

Pelatihan Pembuatan Product Digital Berbasis WEB untuk Guru Gugus 4 Kota Cirebon

Mochamad Guntur^{1*}, Siti Sahronih¹, Yuyun Dwi Haryanti², Della Fitryarany¹, Afra Munifah¹

¹Institut Prima Bangsa, Cirebon, Indonesia

²Universitas Majalengka, Majalengka, Indonesia

*Corresponding Author: gunturmah@gmail.com

Info Artikel

Diterima: 25/08/2025

Direvisi: 15/09/2025

Disetujui: 25/09/2025

Abstract. The development of digital technology has brought significant changes to the world of education, particularly in the use of flexible and interactive website-based learning media. However, many teachers still face obstacles in mastering digital skills, thus requiring systematic training. This community service activity aims to improve teachers' competence in utilizing website-based learning platforms, particularly course.akademimerdeka.com, through a series of face-to-face training sessions. The training was conducted in four sessions, namely platform introduction, instructor account creation, digital product development with Canva, and uploading digital products to the platform. There were 12 teachers from Cluster 4, Harjamukti District, Cirebon City, who participated in the activity. The results of the activity showed a significant increase in teachers' motivation to design interesting learning activities (96%), their ability to create game-based activities (92%), students' learning skills (91%), and teachers' involvement in continuing education (95%). Additionally, teachers were able to produce digital products such as e-modules, PowerPoint presentations, posters, and animated videos that are integrated with the learning platform. These findings confirm that technology-based training can strengthen the role of teachers as facilitators and innovators of digital learning. In conclusion, training in the use of website-based platforms is effective in improving teacher competence while encouraging interactive, creative, and flexible learning. Follow-up activities include periodic ongoing training, technical assistance, and expansion of implementation to more schools to optimize the use of technology in the teaching and learning process.

Keywords: Digital platforms, Educational innovation, Learning websites, Teacher competency, Teacher training.

Abstrak. Perkembangan teknologi digital telah membawa perubahan signifikan dalam dunia pendidikan, khususnya dalam pemanfaatan media pembelajaran berbasis *website* yang fleksibel dan interaktif. Namun, masih banyak guru yang mengalami kendala dalam menguasai keterampilan digital sehingga diperlukan pelatihan yang sistematis. Kegiatan pengabdian ini bertujuan untuk meningkatkan kompetensi guru dalam memanfaatkan *platform* pembelajaran berbasis *website*, khususnya course.akademimerdeka.com, melalui serangkaian pelatihan tatap muka. Pelatihan dilaksanakan dalam empat sesi, yaitu pengenalan *platform*, pembuatan akun instruktur, pengembangan produk digital dengan Canva, serta pengunggahan produk digital ke dalam *platform*. Peserta kegiatan berjumlah 12 guru dari gugus 4 Kecamatan Harjamukti, Kota Cirebon. Hasil kegiatan menunjukkan peningkatan signifikan terhadap motivasi guru dalam merancang pembelajaran menarik (96%), kemampuan membuat aktivitas berbasis permainan (92%), keterampilan belajar siswa (91%), serta keterlibatan guru dalam pembelajaran lanjutan (95%). Selain itu, guru mampu menghasilkan produk digital berupa e-modul, powerpoint, poster, dan video animasi yang terintegrasi dengan *platform* pembelajaran. Temuan ini menegaskan bahwa pelatihan berbasis teknologi dapat memperkuat peran guru sebagai fasilitator dan inovator pembelajaran digital. Kesimpulannya, pelatihan pemanfaatan *platform* berbasis *website* efektif dalam meningkatkan kompetensi guru sekaligus mendorong terciptanya pembelajaran yang interaktif, kreatif, dan fleksibel. Tindak lanjut dari kegiatan ini adalah pelatihan berkelanjutan secara periodik, pendampingan teknis, serta perluasan implementasi ke lebih banyak sekolah untuk mengoptimalkan penggunaan teknologi dalam proses belajar-mengajar.

Kata Kunci: Inovasi pendidikan, Kompetensi guru, Pelatihan guru, Platform digital, Website pembelajaran.

How to Cite: Guntur, M., Sahronih, S., Haryanti, Y. D., Fitryarany, D., & Munifah, A. (2025). Pelatihan Pembuatan Product Digital Berbasis WEB untuk Guru Gugus 4 Kota Cirebon. *Prima Abdika: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 5(3), 560-573. <https://doi.org/10.37478/abdika.v5i3.6750>



Copyright (c) 2025 Mochamad Guntur, Siti Sahronih, Yuyun Dwi Haryanti, Della Fitryarany, Afra Munifah. This work is licensed under a Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License.

Pendahuluan

Lanskap pendidikan di era digital telah mengalami perubahan yang signifikan, menghadirkan tantangan sekaligus peluang bagi para pendidik. Kemajuan teknologi yang pesat memungkinkan hadirnya berbagai *platform* dan alat digital yang dapat dimanfaatkan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran (Mursalin et al., 2024). Tidak semua sumber pembelajaran tersedia secara *offline* sehingga siswa maupun guru dituntut untuk mencari referensi secara *online*, baik melalui *website*, blog, maupun aplikasi tertentu.

Pembelajaran *digital* tidak hanya bergantung pada pencarian *Google* semata, melainkan mencakup berbagai *platform* dengan media digital sebagai sarana belajar (Luthfi et al., 2023).

Penggunaan media pembelajaran digital berperan penting dalam membangkitkan minat, motivasi, dan rangsangan belajar siswa yang berdampak pada peningkatan hasil belajar, sekaligus membantu guru menyampaikan materi dengan lebih mudah. Potensi besar sumber daya manusia guru juga membuka peluang pengembangan metode dan media pembelajaran berbasis teknologi (Ridwana et al., 2022). Teknologi juga memungkinkan guru memperoleh informasi terbaru dan mempermudah akses pembelajaran (Barella et al., 2023). Pembelajaran berbasis *website* ini menjadi salah satu solusi yang efektif karena memungkinkan siswa terhubung melalui internet serta dapat diakses kapan saja dan di mana saja (Ayu et al., 2021).

Kemajuan teknologi menjadi penanda penting dalam era revolusi industri yang turut memengaruhi dunia pendidikan. Penggunaan teknologi dipandang sebagai sebuah inovasi yang menarik dan dapat meningkatkan minat belajar siswa. Penerapan teknologi dalam pembelajaran diharapkan mampu menumbuhkan kesadaran peserta didik terhadap pentingnya pemanfaatan teknologi (Sumantri et al., 2025). Integrasi Ilmu Pengetahuan dan Teknologi dalam pendidikan berpotensi membawa perubahan besar dalam sistem pembelajaran, salah satunya melalui pemanfaatan *website* sebagai media pembelajaran interaktif (Ibrahim et al., 2025).

Website sebagai media pembelajaran memiliki keunggulan berupa fleksibilitas akses tanpa batas ruang dan waktu. Pengelolaan *website* secara langsung oleh guru juga menjadikan konten pembelajaran lebih relevan dan sesuai kebutuhan, karena guru dapat memperbarui materi sesuai perkembangan (Shobri & Rifqi, 2023). Sebagian besar guru, masih menghadapi kendala dalam pembuatan *website* karena dianggap sulit dan membutuhkan keterampilan pemrograman seperti *HTML*, *CSS*, dan *Java Script* (Susanti et al., 2023). Kondisi ini sejalan dengan temuan bahwa banyak guru belum terbiasa menggunakan alat digital dan bahkan merasa ragu untuk beradaptasi dengan teknologi baru. Peningkatan kompetensi guru dalam bidang teknologi informasi menjadi kebutuhan yang mendesak (Nisak & Rahmah, 2024).

Penelitian lainnya menunjukkan efektivitas penggunaan teknologi dibandingkan metode konvensional. Ayu et al. (2021) menemukan bahwa peserta didik yang mengikuti pembelajaran daring lebih bersemangat serta merasa lebih mudah dalam mengakses dan memahami materi karena sifatnya yang menarik dan fleksibel. Penelitian Nizaruddin et al. (2021) juga menunjukkan bahwa penggunaan aplikasi soal berbasis teknologi dapat meningkatkan kompetensi siswa lebih dari 85% dan membuat mereka lebih tertarik untuk memahami konsep. Sejalan dengan itu, Hartono et al. (2021) menyatakan bahwa pemanfaatan *website* mampu mempermudah akses informasi, efektif digunakan dalam pembelajaran, serta dapat diakses secara praktis kapan saja dan di mana saja.

Temuan serupa juga dijelaskan oleh Fatkhussarifin & Wicaksono (2025) yang menyebutkan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis *website* berpengaruh positif terhadap hasil belajar siswa, ditunjukkan dengan peningkatan skor setelah menggunakan media tersebut. Sejalan dengan temuan penelitian terdahulu, peneliti menyelenggarakan pelatihan bagi guru dalam memanfaatkan *platform* digital berbasis *website* Arkademi. *Platform* ini memungkinkan guru merancang kelas *online*, mengunggah materi, dan

menghadirkan pembelajaran interaktif yang dapat diakses siswa secara fleksibel. Kegiatan pelatihan ini diharapkan mampu meningkatkan kompetensi guru sekaligus mendorong optimalisasi hasil belajar siswa.

Pelatihan berbasis Arkademi ini juga didukung hasil penelitian yang menegaskan bahwa kualitas pelatihan, baik dari segi materi maupun narasumber, memiliki hubungan positif terhadap efektivitas kegiatan (Rohayati et al., 2022). Guru dapat memadukan teks, gambar, serta elemen interaktif dalam materi pembelajaran melalui *website* ini, sehingga lebih menarik dan memotivasi siswa (Effendi et al., 2024). Pelatihan yang sistematis, diharapkan mampu membantu guru dalam menghasilkan bahan ajar yang tidak hanya relevan dan interaktif, tetapi juga mendorong kemandirian belajar siswa. Kegiatan ini berkontribusi pada peningkatan kualitas pendidikan melalui optimalisasi penggunaan Arkademi untuk mendukung tercapainya tujuan pendidikan yang inovatif, mandiri, dan berorientasi pada pengembangan kompetensi peserta didik (Mulyadi et al., 2025).

Tujuan dari kegiatan pengabdian ini adalah untuk meningkatkan kompetensi guru sekolah dasar dalam memanfaatkan teknologi digital, khususnya melalui pelatihan pemanfaatan *website* berbasis Arkademi sebagai media pembelajaran interaktif. Kegiatan ini bertujuan agar guru mampu merancang, mengembangkan, dan mengelola konten pembelajaran digital secara mandiri sehingga dapat menghadirkan materi yang lebih relevan, menarik, dan sesuai kebutuhan peserta didik. Pelatihan ini diharapkan guru dapat meningkatkan keterampilan teknologinya, mengatasi kendala dalam penggunaan *platform* digital, serta menumbuhkan kepercayaan diri dalam berinovasi menggunakan media berbasis *website*. Pengabdian ini ditujukan untuk mendukung peningkatan kualitas proses dan hasil belajar siswa melalui integrasi pembelajaran digital yang fleksibel, interaktif, dan berorientasi pada pengembangan kompetensi abad 21.

Metode Pelaksanaan

Pelatihan penggunaan *platform* berbasis *website* ini dilakukan melalui tatap muka. Pelatihan ini dilaksanakan sebanyak empat kali pertemuan, yakni 19 Agustus sampai 8 September 2025. Tujuan dilaksanakannya pelatihan ini adalah untuk meningkatkan kompetensi guru dalam pemanfaatan media pembelajaran berbasis digital, khususnya *platform website* course.akademimerdeka.com dalam pembelajaran. Pelatihan ini diikuti oleh 12 guru yang ada di gugus 4 Kecamatan Harjamukti, Kota Cirebon. Metode yang digunakan dalam pelatihan penggunaan *platform* ini adalah metode tatap muka. Adapun jadwal pelatihan yang telah disepakati oleh guru - guru di gugus 4 Kecamatan Harjamukti, Kota Cirebon dapat dilihat pada Tabel 1.

Tabel 1. Jadwal Pelaksanaan Pelatihan Penggunaan Platform

No	Tanggal	Waktu	Kegiatan
1	19 Agustus 2025	09.00 – 12.00	Pengenalan Platform
2	25 Agustus 2025	09.00 – 12.00	Pembuatan Akun Instruktur
3	1 September 2025	09.00 – 12.00	Pengembangan Produk Digital
4	8 September 2025	09.00 – 12.00	Input Produk Digital Kedalam Platform

Tabel 1 menunjukkan prosedur penelitian yang dilaksanakan melalui rangkaian pelatihan terjadwal selama empat sesi. Sesi pertama pada 19 Agustus 2025 berfokus pada pengenalan platform, di mana peserta

diperkenalkan dengan fitur dan fungsi utama sebagai dasar pemahaman agar siap memanfaatkan teknologi digital dalam pembelajaran. Sesi kedua pada 25 Agustus 2025 difokuskan pada pembuatan akun instruktur, meliputi pengisian data pribadi dan profesional serta verifikasi akun, sehingga peserta dapat mengakses seluruh layanan platform secara mandiri

Sesi berikutnya pada 1 September 2025 mengarah pada pengembangan produk digital, dimana peserta dilatih untuk membuat produk pembelajaran digital seperti *e-modul*, poster, presentasi, dan video animasi menggunakan aplikasi desain Canva. Tahap terakhir pada 8 September 2025 mengajarkan peserta cara menginput produk *digital* ke dalam *platform* pembelajaran, mulai dari proses unggah hingga pengaturan metadata produk agar dapat diakses oleh peserta didik dengan optimal. Keseluruhan prosedur ini dirancang untuk meningkatkan kompetensi digital guru secara bertahap dan sistematis, sehingga dapat mendukung proses belajar mengajar secara modern dan efektif.

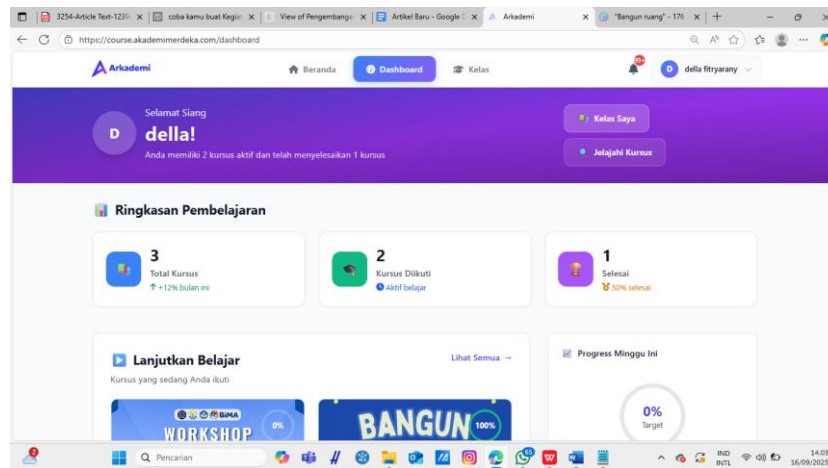
Hasil dan Pembahasan

Kegiatan pelatihan pemanfaatan *platform* bagi guru ini dilaksanakan sebanyak empat kali pertemuan. Pertemuan pertama pelatihan ini dilakukan pengenalan *platform* kepada guru-guru. Pemateri mengenalkan dan menyampaikan beberapa fitur yang ada dan dapat digunakan di *platform* course.akademimerdeka.com. Materi yang disampaikan pada pertemuan pertama ini meliputi kegunaan *platform*, pengenalan setiap *tools* beserta fungsinya yang terdapat pada *platform* course.akademimerdeka.com.



Gambar 1. Kegiatan Pengenalan Platform dan Fitur Yang Bisa Digunakan

Gambar 1 memperlihatkan pemateri yang menjelaskan berbagai fitur utama *platform*, termasuk pemanfaatannya sebagai media pembelajaran yang dapat diakses kapan saja dan di mana saja. Guru juga diperkenalkan dengan alat-alat atau *tools* yang tersedia seperti modul pembelajaran dalam bentuk video, teks, kuis, dan latihan interaktif yang mendukung proses belajar mandiri. Fitur-fitur pendukung seperti akses *mobile friendly*, sertifikat resmi setelah menyelesaikan kursus, serta layanan support 24/7 juga dijelaskan. Pemateri memberikan gambaran bagaimana memanfaatkan fitur-fitur tersebut untuk menunjang kegiatan belajar mengajar serta meningkatkan kompetensi guru secara efektif melalui pembelajaran yang fleksibel dan adaptif. Kegiatan ini bertujuan agar guru memahami fungsi dan cara pemanfaatan *platform* sebagai sarana pembelajaran digital yang mudah digunakan dan responsif terhadap kebutuhan pengembangan diri mereka.



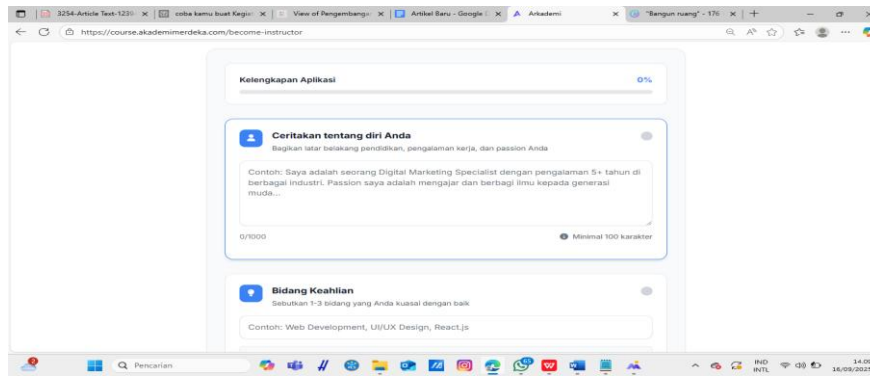
Gambar 2. Tampilan Awal Fitur Platform

Gambar 2 menunjukkan laman awal *website* yang menampilkan *dashboard* ramah pengguna dengan ringkasan pembelajaran yang informatif. Halaman ini menampilkan jumlah total kursus, kursus yang sedang diikuti, dan kursus yang telah diselesaikan, lengkap dengan persentase kemajuan masing-masing. Menu navigasi seperti "Kelas Saya" dan "Jelajahi Kursus" memudahkan akses ke kelas yang diikuti atau penjelajahan kursus baru. Fitur "Lanjutkan Belajar" memudahkan pengguna melanjutkan kursus aktif, sementara bagian "Progress Minggu Ini" membantu memantau target belajar mingguan, sehingga aktivitas pembelajaran dapat terkontrol dan terstruktur dengan baik.



Gambar 3. Pelatihan Pembuatan dan Pendaftaran Akun Instruktur

Gambar 3 memperlihatkan tahapan yang berbeda dari pengenalan awal platform, karena lebih menitikberatkan pada fitur dan fungsi alat pembelajaran. Pertemuan kedua lebih teknis, yaitu memastikan bahwa para guru mampu mendaftarkan diri dan mengelola akun instruktur mereka secara mandiri sehingga siap untuk menyelenggarakan kursus dalam *platform*. Pendampingan intensif selama proses pendaftaran turut memastikan kelancaran dan keberhasilan pembuatan akun instruktur. Proses pembuatan akun instruktur di *platform website* diberikan panduan langkah demi langkah mengenai tata cara pembuatan akun instruktur, mulai dari mengakses laman pendaftaran, pengisian data pribadi dan profesional secara lengkap, hingga verifikasi akun untuk dapat digunakan secara aktif.



Gambar 4. Laman Formulir Pendaftaran Instruktur

Gambar 4 menampilkan laman formulir pendaftaran instruktur yang memuat bagian penting yang harus diisi oleh calon instruktur untuk melakukan pendaftaran resmi. Informasi meliputi latar belakang pendidikan, pengalaman kerja, dan passion mengajar untuk memberikan gambaran komprehensif tentang kapabilitas dan motivasi calon instruktur. Bagian bidang keahlian utama juga disediakan untuk menyebutkan kompetensi yang dikuasai, mempermudah pencocokan instruktur dengan kursus yang relevan. Formulir dirancang ringkas dan informatif agar proses pendaftaran mudah dan data yang diterima mendukung validasi serta pengelolaan instruktur secara efektif.

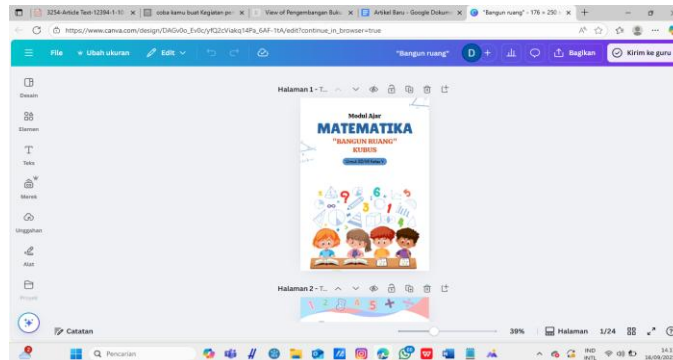
Pertemuan ketiga dalam kegiatan pelatihan ini difokuskan pada pengembangan produk digital seperti *E-modul*, *powerpoint*, poster, dan video animasi dengan menggunakan aplikasi Canva. Canva adalah *platform* desain grafis yang memudahkan pembuatan produk digital edukasi melalui berbagai template, fitur *drag-and-drop*, serta integrasi elemen multimedia seperti gambar, video, dan animasi (Uba et al., 2022). Peserta diajarkan tahapan pembuatan produk digital mulai dari perancangan desain, pemilihan materi, pengaturan tampilan visual yang menarik, hingga integrasi fitur interaktif yang mendukung proses pembelajaran (Syabrina et al., 2025).



Gambar 5. Pelatihan Pengembangan Produk Digital Untuk Media Belajar

Gambar 5 menunjukkan peserta pelatihan yang diajarkan memanfaatkan fitur-fitur Canva secara optimal, mulai dari desain grafis dasar hingga penyusunan materi pembelajaran yang menarik dan interaktif. Kegiatan ini memberikan pengalaman praktik langsung yang bertujuan meningkatkan kreativitas dan keterampilan digital guru dalam mengembangkan media pembelajaran yang efektif dan komunikatif. Guru diharapkan mampu mengembangkan konten pembelajaran digital yang

variatif dan berkualitas, sehingga mendukung proses belajar mengajar secara modern dan adaptif.



Gambar 6. Pelatihan Pemanfaatan Canva untuk Merancang Produk Digital

Gambar 6 menunjukkan kegiatan pelatihan pemanfaatan Canva yang berfokus pada pengenalan berbagai fitur dan fungsi aplikasi untuk mendukung pembuatan produk digital pembelajaran. Peserta diajarkan cara menggunakan template, menu desain, pengaturan elemen grafis, serta teknik mengedit gambar dan teks untuk menciptakan media yang menarik dan efektif. Pelatihan juga mencakup pemanfaatan berbagai *tools* Canva untuk menyusun materi seperti poster, infografis, presentasi, dan konten visual lainnya yang meningkatkan daya tarik serta kualitas penyampaian informasi dalam proses belajar mengajar. Penguasaan fungsi-fungsi Canva ini diharapkan dapat membantu peserta menghasilkan produk digital yang relevan dan profesional.

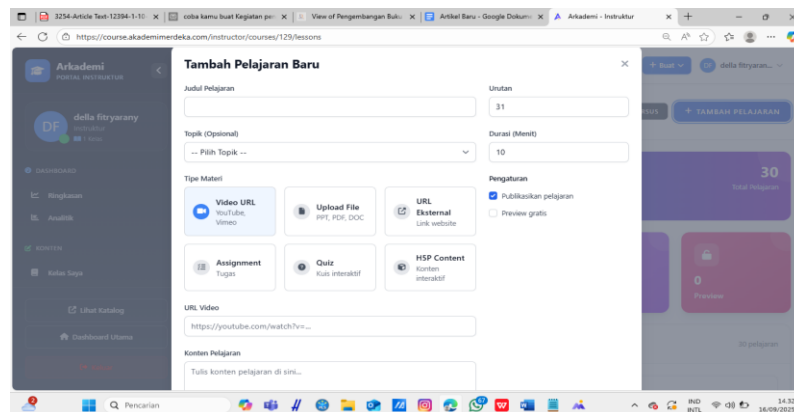
Pertemuan keempat pelatihan, guru diarahkan untuk mengunggah produk digital yang telah dibuat ke dalam *platform website*. Peserta pelatihan mendapatkan bimbingan bagaimana cara mengakses akun instruktur mereka, mengunggah berbagai jenis produk digital seperti *E-modul*, *powerpoint*, poster, dan video animasi ke dalam sistem yang telah disediakan. Proses unggah ini mencakup pengisian metadata produk digital seperti judul, deskripsi, kategori, serta pengaturan hak akses agar produk pembelajaran dapat diakses oleh peserta didik dengan mudah dan terstruktur.



Gambar 7. Pelatihan Input Produk Digital pada Platform

Gambar 7 menampilkan pelatihan *input* produk digital pada *platform*, yang mengajarkan peserta cara mengunggah dan mengelola produk digital secara efektif di platform pembelajaran online. Peserta dibimbing melalui berbagai tahapan mulai dari proses upload *e-modul*, poster, presentasi, hingga video pembelajaran ke dalam sistem *platform*. Pelatihan ini juga mencakup pengaturan metadata produk, pengaturan akses, serta memeriksa kelengkapan file agar produk digital dapat diakses dengan optimal oleh

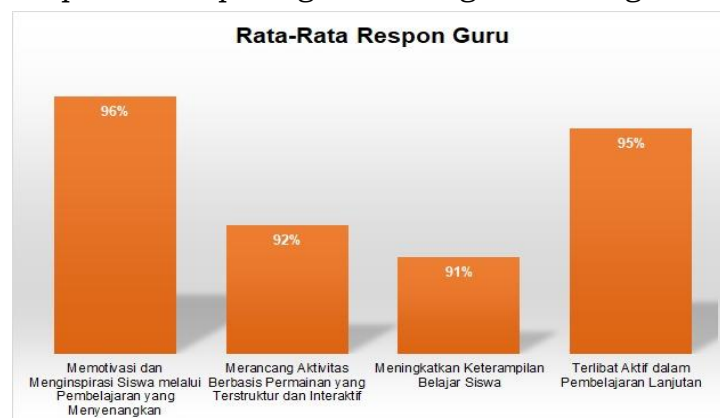
pengguna. Tujuannya agar peserta mampu mempublikasikan karya digital mereka secara mandiri dan meningkatkan distribusinya di lingkungan pembelajaran digital.



Gambar 8. Laman Formulir Unggahan Produk Digital pada Platform

Gambar 8 menampilkan laman formulir unggahan produk *digital* pada *platform*, yang dirancang untuk memudahkan instruktur dalam mengunggah karya *digital* ke sistem pembelajaran *online*. Formulir ini mencakup isian detail terkait produk seperti judul, deskripsi singkat, kategori, dan jenis media yang diunggah. Pengguna juga dapat melampirkan file produk digital dalam berbagai format, memastikan kelengkapan dan kualitas konten sebelum dipublikasikan. Proses ini membantu instruktur mengelola dan mempresentasikan produk *digital* secara profesional di *platform*, serta memudahkan akses dan penggunaan oleh peserta didik.

Hasil pelatihan guru yang menunjukkan peningkatan motivasi dan inspirasi siswa melalui pembelajaran yang menarik (96%), kemampuan merancang aktivitas berbasis permainan yang terstruktur dan interaktif (92%), peningkatan keterampilan belajar siswa (91%), serta keterlibatan aktif guru dalam pembelajaran lanjutan (95%) sejalan dengan hasil penelitian terdahulu yang menekankan peran penting guru sebagai fasilitator dan inovator dalam pembelajaran digital. Studi oleh Tannady (2024) menyatakan bahwa penggunaan digitalisasi secara signifikan meningkatkan kinerja guru sebagai pendidik dan motivator proses belajar. Selain itu, riset oleh Izmala et al. (2025) mengungkapkan bahwa guru yang adaptif terhadap teknologi mampu mengintegrasikan media digital dan menerapkan pendekatan pembelajaran kreatif, yang serupa dengan temuan pelatihan ini. Hasil persentase aspek dapat dilihat pada gambar diagram batang dibawah.



Gambar 9. Persentase Kompetensi Guru Setelah Mengikuti Pelatihan

Tabel 2 disajikan untuk memberikan gambaran mengenai respons guru terhadap berbagai aspek pelatihan penggunaan *platform* berbasis *website*. Tujuannya adalah untuk melihat sejauh mana pelatihan tersebut berhasil meningkatkan motivasi, kreativitas, keterampilan, dan keterlibatan guru dalam proses pembelajaran yang lebih modern dan interaktif.

Tabel 2. Hasil Kompetensi Guru Setelah Mengikuti Pelatihan

Pernyataan	Rata	SD	nmaks	nmin
Fitur interaktif yang ada di <i>platform MR</i> mudah digunakan oleh siswa.	4,8	0,4	5	4
<i>Platform MR</i> dapat membantu saya menciptakan pengalaman belajar yang menarik bagi siswa.	4,8	0,4	5	4
Ukuran dan tampilan elemen grafis pada <i>platform MR</i> terlihat jelas dan profesional.	4,8	0,6	5	3
Desain antarmuka <i>platform MR</i> mudah dinavigasi dan tidak membingungkan.	4,6	0,6	5	3
Fitur-fitur <i>Mixed Reality</i> di dalam <i>platform</i> mudah diatur, termasuk AR dan VR.	4,6	0,6	5	3
<i>Platform MR</i> menyediakan panduan yang jelas untuk mengintegrasikan materi matematika ke dalam skenario <i>Mixed Reality</i> .	4,5	0,6	5	3
Saya dengan mudah mengadaptasi konten dan aktivitas di <i>platform MR</i> sesuai kebutuhan siswa.	4,8	0,6	5	3
Proses evaluasi hasil belajar siswa melalui <i>platform MR</i> dapat dilakukan dengan cepat.	4,3	0,6	5	3
<i>Platform MR</i> mempermudah saya dalam memantau kemajuan belajar siswa secara individu.	4,8	0,4	5	4
Ketersediaan fitur analitik <i>Deep Learning</i> di <i>platform MR</i> sangat membantu pekerjaan saya.	4,4	0,6	5	3
Saya tidak menemukan masalah teknis saat menggunakan <i>platform MR</i> .	4,5	0,6	5	3
<i>Platform MR</i> dapat digunakan di berbagai perangkat (laptop, PC, headset <i>MR</i>) tanpa kendala.	4,9	0,3	5	4
Waktu yang dibutuhkan untuk mempersiapkan pembelajaran menggunakan <i>platform MR</i> cukup efisien.	4,6	0,5	5	4
Saya merasa <i>platform MR</i> ini layak untuk diimplementasikan secara luas di sekolah.	4,8	0,4	5	4
Dukungan teknis dari pengembang mudah diakses dan responsif.	4,8	0,4	5	4

Tabel 2 memaparkan hasil respons guru terhadap penggunaan *platform Mixed Reality (MR)* dalam pembelajaran. Skor rata-rata setiap pernyataan menunjukkan nilai tinggi, seperti kemudahan penggunaan fitur interaktif dan kemampuan *platform* menciptakan pengalaman belajar yang menarik dengan

rata-rata skor 4,8. Penilaian terhadap ukuran dan tampilan elemen grafis *platform* juga termasuk positif, mencapai skor rata-rata 4,8, yang menandakan desain antar muka terlihat jelas dan profesional.

Desain antarmuka *platform* dianggap mudah dinavigasi tanpa membingungkan pengguna, serta fitur-fitur *MR* seperti *Augmented Reality (AR)* dan *Virtual Reality (VR)* mudah diatur. Guru juga merasakan kemudahan dalam mengadaptasi konten dan aktivitas sesuai kebutuhan siswa, dengan skor rata-rata 4,8. Proses evaluasi hasil belajar siswa berjalan cepat dan pemantauan kemajuan belajar dapat dilakukan secara individu dengan nilai tinggi pula. Ketersediaan fitur analitik *Deep Learning* dianggap membantu dalam pekerjaan guru.

Platform MR dapat digunakan di berbagai perangkat seperti laptop dan PC tanpa kendala. Persepsi efisiensi waktu persiapan pembelajaran berada di level tinggi dengan skor 4,6. Guru mengaku *platform* layak untuk diimplementasikan secara luas di sekolah dengan dukungan teknis yang responsif dan mudah diakses, yang semuanya tercermin dari skor rata-rata sekitar 4,8. Data ini menegaskan bahwa *platform MR* merupakan alat pembelajaran inovatif yang diterima baik oleh guru dalam mendukung proses pembelajaran matematika.

Kegiatan pelatihan yang dilaksanakan menunjukkan kemampuan guru dalam mengenali fitur-fitur utama pada *platform* digital yang diperkenalkan. Penelitian Khairunnisa et al. (2024) menegaskan bahwa *platform* tersebut memberikan kesempatan bagi guru untuk memperoleh referensi, inspirasi, serta pemahaman yang mendalam. Pemahaman terhadap fungsi setiap fitur terbukti mempermudah guru dalam menyiapkan strategi pembelajaran yang lebih terstruktur, sejalan dengan temuan Kusuma & Arifudin (2024) yang menyatakan bahwa pelatihan dan pengenalan *platform* mampu meningkatkan kesiapan guru dalam menerapkan pembelajaran berbasis teknologi. Tahapan pengenalan *platform* menjadi dasar penting bagi keberhasilan implementasi teknologi dalam pembelajaran sekaligus membekali guru dengan rasa percaya diri untuk melanjutkan ke tahap berikutnya.

Kegiatan pelatihan juga memperlihatkan kemampuan guru dalam mengenali dan memanfaatkan *website* sebagai media pembelajaran. Penelitian Rasapta et al. (2022) menunjukkan bahwa kegiatan tersebut meningkatkan pengetahuan dan keterampilan guru sekaligus mendorong kreativitas mereka dalam mengembangkan media pembelajaran berbasis teknologi. Peningkatan ini diperkuat oleh temuan Santoso & Dewi (2021) yang membuktikan bahwa guru dan karyawan mampu memanfaatkan *website company profile* untuk keperluan pemasaran dan pengenalan sekolah secara *online*. Pemanfaatan *website* pada konteks pendidikan tidak hanya memperluas kapasitas guru dalam mengelola konten, tetapi juga memberikan dampak nyata berupa efisiensi biaya promosi dan perluasan jangkauan sekolah di era *digital*.

Penelitian Putri et al. (2022) menunjukkan bahwa pelatihan berhasil meningkatkan literasi digital guru hingga 45%, sehingga mendukung digitalisasi sekolah serta memperkuat interaksi dengan siswa dan orang tua. Hasil ini diperkuat oleh Imanullah et al. (2021) yang menemukan bahwa pemanfaatan *website* terintegrasi dengan media sosial dapat meningkatkan mutu pembelajaran sekaligus memperkuat branding sekolah dengan respons positif 81–90%. Pelatihan pengelolaan *website* dengan demikian terbukti memberikan hasil signifikan dalam meningkatkan kualitas pendidikan berbasis teknologi.

Manfaat pelatihan pengelolaan *website* di sekolah semakin ditegaskan melalui penelitian terbaru. Setiawan et al. (2024) menemukan bahwa pelatihan pembuatan media berbasis *website* mampu meningkatkan pemahaman dan keterampilan guru hingga 88,4% serta mendorong inovasi dalam penyusunan konten pembelajaran. Temuan ini sejalan dengan hasil penelitian Mujiyono et al. (2025) yang menunjukkan keberhasilan pelatihan dalam mengubah guru dari konsumen pasif menjadi arsitek konten digital, menghasilkan portal sekolah yang fungsional, aman, dan berkelanjutan sebagai sarana komunikasi antara guru, siswa, dan orang tua.

Penelitian Syarifah et al. (2025) juga menunjukkan bahwa pelatihan media berbasis *website* berhasil meningkatkan keterampilan guru dalam merancang dan menggunakan media pembelajaran dengan peningkatan pengetahuan sebesar 86%. Pencapaian tersebut membuktikan bahwa guru tidak hanya memperoleh keterampilan teknis, tetapi juga terdorong untuk lebih kreatif dalam mengembangkan media digital sesuai karakteristik siswa. Keberhasilan pelatihan memperlihatkan efektivitas pendekatan partisipatif dan praktik langsung dalam mengatasi hambatan guru pada pemanfaatan teknologi digital di kelas.

Penelitian Wardana et al. (2022) memperkuat bukti tersebut melalui temuan bahwa pelatihan dan pendampingan pengelolaan *website* profil membantu sekolah menghadirkan *website* yang terkelola dengan baik. Guru mampu memperbarui konten secara mandiri, mulai dari data siswa, pengumuman, hingga galeri sekolah. Hasil ini menunjukkan bahwa keberadaan *website* berfungsi tidak hanya sebagai media promosi dan informasi, tetapi juga sebagai sarana komunikasi yang efektif dengan masyarakat. Rangkaian penelitian tersebut menegaskan bahwa pelatihan berbasis *website* maupun *platform* digital berperan penting dalam meningkatkan kompetensi guru, memperluas akses informasi, dan mendukung transformasi pendidikan yang lebih adaptif terhadap perkembangan teknologi.

Berdasarkan hasil pembahasan, pelatihan berbasis *platform* digital dan *website* terbukti memberikan kontribusi signifikan dalam meningkatkan kompetensi guru pada era teknologi pendidikan. Guru tidak hanya mampu mengenali fitur-fitur utama *platform* dan memanfaatkannya untuk menyusun strategi pembelajaran yang lebih terstruktur, tetapi juga terampil dalam mengelola *website* sebagai media pembelajaran, promosi, dan komunikasi sekolah. Peningkatan literasi digital, keterampilan teknis, serta kreativitas guru menunjukkan bahwa pelatihan mampu mengubah peran mereka dari sekadar pengguna menjadi kreator konten digital yang inovatif. Secara keseluruhan, pelatihan tersebut menjadi fondasi penting bagi keberhasilan transformasi pendidikan yang lebih adaptif, efisien, dan relevan dengan kebutuhan abad ke-21.

Simpulan dan Tindak Lanjut

Pelatihan guru dalam penggunaan *platform* berbasis *website* menunjukkan hasil yang sangat positif dalam meningkatkan kemampuan guru untuk menciptakan pembelajaran yang menyenangkan dan interaktif. Guru mampu merancang aktivitas berbasis permainan yang terstruktur, meningkatkan keterampilan belajar siswa, dan aktif berpartisipasi dalam pembelajaran. Pelatihan ini efektif memperkuat kompetensi digital guru sehingga dapat menunjang proses belajar-mengajar dengan lebih optimal. Melalui dukungan teknis yang responsif dan kemudahan penggunaan

platform, guru semakin termotivasi untuk menggunakan teknologi dalam pembelajaran. Disarankan dilakukan pelatihan lanjutan secara berkala untuk memperdalam pemahaman dan keterampilan guru dalam memanfaatkan *platform* digital secara maksimal. Selain itu, perlu adanya perluasan penerapan *platform* ini ke lebih banyak sekolah agar dapat menjangkau lebih banyak guru dan siswa. Dukungan teknis dan pendampingan yang berkelanjutan juga penting untuk mengatasi kendala dalam penggunaan teknologi. Evaluasi dan penelitian lanjutan perlu dilakukan untuk mengukur dampak jangka panjang terhadap kualitas pembelajaran dan hasil belajar siswa sehingga program ini dapat terus dikembangkan dan disempurnakan.

Ucapan Terima Kasih

Penelitian ini dilakukan melalui hibah dari Direktorat Penelitian, Teknologi, dan Pengabdian kepada Masyarakat (DRTPM) Kementerian Pendidikan Tinggi, Sains, dan Teknologi dengan skema dasar fundamental dengan nomor kontrak 8025/LL4/PG/2025; 001/SKP2/LPPM-IPBCIREBON/VI/2025.

Daftar Pustaka

- Ayu, M., Sari, F. M., & Guru, P. (2021). Pelatihan guru dalam penggunaan website grammar sebagai media. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 2(1), 49–55. <https://doi.org/10.24042/almuawanah.v2i1.8904>
- Barella, Y., Rustiyarso, Karolina, V., Bahari, Y., Zakso, A., & Supriadi. (2023). Peningkatan kemampuan guru SMK dalam penggunaan media pembelajaran berbasis web melalui aplikasi canva. *I-Com: Indonesian Community Journal*, 3(1), 21–29. <https://doi.org/10.33379/icom.v3i1.2063>
- Budiarti, R. P. N., Magfira, D. B., Meutia, N. S., & Ghofirin, M. (2022). Peningkatan digitalisasi melalui pembuatan website di Taman Pendidikan Al-Qur'an Nurul Haqq Sidoarjo. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat Universitas Islam Nahdlatul Ulama Jepara*, 01(02), 129–137. <https://doi.org/10.34001/khairaummah.01022022-6>
- Effendi, M. I., Sukma, R., Dewi, I., & Nurjanah, L. (2024). Meningkatkan kreativitas guru melalui pelatihan pembuatan aplikasi sederhana berbasis canva web prototype. *Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 4(3), 2256–2266. <https://doi.org/10.33379/icom.v4i3.5300>
- Fatkhussarifin, F., & Wicaksono, D. (2025). Pengembangan website interaktif berbasis nano-learning untuk penguatan kompetensi pedagogik digital guru SD Muhammadiyah Inovatif Mertoyudan. *SULIWA: Jurnal Multidisiplin Teknik, Sains, Pendidikan Dan Teknologi*, 2(2), 148–152. <https://doi.org/10.62671/suliwa.v2i2.83>
- Hartono, H., Fadhilah, A., & Slamet, A. (2021). Sistem layanan informasi PISA (programme for international student assessment) berbasis website untuk guru IPA SMP dan SMA. *Jurnal Pedagogi Dan Pembelajaran*, 4(3), 476–484. <https://doi.org/10.23887/jp2.v4i3.36810>
- Ibrahim, A., Palongo, L., Sumba, R., Maele, H., Kuga, M., Djeijun, W., & Didipu, H. (2025). Meningkatkan kemampuan guru menggunakan media interaktif berbasis website dalam pembelajaran. *MATANO: Jurnal Pengabdian Dan Perbedayaan Masyarakat*, 1(2), 59–71. <https://doi.org/10.51574/matano.v1i2.3217>
- Imanullah, M., Onsardi, Toyib, R., Hidayat, M. T., Wahyudi, I., Abimanyu, A., & Susanto, A. B. (2021). Pengenalan website sekolah dasar

- muhammadiyah 1 unggulan dalam rangka meningkatkan mutu pembelajaran dan promosi sekolah. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Bumi Raflesia*, 4(1), 483–492. <https://doi.org/10.36085/jpmbr.v4i1.1217>
- Izmala, A., Yusuf, D., Meilisa, & Iskandar, S. (2025). Peran guru dalam mendorong inovasi pembelajaran di era digital. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(2), 292–302. <http://search.jamas.or.jp/link/ui/2014143423>
- Khairunnisa, Subroto, W., & Mardiani, F. (2024). Penggunaan platform merdeka mengajar oleh guru mata pelajaran sejarah di SMA Negeri 10 Banjarmasin. *Jurnal Dimensi Pendidikan Dan Pembelajaran*, 12(2), 185–201. <https://journal.umpo.ac.id/index.php/dimensi/index>
- Kusuma, R. L., & Arifudin, D. (2024). Pelatihan dan pengenalan platform quizizz bagi guru dalam penerapan pembelajaran (studi kasus: SMP Muhammadiyah 4 Kertanegara). *Communnity Development Journal*, 5(2), 3610–3616. <https://doi.org/10.31004/cdj.v5i2.24088>
- Luthfi, T., Shalimar Azzahra, Zidan Ahmad Farhan, Syifa Mutiara Puradireja, Sofyan Iskandar, & Nadia Tiara Antik Sari. (2023). Media pembelajaran digital sebagai penunjang mata pelajaran IPA di sekolah dasar. *Indonesian Journal of Teaching and Learning (INTEL)*, 2(4), 484–492. <https://doi.org/10.56855/intel.v2i4.374>
- Mujiyono, S., Sanjaya, U. P., Wibisono, I. S., & Rizqi, H. Y. (2025). Pelatihan pengelolaan website untuk guru SD Negeri 5 Lerep Kabupaten Semarang. *Jurnal Masyarakat Madani Indonesia*, 4(2), 49–55. <https://doi.org/10.59025/7n1lgm95>
- Mulyadi, D., Amelia, D., Fathoni, T., & Rienovita, E. (2025). Pelatihan peningkatan kompetensi digital guru di daerah Palabuhanratu kabupaten Sukabumi untuk optimalisasi penggunaan platform merdeka mengajar. *Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 8(1), 37–51. <https://doi.org/10.35914/tomaega.v8i1.2919>
- Mursalin, Ali, M., & Armita, D. (2024). Pelatihan canva sebagai upaya peningkatan kompetensi digital bagi guru SMA dalam implementasi kurikulum merdeka. *Jurnal Solusi Masyarakat Dikara*, 4(1), 38–44. <https://doi.org/10.5281/zenodo.12337816>
- Nisak, S. K., & Rahmah, L. U. (2024). Strategi peningkatan kompetensi guru melalui pelatihan berbasis teknologi informasi. *PENA: Jurnal Pendidikan Dan Pengajaran*, 01(01), 15–21. <https://ejournal.almusthofa.org/index.php/pena/index>
- Nizaruddin, Muhtarom, & Nugraha, A. E. P. (2021). Pelatihan penggunaan quizizz sebagai media evaluasi pembelajaran daring. *E-DIMAS: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 12(2), 291–296. <http://journal.upgris.ac.id/index.php/e-dimas>
- Rasapta, D., Syty, S. Q., & Jabar, A. (2022). Pengenalan pemanfaatan google sites untuk pembuatan web di MI Hidayatull Athfal Gunung Sindur. *Abdi Jurnal Publikasi*, 1(2), 285–289. <https://jurnal.portalpublikasi.id/index.php/AJP/index>
- Ridwana, R., Nafisyah, V. A., Yani, A., Setiawan, I., Waluya, B., Mulyadi, A., & Rosyana, M. (2022). Pengembangan media digital untuk meningkatkan minat siswa dan kualitas pembelajaran geografi di sekolah. *Transformasi: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 18(2), 268–286. <https://doi.org/10.20414/transformasi.v18i2.5501>
- Rohayati, S., Widayati, I., Wahjudi, E., Pratiwi, V., & Rafsanjani, M. A. (2022). Pelatihan multimedia interaktif berbasis web bagi guru MGMP akuntansi

- di Jawa Timur. *Jurnal Karinov*, 5(3), 157–161.
<https://doi.org/10.17977/um045v5i3p157>
- Santoso, A. B., & Dewi, M. U. (2021). Implementasi website company profile sebagai media sistem informasi pemasaran dan pengenalan sekolah secara online saat pandemi. *Jurnal Abdidas*, 2(4), 859–865.
<https://doi.org/10.31004/abdidas.v2i4.383>
- Setiawan, G. A., Hidayat, N., Puspitaningtyas, A. R., Nani Farah Fasica, Nisa, K., & Sintawati. (2024). Pelatihan pembuatan media berbasis web di Sekolah Dasar Islam Muhammadiyah 1 Panji Situbondo. *Prosiding Nasional*, 219–227.
<https://unars.ac.id/ojs/index.php/prosidingSDGs/article/download/4713/3553>
- Shobri, M., & Rifqi, Q. (2023). Pelatihan pembuatan media pembelajaran berbasis google sites di UPT SMP Negeri 19 Gresik. *KREATIF: Jurnal Pengabdian Masyarakat Nusantara*, 3(1), 66–77.
<https://journal.amikveteran.ac.id/index.php/kreatif>
- Sumantri, A., Anam, K., Harsanti, N., Rahmawati, L. S., & Alamsyah, R. (2025). Pelatihan pembuatan media pembelajaran komunitas belajar guru SMK analis kesehatan tunas medika berbasis website. *Jurnal Abdimas Indonesia*, 5(3), 2128–2137. <https://doi.org/10.34697/jai.v5i3.2001>
- Susanti, P., Jayadi, P., Hidayati, N. R., Riyanto, S., & Kiswardianta, R. B. (2023). Pelatihan pembuatan google sites sebagai media pembelajaran berbasis website bagi guru SMK Cendekia Madiun. *Jurnal Terapan Abdimas*, 8(1), 141–146. <https://doi.org/10.25273/jta.v8i1.14022>
- Syabrina, M., Imron, M., Amelia, Y., & Ramadiyanti, E. (2025). Pengembangan buku digital berbasis website canva: optimalisasi pembelajaran materi bagian tubuh tumbuhan di kelas iv SDIT Al-Furqan Palangka Raya. *Jurnal Pendidikan Islam*, 2(2), 1–14.
<https://doi.org/10.47134/pjpi.v2i2.1359>
- Syarifah, M., Setiawan, G. A., Suarmika, P. E., Hidayat, N., & Fernanda, P. T. (2025). Pelatihan guru dalam merancang media pembelajaran digital berbasis web di Sekolah Dasar Darut Tholabah. *Jurnal Pengabdian*, 4(1), 360–371. <https://doi.org/10.36841/mimbarintegritas.v4i1.5933>
- Tannady, H. (2024). Meningkatkan peran guru sebagai pendidik di era digital. *Jurnal Inovasi Hasil Pengabdian Masyarakat (JIPEMAS)*, 8(1), 59–69.
<https://doi.org/10.33474/jipemas.v8i1.22522>
- Uba, I. L., Pamungkas, B. T. T., & Sukmawati. (2022). Inovasi media pembelajaran digital dengan aplikasi canva pada mata pelajaran geografi untuk meningkatkan hasil belajar kelas x di SMAN 5 Kupang. *Jurnal Geografi*, 18(2), 153–170. <https://doi.org/10.35508/jgeo.v18i2.9412>
- Wardana, A. K., Rianto, R., & Fauzi, E. R. (2022). Pelatihan dan pendampingan pengelolaan web profile SMPN 1 Kalibening. *Jurnal Pengabdian Pada Masyarakat*, 5(1), 75–82.
<https://doi.org/10.28989/kacanegara.v5i1.965>