Vol 4 No.4 (2025) – November, pp 828-835 https://doi.org/10.59025/52khtz43

Jurnal Masyarakat Madani Indonesia
e-ISSN: 2829-6702
https://syadani.onlinelibrary.id/

Pelatihan Pengelolaan *E-Learning* dan Konten Digital Untuk Guru SMP 12 Yogyakarta Dalam Mendukung Inovasi Pembelajaran di Kampung Emas Yogyakarta

Nurkhamid[1], Agus Qomaruddin Munir[1], Ramadhana Setiyawan[1], Zaenal Mustofa[1], Ratna Wardani[1]

[1]*Teknologi Informasi, Universitas Negeri Yogyakarta*

INFO ARTIKEL

Tersedia online:
28/08/2025

***Keywords*:**

E-Learning,
Kampung Emas,
Media Pembelajaran,
Konten Digital

ABSTRAK

SMPN 12 Yogyakarta telah berupaya untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi (TIK), meskipun peran guru masih dominan dalam metode ceramah. Meskipun mayoritas guru dan siswa telah terbiasa menggunakan perangkat bergerak seperti smartphone, banyak guru yang belum sepenuhnya mengadopsi metode pembelajaran interaktif. Penting bagi guru untuk memilih strategi pembelajaran yang sesuai dengan kondisi siswa dan memanfaatkan perkembangan teknologi untuk menciptakan proses belajar yang lebih menarik dan efektif. Siswa cenderung lebih memilih menggunakan internet untuk akses materi pembelajaran dibandingkan buku teks, namun pemanfaatan perangkat untuk pembelajaran masih rendah. Beberapa guru mengalami kesulitan dalam mengintegrasikan TIK, dan lebih sering menggunakan alat presentasi seperti PowerPoint. Dengan kemajuan TIK, diharapkan guru dapat lebih aktif dalam pembelajaran online, yang menawarkan fleksibilitas dan efisiensi waktu. SMPN 12 Yogyakarta juga berkontribusi dalam inovasi pembelajaran di Kampung Emas dengan mengembangkan konten digital yang interaktif, seperti video pembelajaran dan platform e-learning. Inovasi ini bertujuan untuk meningkatkan keterlibatan siswa dan menjadikan pendidikan lebih inklusif serta berdaya saing di era digital.

Corresponding author email: agusqomaruddin@uny.ac.id

This work is licensed under a Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License
Copyright@ Author (2025).

1. PENDAHULUAN

Mayoritas guru dan siswa di sekolah ini telah terbiasa menggunakan perangkat bergerak seperti smartphone berbasis Android. Namun, berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan Sekolah Bidang Kurikulum SMPN 12 Yogyakarta, ditemukan bahwa peran guru dalam pembelajaran masih sangat dominan, dengan metode ceramah yang membuat siswa lebih banyak mendengarkan dan mencatat penjelasan. Kondisi ini menunjukkan bahwa meskipun paradigma pembelajaran telah berubah, banyak guru yang belum sepenuhnya mengikuti perkembangan teknologi informasi dan metode pembelajaran interaktif. Pembelajaran yang didominasi oleh guru ini mengakibatkan siswa

kehilangan kesempatan untuk membangun pengetahuan mereka sendiri, sehingga penting bagi guru di SMPN 12 Yogyakarta untuk mengadopsi pendekatan yang lebih modern dan interaktif, agar siswa dapat lebih terlibat dan termotivasi dalam proses belajar.

Sebagai seorang pendidik, penting untuk dapat memilih strategi pembelajaran yang sesuai dengan kondisi peserta didik. Dalam proses pemilihan strategi tersebut, seorang pendidik perlu mempertimbangkan berbagai faktor, termasuk kondisi peserta didik, materi pelajaran, dan sumber belajar yang tersedia, agar strategi yang dipilih dapat diterapkan secara efektif untuk mendukung keberhasilan belajar siswa [4]. Perkembangan teknologi informasi yang terus berlangsung seharusnya dimanfaatkan dengan bijaksana, seiring dengan kemampuan berpikir manusia yang juga berkembang. Percepatan dalam kemajuan teknologi ini dapat dioptimalkan untuk mencapai hasil yang sesuai dengan kebutuhan [9]. Di era modern ini, pemanfaatan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) dalam pendidikan telah dimulai, terutama untuk membuat proses pembelajaran lebih menarik, praktis, dan efektif dalam menyampaikan tujuan pembelajaran kepada siswa [2].

Internet telah menjadi kebutuhan yang sangat penting bagi sebagian besar penduduk Indonesia. Hasil survei dan wawancara menunjukkan bahwa siswa cenderung lebih memilih menggunakan internet melalui perangkat komputer atau smartphone dibandingkan dengan buku teks, karena aksesnya yang lebih praktis dan dapat dilakukan kapan saja dan di mana saja [10]. Namun, sangat disayangkan bahwa banyak guru dan siswa lebih sering menggunakan laptop dan smartphone untuk kegiatan di media sosial, bermain game, dan menonton video, sementara pemanfaatan perangkat tersebut dalam proses pembelajaran masih tergolong rendah. Observasi juga mengungkapkan bahwa beberapa guru mengalami kesulitan dalam mengintegrasikan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) ke dalam pembelajaran, terutama dalam konteks pembelajaran online [6]. Beberapa guru hanya memanfaatkan PowerPoint sebagai alat presentasi. Dengan kemajuan TIK, terutama di era industri 4.0, diharapkan para guru dapat lebih aktif memanfaatkan internet untuk pembelajaran jarak jauh atau kelas online [5]. Kelas online diharapkan dapat digunakan secara fleksibel, baik di dalam maupun di luar kelas, karena dianggap lebih praktis dibandingkan dengan penggunaan laboratorium komputer. Pembelajaran online menawarkan berbagai kelebihan, termasuk peningkatan fleksibilitas dan efisiensi waktu yang memungkinkan siswa untuk mengakses materi pembelajaran dari berbagai lokasi dan pada waktu yang mereka pilih [1] Hal ini memberikan kesempatan kepada siswa untuk belajar sesuai dengan ritme dan kecepatan mereka sendiri, serta dapat merangsang motivasi belajar mereka dengan cara yang lebih nyaman dan menarik [8]. Dalam konteks ini, SMPN 12 Yogyakarta juga berperan penting dalam mendukung inovasi pembelajaran di Kampung Emas Kota Yogyakarta. Sekolah ini telah mengembangkan konten digital yang dirancang khusus untuk guru, yang mencakup berbagai sumber daya pembelajaran yang interaktif dan menarik. Dengan memanfaatkan teknologi, guru di SMPN 12 Yogyakarta dapat mengakses video pembelajaran, platform e-learning, dan aplikasi pembelajaran yang mendukung proses belajar mengajar. Inovasi ini tidak hanya meningkatkan kualitas pembelajaran, tetapi juga mendorong siswa untuk lebih aktif terlibat dalam proses belajar. Dengan demikian, pemanfaatan konten digital di SMPN 12 Yogyakarta diharapkan dapat memberikan dampak positif bagi siswa di Kampung Emas, menjadikan pendidikan lebih inklusif dan berdaya saing di era digital.

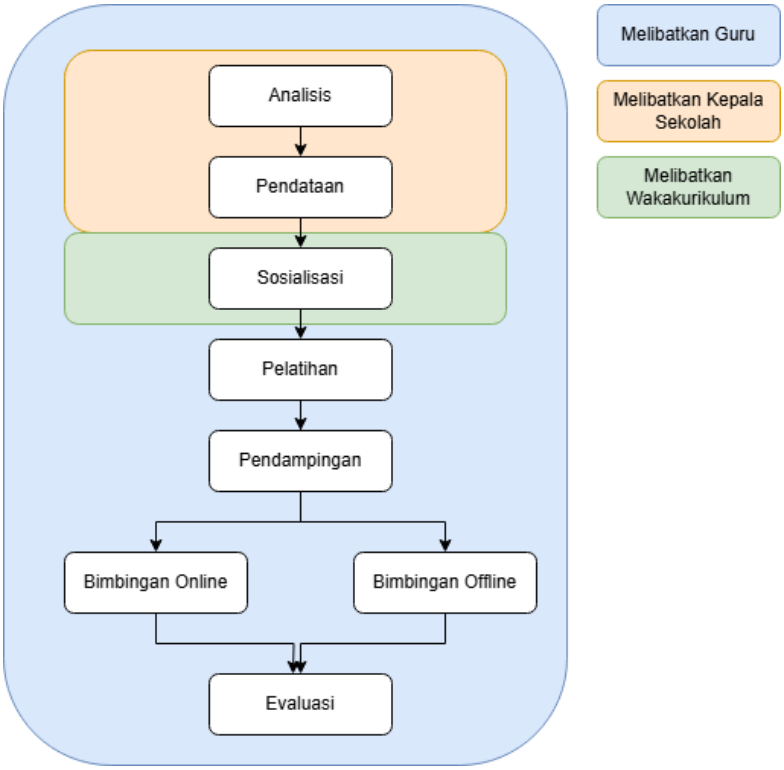
SMPN 12 Yogyakarta menghadapi tantangan dalam pembelajaran, di mana meskipun mayoritas

guru dan siswa telah terbiasa menggunakan perangkat bergerak seperti smartphone, metode ceramah masih mendominasi proses belajar. Hal ini mengakibatkan siswa kehilangan kesempatan untuk membangun pengetahuan secara mandiri. Penting bagi guru untuk mengadopsi pendekatan yang lebih modern dan interaktif, serta memilih strategi pembelajaran yang sesuai dengan kondisi siswa. Meskipun internet menjadi kebutuhan penting, pemanfaatan perangkat untuk pembelajaran masih rendah, dengan banyak siswa lebih sering menggunakan teknologi untuk kegiatan non-pendidikan. SMPN 12 Yogyakarta berperan dalam mendukung inovasi pembelajaran di Kampung Emas dengan mengembangkan konten digital interaktif, seperti video pembelajaran dan platform e-learning, yang diharapkan dapat meningkatkan keterlibatan siswa dan menjadikan pendidikan lebih inklusif serta berdaya saing di era digital.

2. METODE PELAKSANAAN

Solusi yang diusulkan adalah memberikan materi tentang peran e-learning dalam pendidikan di era modern. Penjelasan ini bertujuan untuk menggarisbawahi pentingnya persiapan guru dalam menghadapi perkembangan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) yang digunakan dalam proses pembelajaran, termasuk pembuatan modul atau bahan ajar digital. Hal ini dianggap penting agar peserta pelatihan memahami peran TIK dalam pembelajaran dan juga menyadari kebutuhan akan pelatihan sebagai upaya peningkatan kompetensi mereka. Melalui pemahaman yang lebih baik tentang e-learning dan TIK, diharapkan guru dapat lebih efektif dalam mengelola pembelajaran, menciptakan lingkungan belajar yang interaktif, dan memanfaatkan teknologi untuk meningkatkan kualitas pendidikan di SMPN 12 Yogyakarta. Pada gambar 1 merupakan tahapan alur pelaksanaan program pengabdian pada masyarakat terkait e-learning di SMP 12 Yogyakarta.

Alur program terdiri dari tujuh tahap: Analisis, Pendataan, Sosialisasi, Pelatihan, Pendampingan, Bimbingan & Pendampingan, dan Evaluasi. Kepala Sekolah dilibatkan pada tahap awal (Analisis dan Pendataan), Wakakurikum pada tahap Sosialisasi, dan Guru pada seluruh proses pelaksanaan hingga evaluasi.



Gambar 1. Alur Pelaksanaan Program Pengabdian Pada Masyarakat

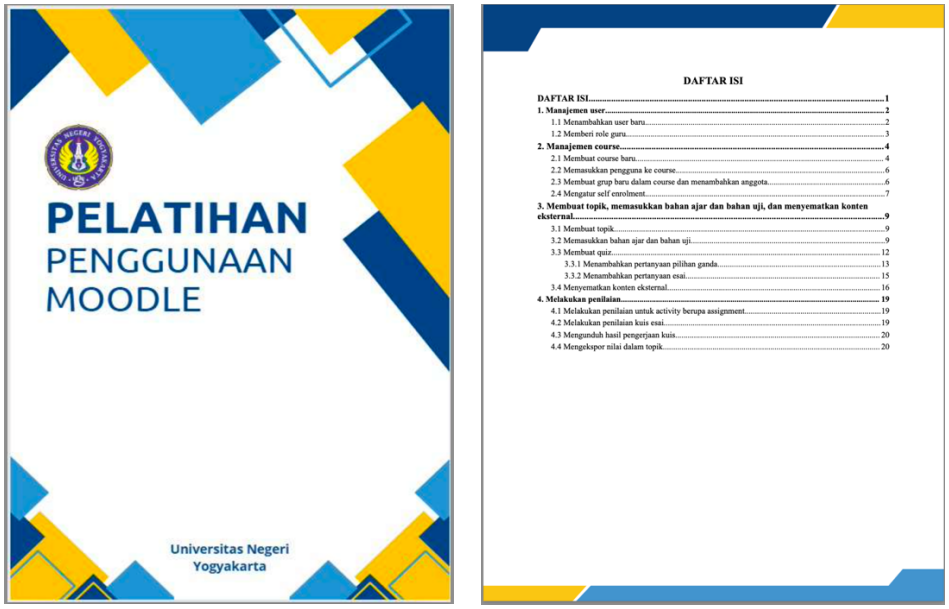
Setelah membuat alur pelaksanaan program pengabdian pada masyarakat selanjutnya diterjemahkan pada tabel rencana pelaksanaan sebagai berikut:

No	Tahap	Keterangan
1	Persiapan	Persiapan dilakukan dengan FGD antara tim PkM dan Pihak Sekolah pada tanggal 9, 16 Juni 2025.
2	Pelaksanaan	Pelaksanaan Kegiatan PKM pada 23, 24 dan 25 Agustus 2025 di lingkungan SMP 12 Yogyakarta.
3	Monitoring	Monitoring dilakukan untuk melihat bahwa program PkM berjalan sesuai dengan tujuan, dilaksanakan bulan Agustus s.d September 2025.
4	Evaluasi	Evaluasi dilakukan untuk melihat seberapa besar dampak yang dihasilkan dari kegiatan PkM ini. Evaluasi dilakukan selama Agustus s.d November 2025.

3. HASIL & PEMBAHASAN

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat di SMP 12 Yogyakarta dilaksanakan dengan menggunakan metode ***Participatory Action Research (PAR)*** yang menekankan keterlibatan aktif guru dalam seluruh tahapan kegiatan. Melalui pendekatan ini, guru tidak hanya menjadi peserta pelatihan, tetapi juga terlibat dalam proses identifikasi kebutuhan, perencanaan, pelaksanaan, hingga evaluasi program. Pada tahap awal, guru bersama tim pelaksana melakukan analisis kebutuhan terkait penguasaan *e-learning* dan pembuatan konten digital. Selanjutnya, kegiatan pelatihan dilaksanakan secara partisipatif, di mana guru berperan aktif dalam praktik langsung serta memberikan masukan untuk penyempurnaan materi. Proses ini diakhiri dengan evaluasi bersama guna menilai efektivitas

pelatihan serta merancang tindak lanjut agar keterampilan yang diperoleh dapat terus dikembangkan dalam mendukung pembelajaran berbasis teknologi di sekolah. Berikut merupakan gambar 2 berupa rancangan modul pelatihan penggunaan *e-learning*.



Gambar 2. Dashboard Halaman Utama E-learning Pelatihan



***Gambar 3**. Proses Pelaksanaan Kegiatan Program Pengabdian pada Masyarakat SMP 12 Yogyakarta*



Gambar 4. *Foto Bersama Pada Sesi Penutupan Kegiatan Program Pengabdian pada Masyarakat SMP 12 Yogyakarta*

Guru-guru di SMP 12 Yogyakarta menunjukkan antusiasme yang sangat tinggi dalam mengikuti kegiatan pelatihan e-learning dan pembuatan konten digital. Hal ini terlihat dari partisipasi aktif mereka selama sesi pelatihan, baik dalam diskusi, praktik langsung, maupun tanya jawab terkait penggunaan platform e-learning. Para guru juga bersemangat mengembangkan keterampilan baru, khususnya dalam merancang materi pembelajaran yang lebih interaktif dan menarik melalui berbagai media digital. Antusiasme tersebut menjadi indikasi bahwa pelatihan ini relevan dengan kebutuhan mereka dalam menghadapi tantangan pembelajaran abad ke-21 dan mendukung peningkatan kualitas proses belajar mengajar di sekolah.

4. KESIMPULAN

Pelatihan e-learning dan pengelolaan konten digital di SMPN 12 Yogyakarta menunjukkan bahwa para guru sangat antusias dalam mengembangkan keterampilan baru yang relevan dengan tantangan pembelajaran abad ke-21. Partisipasi aktif guru dalam diskusi, praktik langsung, dan sesi tanya jawab terkait penggunaan platform e-learning menunjukkan bahwa pelatihan ini relevan dengan kebutuhan mereka. Selain itu, terdapat peningkatan pengetahuan dan keterampilan sebesar 78% berdasarkan hasil kuesioner yang dilakukan setelah pelatihan. Dengan adanya pelatihan ini, diharapkan para guru dapat lebih efektif dalam mengelola pembelajaran dan menciptakan lingkungan belajar yang interaktif, serta memanfaatkan teknologi untuk meningkatkan kualitas pendidikan di sekolah.

Untuk pengembangan di masa depan, program ini dapat diperluas dengan menambahkan lebih banyak sesi pelatihan yang berfokus pada pembuatan konten digital yang lebih kompleks dan interaktif, seperti simulasi dan game edukatif. Selain itu, perlu dilakukan monitoring dan evaluasi berkelanjutan untuk memastikan bahwa keterampilan yang diperoleh dapat terus dikembangkan dan diterapkan secara efektif dalam proses pembelajaran. Pengembangan fitur-fitur aplikasi juga menjadi prioritas, seperti integrasi alat kolaborasi online yang memungkinkan siswa dan guru berinteraksi

secara real-time, serta fitur analitik untuk memantau kemajuan belajar siswa. Aplikasi e-learning dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih personal dan adaptif, sesuai dengan kebutuhan masing-masing siswa. Program ini juga dapat diintegrasikan dengan pelatihan bagi siswa untuk meningkatkan literasi digital mereka, sehingga mereka dapat memanfaatkan teknologi secara lebih optimal dalam pembelajaran.

UCAPAN TERIMA KASIH

Terima kasih kepada Direktorat Penelitian dan Pengabdian Masyarakat Universitas Negeri Yogyakarta dan segenap pimpinan Universitas Negeri Yogyakarta yang telah memfasilitasi melalui pendanaan kegiatan Pengabdian pada Masyarakat dengan No. Kontrak T/624/UN34.9/PT.01.03/2025.

DAFTAR PUSTAKA

[1] Akhiar, & Muazzinah. (2021). Efektivitas Pembelajaran Online Saat Pandemi Covid-19 Di Universitas Islam Negeri (Uin Ar-Raniry) Banda Aceh. International Journal of Government and Social Science, 7(1), 13–26. https://bdkjakarta.kemenag.go.id/berita/efektivitas- pembelajaran-daring

[2] Cholik, C. A. (2021). Perkembangan Teknologi Informasi Komunikasi / ICT dalam Berbagai Bidang. Jurnal Fakultas Teknik, 2(2), 2746–1209.

[3] Mulyono, I. U. W., Rachmawanto, E. H., Susanto, A., Sari, C. A., Prabowo, D. P., & Ihyaâ, D. (2020). Implementasi E-Learning Menggunakan Google Learning - Digital Learning Tools bagi Guru-Guru SD Kecamatan Cawas, Klaten. ABDIMASKU: Jurnal Pengabdian Masyarakat, 3(1), 56-64.

[4] Puji Astutik, N. H. (2021). Peran Guru Dan Strategi Pembelajaran Dalam Penerapan Keterampilan Abad 21 Pada Pendidikan Dasar Dan Menengah. Jurnal Inspirasi Manajemen Pendidikan, 09(03), 619–638.

[5] Arif, M. Z., Nurdin, D., & Sururi, S. (2023). Mapping the Use of Digital Learning Tools and Methods for Increasing Teachers' Digital Competence. Jurnal Pendidikan Glasser, 7(2), 226. https://doi.org/10.32529/glasser.v7i2.2528

[6] Jusriati, J., Nasriandi, N., Kurniadi, W., & Ratna, R. (2021). The Implementation of Google

[7] Site As E-Learning Platform for Teaching EFL During Covid-19 Pandemic. English Review: Journal of English Education, 10(1), 129–138. https://doi.org/10.25134/erjee.v10i1.5363

[8] Reichert-Schlax, J., Zlatkin-Troitschanskaia, O., Frank, K., Brückner, S., Schneider, M., & Müller, A. (2023). Development and Evaluation of Digital Learning Tools Promoting Applicable Knowledge in Economics and German Teacher Education. Education Sciences, 13(5). https://doi.org/10.3390/educsci13050481

[9] Sihombing, L. N., & Ambarita, P. D. E. (2022). The Effectiveness of Online Learning Through Google Classroom to Improve the Learning Achievement. International Journal of Elementary Education, 6(2), 341–349.

[10] Syafi'i, A. (2020). Google Classroom As Learning Platform in Teaching Writing. British (Jurnal Bahasa Dan Sastra Inggris), 9(1), 48. https://doi.org/10.31314/british.9.1.48-64.2020

[11] Widyasusanti, M., Sarifah, I., & Usman, H. (2022). Pengembangan media pembelajaran e- learning

berbasis moodle pada materi pecahan senilai kelas iv sekolah dasar. Prima Magistra: Jurnal Ilmiah Kependidikan, 3(1), 1-15.

[12] Wismanto, A., Ulumuddin, A., & Siroj, M. B. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran E-Learning Berbasis Moodle pada Pembelajaran Menulis Berita. Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, 11(1), 17-24.

[13] Setiawan, A., Rahmattullah, M., Ratumbuysang, M. F. N. G., Rizky, M., & Mustofa, A. (2021). Peningkatan Efektivitas Pembelajaran dengan Moodle sebagai Media Pembelajaran: Metode Literatur. Publikasi Berkala Pendidikan Ilmu Sosial, 1(2)