

MENINGKATKAN KAPASITAS GURU DALAM PEMBUATAN KONTEN EDUKASI DIGITAL MELALUI PROGRAM KKN DI SDIT UMMI KOTA BENGKULU

IMPROVING TEACHERS' CAPACITY IN CREATING DIGITAL EDUCATIONAL CONTENT THROUGH KKN PROGRAM AT SDIT UMMI BENGKULU CITY

Yashori Revola¹, Tri Puja Amelia¹, Lolla Alfaiza¹, Maiya Linda Sari¹, Bafelia Indriyati Absya¹,
Nadiahhanun Wenny Naurahlatifa¹, Desti Puspitasari¹, Karin Zahra¹, Siti Nurkhasanah¹, Fitri
Andini¹, Naurah Crisandini Putri Candra¹, Dini Agestia Putri¹, Farhan Melsi Rahmatullah¹,
Bayu Nugraha¹, Sindra Pikrin Harafilo¹

¹Program Studi Tadris Bahasa Inggris, Fakultas Tarbiyah Dan Tadris, Universitas Islam Negeri
Fatmawati Sukarno Bengkulu

Email koresponding: revolr7@mail.uinfasbengkulu.ac.id

Abstract

The Community Service Program (Kuliah Kerja Nyata or KKN) is a form of student engagement aimed at providing tangible contributions to societal challenges, particularly in the field of education. The KKN program implemented at SD IT UMMI Kota Bengkulu focused on enhancing teachers' capacity in creating digital educational content. This initiative was driven by the growing demand for technology integration in learning and the need for teachers to develop digital skills to produce engaging and effective teaching media. Through a series of workshops and mentoring sessions utilizing applications such as Canva and CapCut, teachers were guided in designing and producing interactive and contextual learning materials. The outcomes of the program indicated a significant improvement in teachers' ability to independently create digital presentations and educational videos. This program had a positive impact on the quality of teaching at the school and serves as a model for collaboration between higher education institutions and primary schools in strengthening educational human resources.

Keywords: KKN, Teachers, Digital Educational Content, Training, SDIT UMMI

Abstrak

Kegiatan Kuliah Kerja Nyata (KKN) merupakan bentuk pengabdian kepada masyarakat yang bertujuan untuk memberikan kontribusi nyata dari mahasiswa terhadap permasalahan yang dihadapi masyarakat, khususnya di bidang pendidikan. Program KKN yang dilaksanakan di SD IT UMMI Kota Bengkulu ini difokuskan pada peningkatan kapasitas guru dalam pembuatan konten edukasi digital. Hal ini dilatarbelakangi oleh pentingnya integrasi teknologi dalam pembelajaran serta kebutuhan guru untuk menguasai keterampilan digital guna menciptakan media pembelajaran yang menarik dan efektif. Melalui serangkaian pelatihan dan pendampingan yang melibatkan penggunaan aplikasi seperti Canva dan CapCut, para guru dibimbing untuk merancang dan memproduksi materi ajar digital yang interaktif dan kontekstual. Hasil kegiatan menunjukkan adanya peningkatan kemampuan guru dalam merancang presentasi digital dan video pembelajaran secara mandiri. Program ini memberikan dampak positif terhadap peningkatan kualitas pembelajaran di sekolah serta menjadi model kolaborasi antara perguruan tinggi dan sekolah dasar dalam mengembangkan kapasitas sumber daya pendidikan.

Kata kunci: KKN, Guru, Konten Edukasi Digital, Pelatihan, SD IT UMMI.



CC Attribution-ShareAlike 4.0

Copyright © 2025 Author

Diterima: 29 Mei 2025; Disetujui: 03 Juni 2025; Terbit: 03 Juni 2025

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi digital dalam dekade terakhir telah membawa perubahan signifikan dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk dalam bidang pendidikan. Salah satu tantangan utama yang dihadapi dunia pendidikan saat ini adalah bagaimana memanfaatkan teknologi secara optimal dalam proses pembelajaran. Guru sebagai ujung tombak pendidikan dituntut tidak hanya menguasai materi ajar, tetapi juga memiliki kompetensi digital dalam merancang media pembelajaran yang menarik, interaktif, dan kontekstual. Namun, pada kenyataannya, masih banyak guru, terutama di tingkat sekolah dasar, yang mengalami keterbatasan dalam hal keterampilan teknologi, baik karena kurangnya pelatihan maupun akses terhadap sumber daya digital (Yulia et al., 2021).

Kondisi tersebut juga ditemukan di SD IT UMMI Kota Bengkulu, dimana mayoritas guru belum sepenuhnya memanfaatkan teknologi digital dalam kegiatan belajar mengajar. Padahal, dengan dukungan teknologi seperti Canva dan CapCut, guru dapat menciptakan konten edukasi yang lebih visual dan komunikatif sehingga mampu meningkatkan motivasi dan pemahaman siswa. Oleh karena itu, diperlukan sebuah intervensi dalam bentuk pelatihan dan pendampingan yang sistematis guna meningkatkan kapasitas guru dalam membuat konten edukasi digital.

Urgensi kegiatan ini terletak pada kebutuhan untuk mempercepat adaptasi guru terhadap teknologi pembelajaran digital sebagai respons terhadap tantangan global dan lokal dalam dunia pendidikan. Selain itu, program ini menjadi bentuk kontribusi nyata dari perguruan tinggi melalui kegiatan Kuliah Kerja Nyata (KKN), yang tidak hanya berorientasi pada pemberdayaan masyarakat tetapi juga penguatan kualitas pendidikan dasar melalui pengembangan kapasitas tenaga pendidik.

Tujuan dari kegiatan ini adalah untuk meningkatkan kompetensi digital guru SD IT UMMI Kota Bengkulu dalam merancang dan memproduksi konten edukatif berbasis digital yang relevan dengan kebutuhan siswa. Adapun rencana pemecahan masalah dilakukan melalui pelatihan penggunaan aplikasi Canva untuk pembuatan presentasi visual dan CapCut untuk pembuatan video pembelajaran. Selain itu, diberikan pula pendampingan langsung kepada

guru dalam praktik pembuatan media ajar digital.

Beberapa studi sebelumnya mendukung pendekatan ini. Menurut Sari & Putri (2020), pelatihan berbasis praktik langsung efektif dalam meningkatkan literasi digital guru. Penelitian oleh Nugroho et al. (2022) menunjukkan bahwa penggunaan media interaktif digital berdampak positif terhadap peningkatan hasil belajar siswa sekolah dasar. Studi dari Rahmawati & Susanto (2023) juga menekankan pentingnya kolaborasi antara perguruan tinggi dan sekolah dalam meningkatkan kapasitas profesional guru. Hal ini diperkuat oleh hasil penelitian Wibowo & Pratama (2021) yang menyatakan bahwa penggunaan aplikasi sederhana seperti Canva dapat membantu guru dalam menyusun materi ajar yang lebih menarik.

Dengan dasar tersebut, kegiatan ini diharapkan dapat menghasilkan model pemberdayaan guru berbasis kolaborasi yang tidak hanya berdampak pada peningkatan kualitas pembelajaran, tetapi juga dapat direplikasi di sekolah-sekolah lain yang menghadapi permasalahan serupa.

Di era digital yang berkembang pesat seperti saat ini, kemampuan literasi digital menjadi salah satu kompetensi penting yang harus dimiliki oleh setiap tenaga pendidik, termasuk guru di jenjang sekolah dasar. Sayangnya, kondisi di lapangan menunjukkan bahwa penguasaan literasi digital di kalangan guru SD IT Ummi Kota Bengkulu belum merata. Hal ini tercermin dari tidak sedikit guru yang belum familiar dengan berbagai platform media ajar digital yang kini tersedia luas dan dapat diakses dengan mudah.

Dalam proses pembelajaran, sebagian guru masih mengandalkan metode konvensional dan kesulitan dalam menciptakan media ajar yang menarik, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik abad 21. Padahal, media ajar yang inovatif dan berbasis teknologi sangat dibutuhkan untuk meningkatkan minat belajar siswa dan mendukung pencapaian tujuan pembelajaran.

Tantangan ini menjadi semakin kompleks seiring dengan tuntutan kurikulum yang menekankan pada pemanfaatan teknologi informasi dalam proses belajar mengajar. Oleh karena itu, kebutuhan mendesak yang muncul di lingkungan SD IT Ummi Kota Bengkulu adalah tersedianya program pengembangan kompetensi guru dalam bentuk workshop dan

pelatihan intensif. Program ini diharapkan dapat menjadi solusi konkret untuk meningkatkan pemahaman guru tentang literasi digital serta kemampuan dalam menggunakan dan mengembangkan media ajar digital secara kreatif dan efektif.

Dengan adanya pelatihan tersebut, para guru tidak hanya akan lebih siap menghadapi tantangan pembelajaran di era digital, tetapi juga dapat berkontribusi dalam menciptakan ekosistem pendidikan yang lebih adaptif, inovatif, dan bermutu di lingkungan sekolah. Literasi digital bukan lagi pilihan, melainkan kebutuhan pokok bagi pendidik untuk menjadi agen perubahan yang relevan dengan zaman.

METODE

Program ini dirancang sebagai kegiatan pengabdian berbasis Kuliah Kerja Nyata (KKN) yang bertujuan untuk meningkatkan kapasitas guru dalam membuat konten edukasi digital yang menarik, relevan, serta mudah diakses oleh siswa. Pelaksanaan kegiatan menggunakan pendekatan partisipatif dan metode pelatihan langsung (workshop), di mana mahasiswa KKN berperan sebagai fasilitator sekaligus pendamping selama proses pelatihan dan praktik pembuatan konten digital. Kegiatan dimulai dengan tahap identifikasi kebutuhan dan pemetaan kompetensi awal guru, yang dilakukan melalui observasi dan wawancara. Hasil dari tahap ini menjadi dasar dalam penyusunan modul pelatihan. Setelah itu, dilakukan pelatihan intensif yang mencakup sesi workshop, praktik langsung, dan konsultasi individu. Pelatihan ini dirancang untuk membantu guru menguasai keterampilan dalam membuat konten pembelajaran berbasis digital, seperti video edukatif, media interaktif, serta penggunaan berbagai platform daring seperti Canva dan CapCut. Usai pelatihan, para guru diberikan waktu untuk melakukan praktik mandiri, dengan hasil berupa produk konten digital yang akan dievaluasi oleh tim fasilitator. Kegiatan ini kemudian ditutup dengan sesi refleksi dan publikasi hasil pelatihan.

Peserta dalam kegiatan ini dipilih secara purposive, yaitu guru-guru dari SD IT UMMI Kota Bengkulu. Pemilihan ini didasarkan pada pertimbangan bahwa mereka terlibat langsung dalam proses pembelajaran dan memerlukan peningkatan keterampilan digital. Sebanyak 25 orang guru dipilih berdasarkan kesediaan mereka mengikuti

kegiatan secara penuh, latar belakang mengajar yang beragam, serta kesiapan untuk berpartisipasi aktif dalam seluruh rangkaian pelatihan.

Bahan yang digunakan dalam kegiatan ini meliputi modul pelatihan, contoh konten edukatif dari berbagai platform, dan template desain konten. Sedangkan alat yang digunakan berupa laptop, smartphone, koneksi internet, serta aplikasi pendukung seperti Canva, CapCut, dan website pembelajaran interaktif lainnya. Rancangan pelatihan menggabungkan penyampaian teori secara singkat, demonstrasi langsung, dan praktik baik secara individu maupun kelompok. Kinerja alat dinilai dari kemudahan penggunaannya oleh guru dan kesesuaian konten yang dihasilkan dengan tujuan pembelajaran. Produktivitas guru dilihat dari jumlah dan kualitas konten yang berhasil mereka buat.

Untuk mengetahui efektivitas pelatihan, data dikumpulkan melalui observasi selama kegiatan berlangsung, wawancara semi-terstruktur dengan peserta, serta dokumentasi hasil karya konten digital. Data yang terkumpul dianalisis secara deskriptif kuantitatif untuk mengukur peningkatan keterampilan, dan secara kualitatif tematik untuk mengidentifikasi dampak serta tantangan selama proses pelatihan. Validitas data dijaga melalui triangulasi, dengan membandingkan temuan dari observasi, wawancara, dan hasil karya peserta. Hasil analisis ini kemudian digunakan sebagai bahan evaluasi keberhasilan program serta rekomendasi untuk pelaksanaan kegiatan serupa di masa mendatang.

HASIL DAN PEMBAHASAN

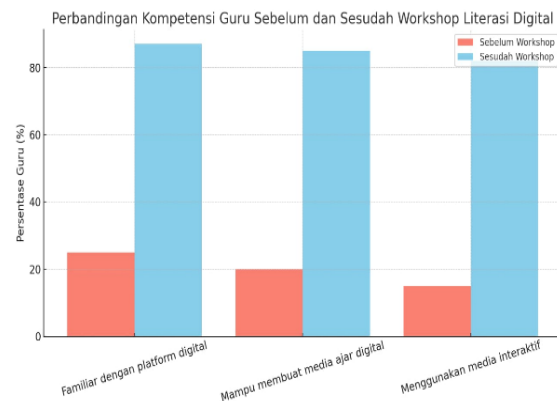
Pelaksanaan workshop literasi digital di SD IT Ummi Kota Bengkulu menunjukkan dampak positif terhadap peningkatan pemahaman dan keterampilan guru dalam memanfaatkan teknologi sebagai media ajar. Sebelum kegiatan, hasil kuisioner awal mengindikasikan bahwa sebagian besar guru belum familiar dengan platform digital pembelajaran seperti Canva, Capcut, dan Educaplay. Mayoritas peserta masih mengandalkan metode konvensional dalam penyampaian materi dan mengalami kesulitan dalam membuat media ajar yang interaktif serta sesuai dengan karakteristik peserta didik abad 21.

Setelah mengikuti rangkaian workshop intensif, terjadi peningkatan signifikan dalam pemahaman dan keterampilan guru. Data dari kuisioner akhir dan hasil tugas monitoring menunjukkan bahwa 87% guru mengalami peningkatan pemahaman terhadap konsep literasi digital dan mampu menggunakan minimal dua platform media ajar digital secara mandiri. Guru juga menunjukkan kreativitas dalam merancang media ajar berbasis digital yang menarik, interaktif, dan relevan dengan kebutuhan siswa.

Sebagai contoh, dalam sesi praktik pembuatan media ajar, beberapa guru berhasil menciptakan modul pembelajaran tematik berbasis Canva yang mengintegrasikan gambar, audio, dan video. Guru lainnya mampu mengembangkan kuis interaktif menggunakan Kahoot dan Quizizz sebagai bentuk evaluasi yang menyenangkan bagi siswa. Temuan ini sejalan dengan penelitian oleh Hendratno et al. (2025), yang menyatakan bahwa pelatihan literasi digital menggunakan aplikasi Canva efektif dalam meningkatkan keterampilan guru dalam membuat media pembelajaran yang kreatif dan interaktif.

Implikasi dari temuan ini sangat penting dalam konteks transformasi pendidikan. Workshop tidak hanya meningkatkan kompetensi teknis guru, tetapi juga membentuk pola pikir adaptif terhadap perubahan. Sebagaimana ditegaskan oleh Warsita (2022), guru sebagai fasilitator pembelajaran di era digital perlu memiliki literasi teknologi agar mampu menciptakan lingkungan belajar yang inovatif dan berorientasi pada masa depan.

Secara keseluruhan, kegiatan ini menunjukkan bahwa peningkatan literasi digital tidak hanya mungkin, tetapi juga sangat efektif jika didukung oleh program yang terstruktur, relevan, dan responsif terhadap kebutuhan guru. SDIT Ummi Kota Bengkulu kini memiliki pondasi yang lebih kuat untuk membangun ekosistem pembelajaran yang adaptif dan bermutu tinggi di era digital.



Gambar 1. Grafik Perbandingan Kompetensi Guru Sebelum dan Sesudah Workshop Literasi Digital

Grafik di atas menunjukkan peningkatan signifikan pada tiga aspek utama kompetensi guru setelah mengikuti workshop literasi digital: Familiaritas terhadap platform digital, Kemampuan membuat media ajar digital, and Penggunaan media interaktif dalam pembelajaran.

KESIMPULAN

Pelaksanaan program KKN di SD IT UMMI Kota Bengkulu terbukti efektif dalam meningkatkan kapasitas guru dalam pengembangan konten edukasi digital. Melalui pelatihan terstruktur yang berfokus pada pemanfaatan aplikasi seperti Canva, CapCut, dan Educaplay, terjadi peningkatan signifikan dalam literasi digital guru serta kemampuan mereka dalam memproduksi media pembelajaran interaktif.

Program ini tidak hanya menghasilkan produk konten berupa video dan kuis edukatif, tetapi juga berhasil membentuk komunitas belajar yang mendukung kolaborasi berkelanjutan antar guru dalam pemanfaatan teknologi pembelajaran. Hasil evaluasi menunjukkan bahwa pendekatan berbasis kebutuhan dan praktik langsung mampu menjawab tantangan digitalisasi pembelajaran di tingkat sekolah dasar. Oleh karena itu, model pelatihan serupa dapat direkomendasikan untuk diterapkan di institusi pendidikan lainnya sebagai bagian dari upaya transformasi pendidikan digital yang berkelanjutan.

UCAPAN TERIMA KASIH

Puji syukur kami panjatkan ke hadirat Allah SWT atas limpahan rahmat dan karunia-Nya sehingga kegiatan Kuliah Kerja Nyata (KKN) yang kami laksanakan di SD IT Umami dapat berjalan dengan baik dan lancar.

Dengan penuh rasa hormat, kami mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada kepala sekolah, para guru, dan seluruh staf SD IT Umami yang telah memberikan kesempatan, dukungan, serta bimbingan selama pelaksanaan kegiatan KKN. Keramahan dan kerja sama yang diberikan sangat membantu kami dalam melaksanakan setiap program kerja dengan nyaman dan tertib.

Ucapan terima kasih yang tulus juga kami sampaikan kepada Dosen Pembimbing Lapangan (DPL) yang telah membimbing, mengarahkan, serta memberikan evaluasi dan motivasi sepanjang kegiatan ini berlangsung.

Tak lupa, kami mengapresiasi kerja sama dan semangat dari seluruh anggota tim KKN yang telah berkontribusi penuh dalam merancang dan melaksanakan seluruh rangkaian kegiatan dengan kompak dan penuh tanggung jawab.

Semoga segala kebaikan dan dukungan yang telah diberikan menjadi amal kebaikan dan mendapatkan balasan yang setimpal dari Allah SWT.

DAFTAR PUSTAKA

- Hendratno, E., Amalia, E., Istiq'faroh, N., Siswanto, B. E., & Mufidah, Z. R. (2025). Pelatihan Literasi Digital Canva untuk Guru Sekolah Dasar. *Kontribusi: Jurnal Penelitian dan Pengabdian Kepada Masyarakat*, 5(2), 222-231.
- Nugroho, A., Lestari, S. R., & Hartati, S. (2022). Pemanfaatan media pembelajaran digital interaktif dalam meningkatkan hasil belajar siswa sekolah dasar. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 24(1), 45-55.
- Rahmawati, D., & Susanto, H. (2023). Model kemitraan perguruan tinggi dan sekolah dasar dalam peningkatan kompetensi guru. *Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat*, 5(2), 88-96.
- Sari, M. P., & Putri, A. Y. (2020). Peningkatan literasi digital guru melalui pelatihan berbasis praktik langsung. *Jurnal Pendidikan dan Teknologi*, 11(3), 101-110.
<https://doi.org/10.22236/jpt.v11i3.9802>
- Warsita, B. (2022). *Teknologi Pembelajaran: Landasan dan Aplikasinya*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Wibowo, R., & Pratama, A. (2021). Pengembangan media ajar menggunakan Canva untuk guru sekolah dasar. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 17(2), 67-75.
- Yulia, N., Hasanah, R., & Mulyani, T. (2021). Tantangan dan strategi peningkatan kompetensi digital guru di masa pandemi. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 9(1), 23-31.