

Pelatihan Digitalisasi Pembelajaran Bagi Guru

Ayunda Sabrina Sormin ^{1*}

¹Program Studi Pendidikan Profesi Guru, Universitas Muhammadiyah Tapanuli Selatan, Jl. Sutan Moh. Arif No.32, Batang Ayumi Julu, Kec. Padangsidempuan Utara, Kota Padang Sidempuan, Sumatera Utara
E-mail: Ayunda.sabrina@um-tapsel.ac.id

*Corresponding Author



<https://doi.org/10.31004/jerkin.v5i1.7535>

ARTICLE INFO

Article history:

Received: 17 Jul 2026

Revised: 23 Jul 2026

Accepted: 29 Jul 2026

Kata Kunci:

Digitalisasi
Pembelajaran,
Kompetensi Digital
Guru, *Growth Mindset*.

Keywords:

Digital Learning,
Digital Competence,
Growth Mindset.



ABSTRACT

Pelatihan Digitalisasi Pembelajaran bagi guru ini memiliki dua fokus tujuan utama. (1) Meningkatkan *Growth Mindset* guru dalam menjawab resistensi-resistensi yang ada pada digitalisasi pembelajaran dan (2) Meningkatkan Kompetensi digital guru dalam merancang pembelajaran mendalam. Kegiatan ini dilaksanakan di SMA N 1 Portibi pada tanggal 24-25 April 2026 dengan jumlah peserta 40 guru yang terdiri dari berbagai mata Pelajaran. Metode yang digunakan adalah berbasis partisipatif dan disusun secara sistematis dengan lima tahapan utama yaitu perizinan, persiapan, pelaksanaan, monitoring dan evaluasi. Temuan utama menunjukkan bahwa pelatihan ini mampu meningkatkan *growth mindset* guru dan kompetensi digital berupa penyusunan media ajar berbasis canva. Meskipun demikian pada pelaksanaan pelatihan ini terdapat tantangan dalam implementasi jangka Panjang yaitu pada konsistensi praktik *growth mindset* dalam pembelajaran agar budaya belajar menuju guru dengan kompetensi digital dapat tercapai. Kesimpulannya, pelatihan ini efektif untuk meningkatkan kapasitas guru namun memerlukan pendampingan jangka Panjang.

This Digitalization of Learning Training for teachers has two main objectives. (1) Improving teachers' Growth Mindset in responding to existing resistance to digitalization of learning and (2) Improving teachers' digital competence in designing in-depth learning. This activity was held at SMA N 1 Portibi on April 24-25, 2026 with a total of 40 participants consisting of teachers from various subjects. The method used was participatory and systematically arranged with five main stages: licensing, preparation, implementation, monitoring and evaluation. The main findings show that this training is able to improve teachers' growth mindset and digital competence in the form of preparing Canva-based teaching media. However, in the implementation of this training there are challenges in long-term implementation, namely the consistency of growth mindset practices in learning so that a learning culture towards teachers with digital competence can be achieved. In conclusion, this training is effective in improving teacher capacity but requires long-term mentoring.



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

How to Cite: Ayunda Sabrina Sormin, et al. (2026), Pelatihan Digitalisasi Pembelajaran Bagi Guru, 5(1). <https://doi.org/10.31004/jerkin.v5i1.7535>

PENDAHULUAN

Transformasi digital bergerak sangat cepat dengan perkembangan teknologi informasi , kecerdasan buatan (*Artificial Intelegencies*) dan LMS (*Learning Management System*). Perkembangan ini menuntut perubahan yang juga cepat pada pendidikan. Sebagai pendidik, Guru akan tertinggal jika tidak memiliki kompetensi digital untuk merancang, melaksanakan, dan mengevaluasi pembelajaran berbasis teknologi. OECD (2025) menyatakan bahwa kompetensi digital guru merupakan fondasi penting dalam mempersiapkan siswa menghadapi perubahan dunia kerja berbasis teknologi. Idealnya, guru mampu memanfaatkan beragam platform digital, menciptakan konten interaktif, serta menerapkan etika dan keamanan digital dalam pembelajaran. DigCompEdu Framework (Redecker & Punie,2017) juga menekankan bahwa guru harus memiliki enam dimensi kompetensi digital mulai dari keterampilan

professional hingga kemampuan memfasilitasi pembelajaran digital. Peran Guru saat ini semakin tidak mudah karena berkaitan dengan guru sebagai subjek kegiatan belajar mengajar dituntut untuk mampu menguasai teknologi informasi dan komunikasi terutama demi kepentingan kelancaran proses pembelajaran (Singgih Kuncoro et al., 2022).

Namun, berbagai fakta yang ditemukan dilapangan menyatakan bahwa tidak semua guru mampu beradaptasi dengan cepat pada transformasi digital yang pesat. Berbagai Platform Teknologi yang memberikan akses pembelajaran tak terbatas pada guru belum semua mampu digunakan oleh guru. Guru masih menghadapi hambatan berupa keterbatasan literasi TIK, kurangnya perangkat pendukung, kesulitan membuat media digital serta terbatasnya pelatihan yang relevan (Rosmalina et al, 2024, Wahyudi & Jatun, 2024). Belum lagi paradigma berpikir guru yang cenderung sulit berubah karena digitalisasi ini menuntut perubahan pada kebiasaan kerja, kompetensi dan budaya organisasi sekolah (Kurniawan dan Lazwarsi, 2025; Saputra, 2025). Beberapa memunculkan resistensi guru sebagai penolakan terbuka ataupun terselubung, juga keraguan dan partisipasi pelatihan yang rendah, penggunaan teknologi juga sebatas formalitas (Noviana dan Salito, 2025). Pemicunya adalah faktor individu dan organisasi seperti keterbatasan kompetensi digital, beban kerja meningkat, ketidakpastian manfaat inovasi dan budaya sekolah yang konservatif (Mukaddamah, 2025; Syah 2024). Selain itu keterbatasan sarana prasarana dan anggaran menjadi kendala yang paling dominan, terutama pada konteks sekolah pedesaan atau daerah serta lembaga yang akses teknologinya belum merata (Sari, 2025). Ditambah lagi jika lingkungan sekolahnya salah satunya adalah orangtua yang memperlambat dukungan pembelajaran digital di rumah serta lemahnya dukungan kolaboratif lintas pemangku kepentingan dalam apenerapan ICT pada kurikulum Merdeka (Bian et al., 2025).

Beberapa Sekolah Menengah Atas di Sumatera Utara mengalami masalah-masalah diatas. Tuntutan meng-*upgrade* diri agar memiliki kompetensi digital menjadi semakin berat dengan adanya resistensi yang bermula dari ketidaksiapan diri guru untuk berubah. Salah satu SMA yang merasakan kesulitan untuk meningkatkan kompetensi digital adalah SMA N 1 Portibi. Dari total jumlah 40 guru yang ada hanya sekitar 10 guru yang memiliki semangat belajar tinggi dalam belajar digitalisasi pembelajaran.

Berdasarkan observasi ditemukan permasalahan yang ada yaitu (1) Rendahnya kemauan para guru untuk mengubah budaya belajar agar mampu meningkatkan kompetensi digital (2) Rendahnya Growth Mindset para guru dalam mengatasi tantangan belajar digital yang ada (3) Terbatasnya akses sinyal pada lingkungan sekitar sekolah (4) Pelaksanaan Pelatihan Digitalisasi Pendidikan yang belum merata dan intens secara tatap muka. (5) Rendahnya kemampuan guru merancang media ajar digital.

Kondisi diatas tentu saja menjadi hambatan dalam proses transformasi digital Pendidikan dilingkungan sekolah. Urgensi Pengabdian ini menjadi semakin kuat karena SMA N 1 Portibi merupakan salah satu sekolah menengah atas negeri di Kabupaten Padang Lawas Utara, Provinsi Sumatera Utara, dengan akreditasi A namun memiliki tantangan besar dalam meningkatkan kompetensi digital bagi para guru. Sementara Penguasaan *digital skills* guru berpengaruh langsung pada kualitas pembelajaran dan kesiapan siswa menghadapi tantangan pada era industri dan masyarakat 5.0 (Rakhmadi et al., 2025). Serta memiliki kompetensi digital dalam pembelajaran menjadi kebutuhan dasar untuk mewujudkan proses pembelajaran adaptif, interaktif, dan relevan dengan perkembangan teknologi global (Yulianti et al., 2025; Amelia et al., 2025).

Fokus utama kegiatan PKM ini adalah memberikan pendampingan *growth mindset* dalam pembelajaran dan memberikan pelatihan Digitalisasi Pendidikan kepada para guru di SMA N 1 Portibi dalam merancang media ajar digital berbasis canva. Dengan dua fokus utama ini diharapkan memberi kontribusi pada penguatan kompetensi digital yang ada.

METODE

Pelatihan Digitalisasi. Tahap perizinan dilakukan dengan Menyusun dan mengirim surat permohonan resmi kepada Kepala Sekolah dilanjutkan dengan audiensi dan dilanjutkan dengan *need assessment*.

Lalu dilanjutkan dengan tahap persiapan berupa penyusunan modul dan penguatan tim pelaksana serta penjadwalan narasumber. Tahap pelaksanaan dilakukan selama dua hari, terdiri atas 4 sesi. Hari pertama terdapat dua sesi dengan materi fokus utama yaitu Meningkatkan *growth Mindset* dalam pembelajaran, dilakukan teori dan praktik langsung bagaimana Guru menumbuhkan *growth mindset* diri

sendiri dan muridnya. Lalu hari kedua dengan fokus utama kedua yaitu Teori dan Praktik merancang media ajar digital berbasis canva . Pelatihan Digitalisasi Pembelajaran bagi Guru SMA N 1 Portibi dilaksanakan pada hari Sabtu dan Minggu , Tanggal 25-26 April 2026 bertempat di Aula SMA N 1 Portibi. Jumlah Peserta sebanyak 40 orang dari berbagai bidang mata Pelajaran.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil dari Kegiatan PKM ini menunjukkan pencapaian yang signifikan dalam perubahan Pola pikir dan penguasaan canva. Berdasarkan hasil evaluasi melalui pre test dan post test diperoleh peningkatan rata-rata pemahaman sebesar 32%. Data ini menjadi jawaban dalam mengatasi resistensi yang hadir pada transformasi digital Pendidikan di SMA N 1 Portibi.

Tabel 1. Hasil pre-test dan post-test

Jumlah guru	Skor pre test	Skor pos test	Peningkatan
40	67	89	32

Pada tahap awal pelatihan, hasil pre-test Pemahaman peserta terkait Growth Mindset dan Canva masih belum optimal. Sebagian besar guru pada hari pertama cenderung belum memahami cara kerja otak dengan teori *neuroscience*. Dan mayoritas menggunakan kalimat-kalimat *fix mindset*. Pada sesi 2, para guru melakukan praktik mengubah kalimat-kalimat *fix mindset* menjadi kalimat-kalimat *growth mindset*. Dan beberapa dari mereka kesulitan. Begitu juga pada hari kedua, saat teori dan praktik materi canva. Bahkan ada guru yang belum pernah merancang sendiri bahan ajar berbasis canvanya. Beberapa guru senior juga belum terbiasa menggunakan mouse, memilih dan meng *upload* gambar nya sendiri kedalam *database* canva agar membuat tampilan media ajar digital mereka menjadi lebih *authentic*.

Setelah pelaksanaan pelatihan yang dilakukan secara terstruktur, interaktif, asyik dan menyenangkan maka terjadi peningkatan signifikan terutama pada “kemauan “ *trial* dan *error* pada ragam *template* canva. Post test menunjukkan perubahan pola pikir dari *fix mindset* ke *growth mindset* . Mereka berlatih penggunaan kalimat-kalimat *Growth Mindset* pada setiap pelaksanaan sesi yang ada.

Setiap guru juga menghasilkan 1 media ajar digital berbasis canva sesuai dengan mata Pelajaran masing-masing. Ada yang berada pada level tinggi, sedang dan rendah. Dampak jangka Panjang dari kegiatan ini tentunya menguatkan pola pikir *Growth Mindset* dalam mengatasi resistensi-resistensi yang kedepan mungkin akan terus hadir dalam menjalani profesi pendidik. Serta meyakinkan para guru bahwa meningkatkan kompetensi digital dalam pembelajaran itu dimulai dengan mengganti kalimat-kalimat positif pada diri sendiri. Memutus rantai “tidak bisa” menjadi “Aku mau mencoba lagi “. Apapun tantangan pembelajaran yang terjadi , secepat apapun tranformasi digital datang aka nada jawaban dari diri para guru untuk menghadapinya dengan *groth mindset*. Guru yang mampu berpikir *Growth Mindset* akan menjadi guru yang mudah menaklukkan tantangan pembelajaran. Begitupun dengan Guru yang berhasil membuat media ajar digital yang salah satunya berbasis canva adalah guru yang mampu menjadikan kelas lebih interaktif dan menyenangkan sesuai dengan kompetensi digital yang diharapkan.

Secara keseluruhan peningkatan pemahaman sebesar 32% dari pre test ke post test adalah indicator keberhasilan program PKM ini. Pencapaian ini menunjukkan bahwa desain pelatihan dan materi yang disampaikan serta strategi pendampingan sesuai dengan kebutuhan peserta . Kegiatan ini meningkatkan kompetensi digital di kalangan guru serta memberikan ruang kolaborasi bagi para guru dalam merancang media ajar digital Bersama dengan menguatkan *Growth mindset* dalam pembelajaran.

Adapun hasil evaluasi terhadap kegiatan PKM ini adalah Sebagian besar guru masih memiliki *Fix mindset* yang kuat jika tidak terus menerus dilatih untuk mengubahnya menjadi *growth mindset*. Resistensi yang hadir akan sulit dihancurkan jika kolaborasi guru dan lingkungan sekolah tidak saling mendukung.



Gambar 1. Kelas Teori *Growth Mindset*



Gambar 2. Praktik *Growth Mindset* di alam

SIMPULAN

Kegiatan Pelatihan Digitalisasi Pendidikan yang dilaksanakan di SMA N 1 Portibi ini berhasil menyelesaikan masalah pada dua fokus utama yaitu mengubah *fix mindset* menjadi *growth mindset* dan meningkatkan kompetensi digital guru dalam merancang media ajar berbasis canva dengan peningkatan pemahaman sebanyak 32% yang diukur melalui pre-test dan post test. Tentunya pelatihan ini mampu menguatkan peran guru di era digitalisasi yang tidak hanya sebagai penyampai pesan namun sebagai fasilitator kelas yang asyik dan menyenangkan serta interaktif.

UCAPAN TERIMA KASIH

PKM ini dapat dilaksanakan dengan baik berkat bantuan dari berbagai pihak, untuk itu peneliti mengucapkan terima kasih kepada Muhammadiyah Tapanuli Selatan serta SMA N1 Portibi yang telah berpartisipasi aktif dalam pelatihan ini. Kepada seluruh tim Pengabdian serta terima kasih juga penulis sampaikan kepada seluruh Tim Redaksi Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat Martabe yang telah menerima dan menyempurnakan pengabdian ini.

REFERENSI

- Organisation for Economic Co-operation and Development (OECD). (2025). Preparing teachers for digital education (Policy paper). OECD Publishing. https://www.oecd.org/content/dam/oecd/en/publications/reports/2025/05/preparing-teachers-for-digital-education_13a76e57/af442d7a-en.pdf
- Mukaddamah, I. (2025). Transformasi Kepemimpinan Kepala Sekolah di Era Digital: Tinjauan Literatur tentang Tantangan dan Strategi Inovatif. *Hikamatzu Journal Of Multidisciplin*, 2(2), 452–460
- Kurniawan, M. A., dan Lazwardi, D. (2025). Kepemimpinan Pembelajaran Digital: Tantangan Dan Strategi Kepala Sekolah Di Era Modern. *AN NAJAH (Jurnal Pendidikan Islam dan Sosial Keagamaan)*, 04(06), 3–11.
- Noviana, F., dan Salito. (2025). Strategi kepemimpinan kepala sekolah dalam mengelola perubahan

- organisasi. *Jurnal Akuntansi, Manajemen, dan Ilmu Pendidikan (JAMED)*, 1(4), 175–187.
- Sari, I. P. (2025). Digitalisasi Manajemen Pendidikan Islam: Tantangan dan Strategi Kepala Madrasah di Era Society 5.0. *Intan. Edu Society: Jurnal Pendidikan, Ilmu Sosial, dan Pengabdian Kepada Masyarakat*, 5(1), 1236–1243.
- Bian, Y., Lilianti, dan Rasid. (2025). Strategi Kolaboratif dalam Transformasi Pendidikan: Sebuah Perspektif Naratif dalam Mengatasi Tantangan TIK di Era Kurikulum Merdeka. *Jurnal Ilmu Manajemen Sosial Humaniora (JIMSH)*, 7(1), 54–67. <https://doi.org/10.51454/jimsh.v7i1.834>
- Rakhmadi, E., Norliani, N., Suriansyah, A., & Purwanti, R. (2025). Digitalization in Education and Student Readiness for Industry 4.0: Critical Analysis and Strategic Recommendations. *Journal of English Language and Education*, 10(4), 1663-1669. <https://doi.org/10.31004/jele.v10i4.1128>
- Redecker, C., & Punie, Y. (2017). European framework for the digital competence of educators: DigCompEdu. Publications Office of the European Union. [doi/10.2760/159770](https://doi.org/10.2760/159770)
- Yulianti, D., Suriansyah, A., Harsono, A. M. B., Ridhaningtyas, L. P., & Noorhapizah, N. (2025). Implementation of Web-Based Teaching Media as an Effort to Utilize Digital Technology in Learning. *AMPLITUDO: Journal of Science and Technology Innovation*, 4(1), 20-25. <https://doi.org/10.56566/amplitudo.v4i1.301>
- Implementasi Outcome Based Education terhadap Capaian Pembelajaran Lulusan Program Studi Pendidikan Agama Islam di Perguruan Tinggi Keagamaan Islam Daerah. *Andragogi: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 6(1), 44–59. <https://doi.org/10.31538/adrg.v6i1.2881>.