

## Guru Hebat, Pembelajaran Berkualitas: Sosialisasi PPG Model Baru di Yayasan Al Ashriyah Islamic Boarding School

**Dr. Marsofiyati, S.Pd., M.Pd.; Prof. Dr. Muhammad Zid, M.Si.; Dr. Daryanto, M.T.; Dr. Darsef Darwis, M.Si.; Sujarwo, S.Pd., M.Pd.; Dudung Amir Sholeh, S.Pd., M.Pd.; Fauzi Ramadhuan A'Rachman, S.Pd., M.Si.; Mutmainna; Danial Noer Zakiyuddin**  
Sekolah Pascasarjana, Universitas Negeri Jakarta, Indonesia  
[ophie.three@gmail.com](mailto:ophie.three@gmail.com)

### Abstract

The Community Service (PkM) activity organized by the Teacher Professional Program, UNJ Graduate School, aims to improve teachers' competence in facing educational challenges in the digital era. This activity was held at the Al Ashriyyah Nurul Iman Foundation (MI, MTs, & MA) with a focus on transforming the role of teachers from teachers to architects of innovative learning experiences. Through an approach that is in line with Classroom Action Research (PTK), this activity is designed to provide training based on three main pillars. The first pillar discusses the essential competencies of teachers in the digital era, including the application of the Technological Pedagogical Content Knowledge (TPACK) framework and digital citizenship as a foundation for learning actions. The second pillar provides practical training on interactive teaching methods, such as Think-Pair-Share, Gallery Walk, and Questioning Techniques, that can be directly applied in the classroom to create student-centered learning. The third pillar teaches the effective and ethical use of technology, by introducing various digital tools such as Canva, Quizizz, Padlet, and AI (ChatGPT) to design more creative and efficient learning. In the context of PTK, teachers are encouraged to reflect on their actions in an ongoing manner to improve the quality of learning, by evaluating and adapting the approach applied in the classroom. The results of this activity are expected to strengthen teachers' competence in creating an adaptive and innovative learning environment.

**Keywords:** Classroom Action Research (PTK), Community Service, Interactive Teaching Methods, Teacher Transformation, Technological Pedagogical Content Knowledge (TPACK).

### Abstrak

Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PkM) yang diselenggarakan oleh Program Profesi Guru, Sekolah Pascasarjana UNJ, bertujuan untuk meningkatkan kompetensi guru dalam menghadapi tantangan pendidikan di era digital. Kegiatan ini dilaksanakan di Yayasan Al Ashriyyah Nurul Iman (MI, MTs, & MA) dengan fokus pada transformasi peran guru dari pengajar menjadi arsitek pengalaman belajar yang inovatif. Melalui pendekatan yang sejalan dengan Penelitian Tindakan Kelas (PTK), kegiatan ini dirancang untuk memberikan pelatihan yang berbasis pada tiga pilar utama. Pilar pertama membedah potret dan kompetensi esensial guru di era digital (Technological Pedagogical Content Knowledge (TPACK) dan kewarganegaraan digital sebagai landasan dalam tindakan pembelajaran. Pilar kedua memberikan pelatihan praktis metode mengajar yang interaktif dan menyenangkan (Think-Pair-Share, Gallery Walk, & Teknik Bertanya) untuk menciptakan kelas yang hidup dan berpusat pada siswa. Pilar ketiga melatih guru untuk memanfaatkan teknologi secara efektif dan etis. Para guru dibekali kemampuan menggunakan berbagai tools seperti Canva, Quizizz, Padlet, hingga Artificial Intelligence (AI) seperti Chat-GPT sebagai "co-pilot" atau asisten dari guru untuk merancang pembelajaran yang lebih kreatif dan efisien. Dalam konteks PTK, guru didorong untuk merefleksikan tindakan mereka secara berkelanjutan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran, dengan mengevaluasi dan menyesuaikan pendekatan yang diterapkan di kelas. Hasil dari kegiatan ini diharapkan dapat memperkuat kompetensi guru dalam menciptakan lingkungan pembelajaran yang adaptif dan inovatif.

**Kata Kunci:** Metode Pengajaran Interaktif, Penelitian Tindakan Kelas (PTK), Pengabdian kepada Masyarakat, Transformasi Guru, Technological Pedagogical Content Knowledge (TPACK).

## **1. PENDAHULUAN (*Introduction*)**

Perkembangan teknologi yang pesat telah membawa perubahan signifikan dalam dunia pendidikan. Di era digital ini, tantangan utama yang dihadapi oleh para pendidik adalah bagaimana mengadaptasi metode pembelajaran agar sesuai dengan kebutuhan generasi yang semakin terhubung dengan teknologi. Guru tidak lagi hanya berperan sebagai pengajar, tetapi juga sebagai fasilitator yang mendesain pengalaman belajar yang inovatif, interaktif, dan relevan dengan perkembangan zaman. Perubahan paradigma ini memerlukan kompetensi baru bagi guru, tidak hanya dalam hal penguasaan materi, tetapi juga kemampuan untuk memanfaatkan teknologi dengan bijak dan efektif (Angeli & Valanides, 2009; Mishra & Koehler, 2006).

Dalam konteks ini, Program Pengabdian kepada Masyarakat (PkM) yang diselenggarakan oleh Program Profesi Guru, Sekolah Pascasarjana Universitas Negeri Jakarta (UNJ), bertujuan untuk memberikan pelatihan kepada guru-guru di Yayasan Al Ashriyyah Nurul Iman (MI, MTs, & MA). Kegiatan ini berfokus pada tiga pilar utama transformasi guru di era digital: peningkatan kompetensi dalam kerangka Technological Pedagogical Content Knowledge (TPACK), penerapan metode pengajaran interaktif yang menyenangkan, serta pemanfaatan teknologi secara efektif dan etis (Koehler & Mishra, 2009; Voogt et al., 2015). Salah satu aspek penting dalam pemanfaatan teknologi adalah pengenalan berbagai alat digital, seperti Canva, Quizizz, Padlet, dan kecerdasan buatan (AI) seperti ChatGPT. Alat-alat ini dapat digunakan untuk merancang pembelajaran yang lebih kreatif dan efisien, memberikan kemudahan bagi guru untuk menciptakan materi yang menarik dan interaktif, serta mendukung siswa dalam mengakses informasi secara lebih efektif (Mayer, 2019; Sezer, 2021).

Program ini juga mengintegrasikan prinsip Penelitian Tindakan Kelas (PTK), di mana guru diajak untuk merefleksikan praktik pembelajaran mereka secara berkelanjutan. Melalui siklus perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi, diharapkan guru dapat meningkatkan kualitas pembelajaran mereka secara progresif dan adaptif (Kemmis & McTaggart, 2000; Sagor, 2005). Pelatihan ini diharapkan dapat membekali para guru dengan keterampilan yang diperlukan untuk menciptakan kelas yang lebih hidup, kreatif, dan relevan dengan kebutuhan siswa di era digital (Harris, 2020; Puentedura, 2013).

## **2. TINJAUAN LITERATUR (*Literature Review*)**

Pendidikan Profesi Guru (PPG) Model Baru. Program Pendidikan Profesi Guru (PPG) merupakan pendidikan lanjut bagi lulusan sarjana kependidikan atau guru dalam jabatan untuk memperoleh sertifikasi pendidik. Implementasi PPG bertujuan meningkatkan kompetensi dan profesionalisme guru sehingga berdampak positif pada kualitas pengajaran **Tinjauan Literatur**

Transformasi pendidikan di era digital menuntut perubahan signifikan dalam peran dan kompetensi guru. Untuk menghadapi tantangan ini, berbagai penelitian dan kerangka konseptual telah mengemuka mengenai pengintegrasian teknologi dalam pembelajaran. Salah satu teori yang mendasari pengembangan kompetensi guru dalam konteks digital adalah Technological Pedagogical Content Knowledge (TPACK). Konsep ini pertama kali dikemukakan oleh Mishra dan Koehler (2006) yang mengidentifikasi pentingnya penggabungan tiga domain pengetahuan: konten, pedagogi, dan teknologi. Model TPACK menyarankan bahwa untuk menjadi guru yang efektif di era digital, seorang pendidik harus memiliki pemahaman yang mendalam mengenai

interaksi antara ketiga elemen tersebut, yang memungkinkannya untuk merancang pembelajaran yang inovatif dan berbasis teknologi.

Selain TPACK, pemahaman tentang kewarganegaraan digital juga semakin penting, terutama dalam membentuk sikap etis guru dalam penggunaan teknologi. Menurut Ribble (2015), kewarganegaraan digital mencakup pemahaman tentang hak dan tanggung jawab dalam penggunaan teknologi. Guru perlu mengajarkan kepada siswa untuk menggunakan teknologi dengan bijak, menghindari penyalahgunaan, serta menghormati privasi orang lain di dunia digital.

Sementara itu, metode pengajaran interaktif yang berpusat pada siswa menjadi fokus utama dalam upaya menciptakan pembelajaran yang lebih aktif dan menarik. Metode seperti Think-Pair-Share, Gallery Walk, dan Teknik Bertanya telah terbukti meningkatkan keterlibatan siswa dan memfasilitasi kolaborasi di dalam kelas (Kagan, 1994). Selain itu, penelitian oleh Fathoni dan Setiawan (2019) menunjukkan bahwa metode pembelajaran interaktif dapat meningkatkan pemahaman konsep siswa dan keterlibatan aktif dalam proses belajar. Penelitian lain oleh Saputra et al. (2021) juga mengungkapkan bahwa penggunaan metode pengajaran aktif dapat meningkatkan motivasi siswa untuk berpartisipasi dalam diskusi kelas dan mempermudah mereka dalam memahami materi yang kompleks.

Pemanfaatan teknologi dalam pendidikan, terutama alat digital seperti Canva, Quizizz, Padlet, dan Artificial Intelligence (AI), seperti ChatGPT, semakin diperkenalkan sebagai alat bantu yang memperkaya pengalaman belajar. Alat-alat ini tidak hanya meningkatkan kreativitas guru dalam merancang materi pembelajaran, tetapi juga memberikan kesempatan bagi siswa untuk belajar dengan cara yang lebih interaktif dan menyenangkan. Sezer (2021) mengungkapkan bahwa penggunaan alat digital dalam pendidikan dapat meningkatkan partisipasi dan efektivitas pembelajaran. Hal senada juga ditemukan dalam penelitian oleh Hsin et al. (2014) yang menunjukkan bahwa teknologi digital seperti quiz interaktif dan papan kolaboratif dapat meningkatkan komunikasi dan kerjasama siswa. Penelitian oleh Akyol et al. (2019) juga menemukan bahwa penerapan teknologi pendidikan, termasuk AI seperti ChatGPT, dapat membantu guru merancang pembelajaran yang lebih personal dan responsif terhadap kebutuhan siswa.

Dalam konteks Penelitian Tindakan Kelas (PTK), siklus perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi yang dilakukan guru dalam setiap tahap pembelajaran memungkinkan mereka untuk terus-menerus mengevaluasi dan memperbaiki metode pengajaran yang digunakan (Kemmis & McTaggart, 2000). PTK memberikan kesempatan bagi guru untuk mengidentifikasi masalah dalam pembelajaran mereka dan mengembangkan solusi yang berdasarkan pengamatan langsung di kelas. Dengan demikian, PTK sangat relevan dalam proses transformasi guru, di mana setiap langkah tindakan yang diambil berdasarkan refleksi yang mendalam dapat meningkatkan kualitas pembelajaran secara berkelanjutan.

Beberapa penelitian sebelumnya telah menunjukkan bahwa penggunaan teknologi dalam pendidikan mampu meningkatkan motivasi siswa, keterlibatan dalam kelas, serta hasil pembelajaran (Mayer, 2019; Harris, 2020). Hal ini menunjukkan bahwa integrasi teknologi tidak hanya menguntungkan bagi guru, tetapi juga memberikan manfaat besar bagi siswa, khususnya dalam hal akses ke informasi yang lebih luas dan cara-cara baru dalam berinteraksi dengan materi pembelajaran.

Dengan demikian, literatur yang ada menegaskan pentingnya kompetensi teknologi bagi guru dalam menghadapi perubahan pendidikan yang pesat, serta perlunya integrasi alat-alat digital dan pendekatan pembelajaran interaktif dalam mendukung perkembangan siswa di era digital. Pendekatan yang sistematis dan berbasis refleksi dalam PTK juga menjadi kunci untuk meningkatkan efektivitas pengajaran yang lebih adaptif dan berkelanjutan.

### 3. METODE PELAKSANAAN (*Method of Implementation*)

Program pengabdian masyarakat ini dilaksanakan dengan pendekatan partisipatif dan kolaboratif, melibatkan secara aktif pihak mitra (Yayasan Al Ashriyah) sejak tahap perencanaan hingga evaluasi. Sasaran kegiatan adalah para guru di lingkungan yayasan dari berbagai jenjang dan mata pelajaran sebanyak 30 orang.

Pelaksanaan kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PkM) ini akan dilakukan melalui serangkaian kegiatan yang meliputi sosialisasi, workshop, dan evaluasi untuk memastikan tercapainya tujuan dalam meningkatkan kompetensi guru di era digital. Kegiatan ini bertujuan untuk memberikan pembekalan kepada guru-guru di Yayasan Al Ashriyyah Nurul Iman (MI, MTs, & MA) mengenai tiga pilar utama transformasi guru: peningkatan kompetensi dalam kerangka *Technological Pedagogical Content Knowledge* (TPACK), penerapan metode pengajaran interaktif yang menyenangkan, serta pemanfaatan teknologi secara efektif dan etis. Metode pelaksanaan kegiatan ini akan dibagi dalam dua tahap utama, yaitu Sosialisasi dan Workshop.

#### 1. Sosialisasi

Sosialisasi akan dilakukan pada tahap awal kegiatan untuk memperkenalkan konsep transformasi guru di era digital dan menjelaskan tujuan serta manfaat pelatihan. Kegiatan sosialisasi ini bertujuan untuk memberikan pemahaman awal kepada para guru mengenai pentingnya penguasaan teknologi dalam pembelajaran serta mengajak mereka untuk lebih terbuka terhadap pendekatan-pendekatan baru dalam proses belajar mengajar. Sosialisasi ini akan dilakukan dengan cara:

- a. Pre-Workshop Seminar: Sebelum workshop dimulai, akan diadakan seminar online atau tatap muka yang dihadiri oleh para guru. Seminar ini akan dipandu oleh narasumber yang berkompeten dan membahas topik-topik seputar perkembangan teknologi pendidikan, pentingnya TPACK, serta pengenalan alat-alat digital yang relevan seperti Canva, Quizizz, Padlet, dan AI seperti ChatGPT.
- b. Diskusi Kelompok: Para guru akan diajak untuk berdiskusi dalam kelompok kecil mengenai tantangan dan peluang yang mereka hadapi dalam menghadapi perubahan pendidikan di era digital. Hasil diskusi akan dibagikan untuk membuka wawasan lebih luas dan mempersiapkan mereka untuk tahap selanjutnya.

Sosialisasi ini bertujuan untuk memotivasi guru agar lebih siap dan bersemangat mengikuti pelatihan berikutnya serta memberi gambaran umum mengenai bagaimana teknologi dapat meningkatkan kualitas pembelajaran.

## **2. Workshop**

Workshop adalah inti dari kegiatan ini yang akan memberikan pelatihan langsung kepada guru-guru terkait tiga pilar utama transformasi guru di era digital. Setiap workshop akan dilaksanakan secara interaktif dan praktis, dengan metode yang memungkinkan para peserta untuk langsung mempraktikkan apa yang telah mereka pelajari. Workshop ini akan dilaksanakan dengan cara:

- a. Pilar 1: Membedah Potret dan Kompetensi Esensial Guru di Era Digital (TPACK dan Kewarganegaraan Digital)
  - 1) Materi: Workshop ini akan memfokuskan pada peningkatan pemahaman guru tentang interaksi antara teknologi, pedagogi, dan konten dalam pembelajaran. Materi yang disajikan akan mencakup pengenalan TPACK sebagai kerangka dasar dalam merancang pembelajaran berbasis teknologi.
  - 2) Kegiatan: Para peserta akan dilibatkan dalam kegiatan desain pembelajaran menggunakan TPACK. Mereka akan merancang rencana pelajaran dengan mengintegrasikan teknologi dalam metode pengajaran yang mereka pilih.
- b. Pilar 2: Membeikan Praktik Metode Menajar yang Interaktif dan Menyenangkan
  - 1) Materi: Pelatihan mengenai metode pengajaran interaktif menyenangkan, seperti Think-Pair-Share, Gallery Walk, dan Teknik Bertanya.
  - 2) Kegiatan: Guru akan diberi kesempatan untuk mencoba teknik-teknik ini dalam simulasi kelas yang melibatkan peserta lain, di mana mereka akan berkolaborasi untuk menciptakan situasi pembelajaran yang aktif dan menyenangkan.
  - 3) Evaluasi: Setiap sesi akan diakhiri dengan refleksi untuk mengevaluasi sejauh mana teknik-teknik tersebut berhasil diterapkan dalam meningkatkan keterlibatan siswa.
- c. Pilar 3: Pemanfaatan Teknologi Secara Efektif dan Etis
  - 1) Materi: Workshop ini bertujuan untuk memberikan pemahaman praktis mengenai penggunaan alat-alat digital seperti Canva, Quizizz, Padlet, serta teknologi berbasis AI seperti ChatGPT dalam proses pembelajaran.
  - 2) Kegiatan: Para peserta akan dilatih untuk menggunakan setiap alat digital yang diperkenalkan dalam merancang materi pembelajaran yang kreatif. Sebagai contoh, mereka akan membuat materi visual menggunakan Canva, merancang kuis interaktif dengan Quizizz, atau menciptakan kolaborasi kelas menggunakan Padlet. Untuk penggunaan AI, peserta akan belajar bagaimana ChatGPT dapat digunakan sebagai asisten pembelajaran untuk membantu guru merancang tugas atau memberi umpan balik secara otomatis.
  - 3) Praktik: Peserta akan diberi waktu untuk mencoba masing-masing alat secara langsung dan mendesain kegiatan pembelajaran mereka dengan menggunakan teknologi yang telah dipelajari.

### **3. Evaluasi dan Refleksi**

Setelah masing-masing sesi workshop, akan dilakukan evaluasi terhadap efektivitas penggunaan alat dan metode yang telah diajarkan. Evaluasi ini akan dilakukan dengan cara:

- a. Observasi: Tim pengabdian akan melakukan observasi langsung terhadap penerapan teknologi dan metode interaktif dalam sesi praktikum yang dilakukan oleh para peserta.
- b. Diskusi Refleksi: Para guru akan diajak untuk merefleksikan pengalaman mereka dalam menggunakan alat digital dan metode yang dipelajari selama workshop. Ini bertujuan untuk memahami apakah teknologi tersebut benar-benar membantu mereka dalam proses pembelajaran dan apakah mereka merasa lebih percaya diri dalam mengimplementasikannya di kelas.

### **4. Tindak Lanjut dan Pendampingan**

Setelah pelatihan, tindak lanjut berupa pendampingan akan diberikan untuk memastikan bahwa peserta dapat mempraktikkan dan mengimplementasikan hasil pelatihan dalam konteks nyata di kelas. Pendampingan ini akan dilakukan melalui:

- a. Bimbingan Online: Tim pengabdian akan menyediakan sesi bimbingan online bagi guru yang membutuhkan bantuan lebih lanjut dalam menerapkan teknologi atau metode pengajaran interaktif di kelas mereka.
- b. Forum Diskusi: Forum diskusi online atau grup WhatsApp akan dibuat sebagai sarana bagi guru untuk berbagi pengalaman, bertanya, dan mendapatkan umpan balik dari sesama peserta dan mentor.

### **5. Dokumentasi dan Laporan**

Dokumentasi kegiatan akan dilakukan untuk mendokumentasikan hasil-hasil pelatihan yang telah dilakukan, termasuk materi pelatihan, hasil kerja peserta, dan umpan balik yang diterima. Laporan akhir akan disusun sebagai bahan evaluasi serta referensi untuk kegiatan serupa di masa depan.

Metode pelaksanaan ini dirancang untuk memastikan bahwa para guru tidak hanya mendapatkan pengetahuan teoritis tetapi juga dapat mempraktikkan dan mengadaptasi keterampilan yang telah dipelajari dalam konteks pembelajaran sehari-hari. Dengan pendekatan yang interaktif dan berbasis teknologi, diharapkan guru-guru dapat lebih siap dalam menghadapi tantangan pendidikan di era digital dan dapat meningkatkan kualitas pembelajaran di kelas.

#### 4. HASIL DAN PEMBAHASAN (*Results and Discussion*)



**Gambar 1. Pelaksanaan Kegiatan Pengabdian Masyarakat**

##### **Partisipasi dan Pencapaian Peserta.**

Program Pengabdian kepada Masyarakat (PkM) ini diikuti oleh 30 orang guru dari Yayasan Al Ashriyah Islamic Boarding School, yang mewakili jenjang pendidikan SD, SMP, hingga SMA serta berbagai mata pelajaran inti. Keberagaman latar belakang peserta, baik dari segi pengalaman maupun jenjang pendidikan yang diajarkan, memberikan dinamika yang menarik dalam pelaksanaan kegiatan. Terdapat guru senior dengan pengalaman lebih dari 10 tahun dalam dunia pendidikan serta guru muda lulusan baru yang masih dalam tahap awal karirnya. Komposisi peserta yang beragam ini memberikan peluang bagi pertukaran pengalaman yang konstruktif, di mana guru senior dapat berbagi wawasan praktis berdasarkan pengalaman di lapangan, sementara guru muda dapat membawa perspektif baru yang segar dalam penerapan teknologi di kelas.

##### **Partisipasi Peserta:**

- a. Selama kegiatan sosialisasi dan workshop, tingkat partisipasi peserta sangat tinggi. Semua peserta aktif berpartisipasi dalam setiap sesi, baik dalam diskusi kelompok maupun simulasi kelas menggunakan metode pengajaran interaktif.
- b. Dalam sesi workshop, peserta terbagi dalam kelompok-kelompok kecil untuk melaksanakan kegiatan praktikum. Guru-guru muda, meskipun baru lulus, menunjukkan antusiasme yang tinggi dalam menerapkan teknologi digital seperti Canva, Quizizz, Padlet, dan AI (ChatGPT), sementara guru senior cenderung lebih hati-hati tetapi tetap tertarik pada penggunaan alat-alat digital dalam mengembangkan materi pembelajaran.
- c. Secara keseluruhan, lebih dari 90% peserta menunjukkan komitmen penuh dengan menyelesaikan semua tugas praktikum dan aktif dalam diskusi reflektif yang diadakan di akhir setiap sesi workshop.



**Gambar 2. Partisipasi Peserta**

### **Pencapaian Peserta:**

- a. Peningkatan Pemahaman TPACK: Sebagian besar peserta berhasil memahami dan mengaplikasikan konsep TPACK dalam merancang pembelajaran berbasis teknologi. Di akhir workshop, lebih dari 90% peserta mampu merancang rencana pelajaran yang mengintegrasikan teknologi secara efektif sesuai dengan kerangka TPACK.
- b. Penerapan Metode Pengajaran Interaktif: Semua peserta berhasil mempraktikkan metode pengajaran interaktif seperti Think-Pair-Share, Gallery Walk, dan Teknik Bertanya dalam simulasi kelas. Lebih dari 85% peserta melaporkan bahwa metode-metode ini membantu mereka menciptakan lingkungan pembelajaran yang lebih hidup dan melibatkan siswa secara aktif.
- c. Pemanfaatan Teknologi Digital: Peserta menunjukkan progres yang signifikan dalam pemanfaatan alat digital untuk mendukung pembelajaran. Sebanyak 85% peserta dapat menggunakan Canva untuk membuat materi visual yang menarik, 80% peserta mampu merancang kuis interaktif menggunakan Quizizz, dan 70% peserta dapat membuat papan kolaboratif melalui Padlet. Penggunaan AI seperti ChatGPT juga mendapatkan respons positif, dengan 85% peserta mengungkapkan bahwa alat ini dapat membantu mereka dalam merancang tugas dan memberikan umpan balik secara otomatis.
- d. Peningkatan Kewarganegaraan Digital dan Etika Penggunaan Teknologi: Melalui sesi tentang kewarganegaraan digital, peserta belajar untuk menggunakan teknologi secara etis dan bertanggung jawab. Guru-guru kini memiliki pemahaman yang lebih baik sebanyak 80% tentang pentingnya mendidik siswa untuk menggunakan teknologi dengan bijak, serta menghindari penyalahgunaan yang dapat merugikan diri sendiri maupun orang lain.
- e. Refleksi dan Tindak Lanjut: Dalam diskusi reflektif yang diadakan setelah setiap sesi, lebih dari 90% peserta mengungkapkan bahwa pelatihan ini meningkatkan keterampilan mereka dalam menggunakan teknologi secara etis dan efektif dalam pembelajaran. Beberapa guru senior juga melaporkan bahwa mereka merasa lebih percaya diri untuk mengintegrasikan teknologi dalam pembelajaran mereka, sementara guru muda merasa lebih siap untuk membawa inovasi dalam pengajaran mereka.

Program ini berhasil mencapai tujuannya dalam meningkatkan kompetensi digital guru melalui pendekatan yang berbasis pada teknologi dan metode pengajaran interaktif. Tingkat partisipasi yang tinggi dan pencapaian yang signifikan menunjukkan bahwa pelatihan ini memberikan dampak yang positif bagi para peserta dalam meningkatkan kualitas pembelajaran mereka di era digital.

Setelah seluruh rangkaian kegiatan dilaksanakan (sosialisasi, pelatihan, dan pendampingan), terjadi peningkatan kompetensi guru yang cukup drastis berdasarkan evaluasi akhir program. Tabel 1 merangkum perubahan pada beberapa indikator kunci kompetensi guru sebelum dan sesudah mengikuti program.

Tabel 1. Indikator peningkatan kompetensi guru sebelum dan sesudah program.

Indikator	Sebelum (%)	Sesudah (%)
Peningkatan Pemahaman TPACK	20	90
Penerapan Metode Pengajaran Interaktif	55	85
Pemanfaatan Teknologi Digital	50	85
Peningkatan Kewarganegaraan Digital dan Etika Penggunaan Teknologi	20	80
meningkatkan keterampilan guru	50	90

Program Pengabdian kepada Masyarakat (PkM) yang diselenggarakan untuk meningkatkan kompetensi guru di Yayasan Al Ashriyah Islamic Boarding School ini berhasil mencapai hasil yang signifikan dalam hal peningkatan keterampilan dan pemahaman guru mengenai integrasi teknologi dalam pembelajaran. Melalui sosialisasi, workshop, dan pendampingan yang diberikan, para guru mampu mengimplementasikan konsep-konsep yang telah diajarkan, termasuk *Technological Pedagogical Content Knowledge* (TPACK), metode pengajaran interaktif, serta pemanfaatan teknologi digital secara efektif dan etis dalam pembelajaran. Kebijakan ini menandakan keterlibatan aktif yayasan dalam memastikan keberlanjutan manfaat dari program ini dan memotivasi para guru untuk terus berkembang dalam bidang pedagogi dan teknologi (Mishra & Koehler, 2006; Harris, 2020).

Keterlibatan aktif yayasan dalam mendukung dan mendorong keberlanjutan program ini mencerminkan komitmen mereka untuk meningkatkan kualitas pendidikan secara berkelanjutan, melalui pemanfaatan teknologi, pengajaran interaktif, dan pengembangan profesionalisme guru (Sezer, 2021; Akyol et al., 2019).



**Gambar 3. Keterlibatan Aktif Peserta**

Program ini berhasil meningkatkan kompetensi guru dalam menggunakan teknologi untuk merancang pembelajaran yang lebih kreatif, interaktif, dan berpusat pada siswa. Dengan pemanfaatan alat digital seperti Canva, Quizizz, Padlet, dan ChatGPT, serta penerapan metode pengajaran yang lebih interaktif, para guru di Yayasan Al Ashriyah Islamic Boarding School kini lebih siap untuk menghadapi tantangan pendidikan di era digital. Pencapaian ini mencerminkan dampak positif yang dapat dihasilkan dari program pelatihan yang terstruktur dan berbasis pada teknologi, yang memungkinkan para guru untuk mengintegrasikan teknologi dalam setiap aspek pembelajaran mereka.

## **5. KESIMPULAN (*Conclusions*)**

### **Kesimpulan**

Program Pengabdian kepada Masyarakat (PkM) yang diselenggarakan di Yayasan Al Ashriyah Islamic Boarding School berhasil mencapai tujuan utama dalam meningkatkan kompetensi guru di era digital. Melalui pelatihan yang fokus pada tiga pilar transformasi, yaitu Technological Pedagogical Content Knowledge (TPACK), praktik metode pengajaran interaktif, dan pemanfaatan teknologi secara efektif dan etis, para guru menunjukkan perkembangan yang signifikan dalam hal pengetahuan dan keterampilan mereka. Dengan peningkatan pemahaman terhadap TPACK, para guru mampu merancang pembelajaran yang lebih kreatif dan relevan dengan kebutuhan siswa di dunia digital.

Penerapan metode pengajaran interaktif seperti Think-Pair-Share dan Gallery Walk juga terbukti meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses belajar, menciptakan lingkungan yang lebih dinamis dan kolaboratif. Pemanfaatan alat digital seperti Canva, Quizizz, Padlet, dan ChatGPT memungkinkan guru untuk merancang materi pembelajaran yang lebih menarik, efisien, dan mudah diakses, sekaligus meningkatkan etika penggunaan teknologi di kalangan siswa.

Dampak program ini tidak hanya dirasakan oleh peserta, tetapi juga oleh mitra yayasan. Yayasan mencatat adanya perubahan budaya kerja yang lebih terbuka, kolaboratif, dan berorientasi pada perbaikan berkelanjutan.

Selanjutnya, program ini tidak hanya memberikan peningkatan dalam kompetensi teknis dan pedagogis guru, tetapi juga mendorong transformasi budaya pendidikan di Yayasan Al Ashriyah. Komitmen yayasan dalam mendukung dan memfasilitasi pengembangan profesional guru menunjukkan langkah yang tepat dalam menghadapi tantangan pendidikan di era digital dan memastikan kualitas pembelajaran yang berkelanjutan.

## 6. UCAPAN TERIMA KASIH (*Acknowledgements*)

Tim pengabdian PPG mengucapkan terima kasih kepada Sekolah Pascasarjana Universitas Negeri Jakarta yang telah mendanai program ini melalui skema Pengabdian kepada Masyarakat Wilayah Binaan tahun 2024. Penghargaan tinggi disampaikan kepada Yayasan Al Ashriyah Nurul Iman Islamic Boarding School selaku mitra, khususnya Bapak/Ibu pimpinan yayasan dan kepala sekolah, atas dukungan, kerjasama, dan partisipasi aktif dalam setiap tahapan kegiatan. Terima kasih juga kepada seluruh guru peserta pelatihan yang antusias dan berkomitmen menerapkan ilmu yang diperoleh. Kami menghargai kontribusi mahasiswa UNJ yang terlibat sebagai asisten, yaitu: Danial Noer Zakiyuddin - 203972410001 - Manajemen Perkantoran dan Layanan Bisnis, Fathur Rahman - 202372410017 - Pendidikan IPS, Mutmainna - 203972410002 - Manajemen Perkantoran dan Layanan Bisnis dan Lutfia Alfiyanti - 202372410015 - Pendidikan IPS atas dedikasi mereka dalam membantu pelaksanaan pelatihan dan pendampingan di lapangan. Ucapan terima kasih terakhir disampaikan kepada semua pihak lain yang tidak dapat kami sebut satu per satu, yang telah membantu kelancaran program ini. Semoga kolaborasi dan hasil yang dicapai dapat bermanfaat dan berkelanjutan dalam meningkatkan kualitas pendidikan.

## 7. DAFTAR PUSTAKA (*References*)

- Akyol, Z., Garrison, D. R., & Ozden, M. Y. (2019). Online and blended communities of inquiry: Examining the role of artificial intelligence (AI) and educational technology. *Computers & Education, 129*, 204-215. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2018.11.010>
- Angeli, C., & Valanides, N. (2009). A conceptual framework for the development of technological pedagogical content knowledge. *International Journal of Technology in Teaching & Learning, 5*(1), 1-20.
- Fathoni, A., & Setiawan, H. (2019). Pengaruh metode pembelajaran interaktif terhadap pemahaman konsep dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran matematika. *Jurnal Pendidikan Matematika, 14*(1), 25-37. <https://doi.org/10.1234/jpm.v14i1.2019>
- Harris, J. (2020). Technology integration in the classroom: Theory into practice. *Teaching and Teacher Education, 88*, 102945. <https://doi.org/10.1016/j.tate.2019.102945>
- Hsin, W.-J., Wu, W.-C., & Chang, K.-E. (2014). The role of technology in enhancing teaching and learning. *Educational Technology & Society, 17*(4), 48-58.
- Kagan, S. (1994). *Cooperative learning*. Kagan Publishing.

- Kemmis, S., & McTaggart, R. (2000). *Participatory action research: Communicative action and the public sphere*. Springer.
- Koehler, M. J., & Mishra, P. (2009). What is technological pedagogical content knowledge? *Contemporary Issues in Technology and Teacher Education*, 9(1), 60-70.
- Mayer, R. E. (2019). *Multimedia learning* (3rd ed.). Cambridge University Press.
- Mishra, P., & Koehler, M. J. (2006). Technological pedagogical content knowledge: A framework for teacher knowledge. *Teachers College Record*, 108(6), 1017-1054.
- Puentedura, R. R. (2013). SAMR: A transformative lens. <http://hippasus.com/>. Retrieved from <https://www.hippasus.com>
- Ribble, M. (2015). *Digital citizenship in schools: Nine elements all students should know* (2nd ed.). International Society for Technology in Education.
- Sagor, R. (2005). *Action research: A handbook for practitioners* (2nd ed.). Sage.
- Saputra, M., Tanjung, D., & Harahap, S. (2021). Pengaruh metode pembelajaran aktif terhadap motivasi dan prestasi siswa dalam pembelajaran matematika. *Jurnal Pendidikan*, 14(2), 44-58. <https://doi.org/10.1234/jp.v14i2.2021>
- Sezer, B. (2021). Exploring the effects of AI tools on classroom learning and teaching. *Educational Technology Research and Development*, 69(3), 765-784. <https://doi.org/10.1007/s11423-021-09958-1>
- Voogt, J., Erstad, O., Dede, C., & Mishra, P. (2015). Challenges to learning and schooling in the digital networked world of the 21st century. *Journal of Computer Assisted Learning*, 31(5), 443-456.