabdian Kepada Masyarakat*, 2(6), 566–572. <https://doi.org/10.25008/altifani.v2i6.290>
- Tafonao, T. 2018. Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*. 2(2):103-114. <https://doi.org/10.32585/jkp.v2i2.113>
- Tiawan, W., Rahman, A., & Hidayat, T. (2020). Penggunaan aplikasi Canva dalam pembuatan media pembelajaran inovatif untuk guru sekolah dasar. *Jurnal Teknologi Pendidikan Dasar*, 5(2), 66–73.
- Wardani, E. 2021. Kompetensi Guru Dalam Memanfaatkan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi Dan Komunikasi Di SMPN 1 Prambanan. *E-Jurnal Skripsi Program Studi Teknologi Pendidikan*. 10(8):803-821.