



PENDAMPINGAN SEKOLAH PERCONTOHAN DIGITAL MELALUI APLIKASI (I-SEKOLAHKU) DI SMA NEGERI 1 KABUPATEN BENGKULU TENGAH, BENGKULU

Assistance In Digital Pilot School Through I-Sekolahku Application In Sma Negeri 1 Bengkulu Tengah, Bengkulu

Edi Susanto* , Tiara Eka Putri, Elwan Stiadi

Universitas Bengkulu

Bengkulu, Indonesia

*Alamat Korespondensi: edisusanto@unib.ac.id

(Tanggal Submission: 10 September 2024, Tanggal Accepted : 27 September 2024)



Kata Kunci :

Kegiatan pengabdian, pendampingan, penggunaan teknologi, aplikasi I-sekolahku

Abstrak :

Latar belakang: Pemanfaatan teknologi dalam menunjang kegiatan pembelajaran di sekolah penting untuk diterapkan dalam upaya meningkatkan hasil pembelajaran. Penggunaan teknologi juga selaras dengan tujuan penerapan kurikulum merdeka yang salah satunya menuntut keterampilan digital. Namun, kondisi yang terjadi di sekolah masih minim menggunakan teknologi baik dalam menyampaikan materi pembelajaran maupun dalam evaluasi berbasis digital. Padahal setiap sekolah diharuskan mengikuti evaluasi nasional berupa asesmen kompetensi minimum (AKM) berbasis komputer secara online yang dilaksanakan secara online. Tujuan kegiatan: Tujuan dari kegiatan ini adalah untuk meningkatkan pemanfaatan digital di sekolah yang mencakup administrasi, pengajaran, dan pembelajaran di SMA Negeri 1 Bengkulu Tengah. Pemanfaatan digital dilakukan melalui penggunaan aplikasi i-sekolahku. Metode kegiatan: Metode pelaksanaan kegiatan terdiri dari: (1) persiapan dan analisis kebutuhan, (2) design sistem aplikasi, (3) sosialisasi, (4) pelaksanaan pelatihan dan penggunaan teknologi, (5) evaluasi dan monitoring. Sasaran kegiatan pelatihan terdiri dari 30 orang guru dan staf serta 36 orang siswa. Hasil kegiatan: Hasil dari kegiatan ini tersusunnya aplikasi digital dalam menunjang kegiatan administrasi, pengajaran, dan pembelajaran yang dapat diterapkan di sekolah sasaran. Kegiatan ini juga memberikan dampak terhadap peningkatan kemampuan guru sasaran dalam menggunakan bahan ajar dan alat tes secara online melalui aplikasi i-sekolahku. Respon siswa terhadap kegiatan penggunaan aplikasi pada kriteria tinggi. Kesimpulan: Dapat disimpulkan bahwa pemanfaatan teknologi melalui aplikasi i-sekolahku memberikan respon yang baik dari sasaran kegiatan dan dapat digunakan pada sekolah yang lain

Key word :

Community service activities, mentoring, use of technology, I-school application

Abstract :

Technology to support learning activities in schools is essential to implement to improve learning outcomes. Technology use also aligns with the objectives of implementing an independent curriculum, which requires digital skills. However, the conditions in schools still need to be improved regarding the use of technology both in delivering learning material and in digital-based evaluations. Every school is required to participate in a national evaluation in the form of a computer-based minimum competency assessment (AKM), carried out online. This activity aims to increase the use of digital technology in schools, including administration, teaching, and learning at SMA Negeri 1 Bengkulu Tengah. Digital utilization is carried out through the use of the i-school application. The activity implementation method consists of (1) preparation and needs analysis, (2) application system design, (3) outreach, (4) implementation of training and use of technology, (5) evaluation and monitoring. The target of the training activities consisted of 30 teachers and staff and 36 students. The result of this activity is creating a digital application to support administration, teaching, and learning activities that can be implemented in the target school. This activity also impacts increasing the teacher's ability to use open materials and online test tools through the i-school application. Students' responses to application usage activities are also at high criteria. Based on the activities carried out, it can be concluded that the use of technology through the i-school application can get a good response from the target of the activity and can be used in other schools.

Panduan sitasi / citation guidance (APPA 7th edition) :

Susanto, E., Putri, T. E., & Stiadi, E. (2024). Pendampingan Sekolah Percontohan Digital Melalui Aplikasi (I-Sekolahku) Di Sma Negeri 1 Kabupaten Bengkulu Tengah, Bengkulu. *Jurnal Abdi Insani*, 11(3), 1284-1293. <https://doi.org/10.29303/abdiinsani.v11i3.1938>

PENDAHULUAN

Penguasaan di bidang teknologi, media, dan informasi merupakan salah satu tuntutan kemampuan peserta didik di abad 21 (Partnership for 21st Century Skills., 2014). Dalam dunia pendidikan diperlukan penyesuaian perkembangan teknologi untuk meningkatkan mutu pendidikan (Nurillahwaty, 2022). Sehingga perlu dilakukan integrasi dalam pembelajaran di sekolah (Shafie *et al.*, 2019). Hal ini dikarenakan teknologi dapat mempermudah pencapaian tujuan pendidikan (Marista *et al.*, 2021), seperti penggunaan media pembelajaran di sekolah (Fadilah & Setyosari, 2021). Telah dibuktikan dari penelitian sebelumnya bahwa penggunaan bahan ajar berbasis teknologi berdampak pada siswa di kota dan di desa (Susanta *et al.*, 2023). Penerapan media dan teknologi digital dapat mempercepat peningkatan pengetahuan (Wijaya *et al.*, 2016). Di Indonesia, melalui penerapan kurikulum merdeka penekanaan teknologi pada pembelajaran di sekolah merupakan aspek penting dalam pelaksanaannya. Pemerintah meningkatkan mutu pendidikan melalui program digitalisasi sekolah (Kemendikbud, 2022) yang salah satunya ditandai dengan adanya asesmen berbasis komputer seperti asesmen kompetensi minimum (Pusmendik-Kemendikbud, 2022).

Dalam menerapkan teknologi dan sistem informasi di sekolah perlu melibatkan setiap aspek. Tidak hanya berfokus pada penggunaan media dalam pembelajaran di kelas namun perlu mengintegrasikan teknologi dalam semua aspek. Salah satunya adalah pelayanan dan pengawasan berbasis digital. Permasalahan yang terjadi di sekolah selain masih minimnya sumber belajar digital bagi peserta didik adalah penilaian dan pemantauan menggunakan paper based yang membutuhkan waktu yang lama. Selain itu, pemanfaatan teknologi oleh guru dalam mencapai tujuan pembelajaran di kelas masih rendah. Padahal, guru harus inovatif dalam pembelajaran agar tujuan tercapai (Susanta *et*



al., 2022). Oleh karena itu, perlu pendampingan secara khusus dalam penggunaan teknologi pada pembelajaran.

Hasil analisis situasi pada salah satu sekolah menengah di Kabupaten Bengkulu Tengah menunjukkan perlu pendampingan dalam pemanfaatan teknologi dan informasi di sekolah. Hasil observasi pada capaian pembelajaran siswa melalui asesmen nasional berbasis komputer capaian siswa masih rendah. Data AKM tahun 2023 menunjukkan bahwa penguasaan siswa pada kemampuan literasi dan numerasi sebagai capaian pembelajaran setiap materi masih di bawah 50% (Pusmendik-Kemendikbud, 2023). Berdasarkan data tersebut hasil kajian penelitian yang dilakukan oleh (Susanto *et al.*, 2023) menunjukkan bahwa rendahnya capaian AKM siswa di Bengkulu disebabkan belum terbiasanya siswa menyelesaikan soal serupa. Hasil wawancara terhadap 6 orang siswa disimpulkan beberapa hal di antaranya siswa belum terbiasa dengan soal yang ada, siswa belum terbiasa tes melalui komputer, dan masih minimnya sosialisasi AKM di sekolah. Analisis terhadap guru dilakukan dimana berdasarkan hasil wawancara disimpulkan bahwa masih sangat minim guru menggunakan bahan ajar dan evaluasi berbasis digital. Guru secara umum masih menggunakan *paper-based tests* dalam evaluasi pembelajaran. Sedangkan pengajaran masih dilakukan sebagian secara konvensional menggunakan media papan tulis.

Analisis situasi terhadap penggunaan teknologi dan informasi di sekolah yang terdiri dari administrasi sekolah, pengajaran, dan pembelajaran. Analisis dilakukan di salah satu SMA di Kabupaten Bengkulu Tengah yaitu SMA Negeri 1 Bengkulu Tengah. Hasil analisis terhadap fasilitas sekolah berkaitan dengan penggunaan teknologi dan pembelajaran menunjukkan bahwa sekolah telah memiliki lab komputer sebagai penunjang pembelajaran IT. Selain itu, sekolah telah memiliki ruang kelas yang memadai, perpustakaan yang memiliki koneksi internet melalui WiFi sekolah. Lokasi sekolah di Kabupaten Bengkulu Tengah memiliki jarak tempuh yang tidak jauh dari Kota dan merupakan jalan lintas provinsi sehingga akses internet cukup memadai dengan ketersediaan internet dari berbagai provider mendukung. Ditinjau dari sosial ekonomi, secara rata-rata siswa memiliki gadget dalam berkomunikasi dan dapat dimanfaatkan dalam menunjang pembelajaran berbasis digital.

Hasil analisis situasi juga menunjukkan dalam manajemen sekolah masih minim digunakan secara digital. Sebagai contoh, dalam melakukan pengumuman sekolah dilakukan melalui papan pengumuman. Guru menyampaikan nilai siswa melalui papan pengumuman atau whatsapp grup. Penyampaian saran dan keluhan melalui staf atau guru bimbingan konsling. Selain itu, orang tua masih sangat minim melakukan pemantauan siswa di sekolah dan hanya melalui nilai raport setiap semester. Masih rendahnya penggunaan media teknologi dalam menunjang pembelajaran seperti pengumuman yang masih dilakukan secara tradisional menggunakan papan pengumuman.

Mengacu pada analisis situasi yang terjadi pada mitra dan observasi terhadap mitra secara umum disimpulkan bahwa masih minim penggunaan teknologi digital dalam hal pelayanan administrasi, pengajaran, dan pembelajaran di kelas. Secara khusus permasalahan yang ditemukan pada mitra sasaran pengabdian dirangkum sebagai berikut.

- a. Masih minimnya guru menggunakan bahan ajar secara interaktif dan melaksanakan asesmen berbasis digital. Guru masih melakukan tes dan pengoreksian secara manual sehingga membutuhkan waktu yang lebih lama dan sebagian guru tidak bisa berfokus pada pengembangan bahan pembelajaran.
- b. Kemampuan siswa masih rendah berdasarkan AKM dengan salah satu faktor penyebab masih minim latihan soal yang sebagai sumber belajar siswa khususnya secara mandiri melalui *online*.
- c. Masih minim pelatihan pelayanan, penggunaan bahan ajar, dan evaluasi secara digital di sekolah
- d. Pelayanan administrasi seperti absensi masih dilakukan secara manual
- e. Masih minim peran pemantauan orang tua terhadap capaian hasil belajar siswa di sekolah.

Berdasarkan analisis tersebut maka SMA Negeri 1 Bengkulu Tengah dapat dijadikan sekolah percontohan dalam menerapkan digitalisasi sekolah melalui pelayanan administrasi, pengajaran, dan pembelajaran. Tujuan dari kegiatan ini adalah untuk meningkatkan administrasi, pengajaran, dan pembelajaran secara digital di SMA Negeri 1 Bengkulu Tengah. Melalui pendampingan tersebut diharapkan sekolah dapat menjadi sekolah percontohan menuju sekolah ramah digital. Kegiatan ini dapat diaplikasikan melalui kegiatan pengabdian masyarakat dengan tema "Pendampingan Sekolah

Percontohan Ramah Digital Melalui Aplikasi (i-sekolahku) di SMA Negeri 1 Kabupaten Bengkulu Tengah Provinsi Bengkulu”.

METODE KEGIATAN

Kegiatan ini dilaksanakan di SMA Negeri 1 Bengkulu Tengah Provinsi Bengkulu pada bulan Juli-Agustus 2024. Sasaran dari kegiatan ini terdiri dari guru, siswa, dan staf di SMA Negeri 1 Bengkulu Tengah. Siswa yang terlibat dalam pendampingan penggunaan aplikasi i-sekolahku sebanyak 36 orang siswa yang berasal dari kelas XI IPA 2 SMA Negeri 1 Bengkulu Tengah. Sedangkan sasaran guru sebanyak 30 orang guru dari berbagai mata pelajaran dan tiga orang staf tata usaha yang terlibat. Adapun deskripsi sasaran pengabdian berdasarkan jenis kelamin seperti pada tabel berikut.

Tabel 1. Sebaran peserta pengabdian kepada masyarakat

Responden	Jenis Kelamin	Jumlah (orang)	Persentase (%)
Guru	Laki-Laki	12	40,00
	Perempuan	18	60,00
	Total	30	100,00
Siswa	Laki-Laki	11	30,55
	Perempuan	25	69,45
	Total	36	100,00
Staf	Laki-Laki	2	66,67
	Perempuan	1	33,33
	Total	3	100,00

Metode yang digunakan dalam pelaksanaan pengabdian ini adalah pelatihan yang bertujuan untuk mensosialisasi penggunaan layanan berbasis digital (i-sekolahku). Tahapan dalam pelaksanaan kegiatan ini terdiri dari: (1) persiapan dan analisis kebutuhan, (2) design sistem aplikasi, (3) sosialisasi, (4) pelaksanaan pelatihan dan penggunaan teknologi, (5) evaluasi dan monitoring. Tahapan pelaksanaan diruraikan sebagai berikut.

1. Persiapan dan analisis kebutuhan

Pada tahap ini dilakukan analisis secara mendalam melalui hasil observasi terhadap kegiatan administrasi, pengajaran, dan pembelajaran pada sasaran pengabdian.

2. Design sistem

Pada tahap ini dilakukan desain sistem agar dapat memfasilitasi manajemen sekolah di bidang pelayanan administrasi, pengajaran, dan pembelajaran.

3. Sosialisasi melalui tahap forum group discussion (FGD)

Pada tahap ini dilakukan diskusi terhadap mitra dalam hal ini kepala sekolah terkait kebutuhan informasi seperti jumlah staf, guru, dan siswa yang terlibat. Tahap sosialisasi juga dilakukan melalui FGD dengan tujuan agar pelaksanaan pelatihan dapat dilaksanakan.

4. Pelaksanaan pelatihan dan penggunaan teknologi

Tahapan pelaksanaan pelatihan dan penggunaan teknologi terdiri dari beberapa kegiatan sebagai berikut.

1) Pelatihan pembelajaran berbasis digital

Tahap ini dilakukan pendampingan terhadap sasaran kegiatan yaitu guru, staf, dan siswa. Kegiatan dilanjutkan pada pendampingan peserta menginstal aplikasi (i-sekolahku) dan mempelajari fitur-fitur. Simulasi pada guru diberikan bagaimana guru mengimpor bahan pembelajaran dan evaluasi melalui aplikasi i-sekolahku.

2) Pendampingan penggunaan oleh siswa

Tahap ini dilakukan simulasi pada satu kelas X di SMA Negeri 1 Bengkulu Tengah. Siswa diberikan pelatihan bagaimana penggunaan aplikasi i-sekolahku dan instalasi pada mobile. Siswa juga dilatih bagaimana cara mengerjakan soal tes, mempelajari materi, absensi, dan pemantauan nilai. Siswa juga diminta untuk menginstal aplikasi pada gadget orang tua.

5. Evaluasi dan monitoring

Tahap evaluasi dan monitoring dilakukan dengan memonitoring penggunaan aplikasi dalam pembelajaran di kelas oleh guru serta layanan administrasi oleh staf.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Penjelasan Kegiatan

Kegiatan pengabdian ini berupa pendampingan penggunaan aplikasi ramah digital dalam menunjang digitalisasi kegiatan pembelajaran di SMA Negeri 1 Bengkulu Tengah. Kegiatan pengabdian ini dilakukan selama dua bulan dari bulan Juli sampai Agustus 2024. Kegiatan diawali dengan melakukan observasi yang dilanjutkan dengan kegiatan *forum grup discussion* (FGD) dengan guru dan kepala sekolah yang dilaksanakan pada tanggal 15 Juli 2024. Kegiatan ini bertujuan untuk menganalisis kebutuhan pengembangan aplikasi sekolah berbasis digital sebagai kegiatan pengabdian.

Selanjutnya, kegiatan yang dilakukan adalah pendampingan penggunaan terhadap guru dan staf yang dilaksanakan pada tanggal 6 Agustus 2024 yang diikuti sebanyak 30 orang guru dan 3 orang staf. Pendampingan penggunaan aplikasi juga dilakukan terhadap siswa yang dilaksanakan pada tanggal 7 Agustus 2024 yang diikuti siswa kelas XI IPA 2 dengan jumlah sebanyak 36 orang. Setelah dilakukan pelatihan kegiatan tahap akhir adalah pemantauan dan evaluasi. Pemantauan dilakukan secara berkala untuk mengamati penggunaan dan kendala penggunaan yang dilakukan oleh guru, staf, maupun siswa. Kegiatan pemantauan berkala juga dilakukan melalui mahasiswa yang melaksanakan asistensi mengajar di sekolah yang akan direkognisi pada mata kuliah magang di sekolah.

2. Hasil Tahapan kegiatan Pengabdian

a. Hasil Persiapan dan analisis kebutuhan

Pada tahap ini dilakukan komunikasi dengan guru dan kepala sekolah terkait program pengabdian yang dilaksanakan. Hasil analisis awal menunjukkan bahwa ketersediaan akses internet sebagai dasar penerapan aplikasi sekolah berbasis digital sudah memadai. Pada beberapa titik di sekolah telah menggunakan wifi untuk menunjang akses internet. Selain itu, beberapa provider memiliki jaringan yang kuat pada setiap titik sekolah. Sehingga hal ini menunjang pengembangan aplikasi dalam administrasi dan pembelajaran pada sasaran pengabdian. Hasil *forum group discussion* (FGD) juga menunjukkan bahwa setiap siswa telah memiliki *gadget* namun masih minim digunakan untuk kebutuhan penunjang pembelajaran di sekolah. Berikut merupakan kegiatan diskusi dengan guru dan kepala sekolah untuk kebutuhan pengembangan aplikasi.

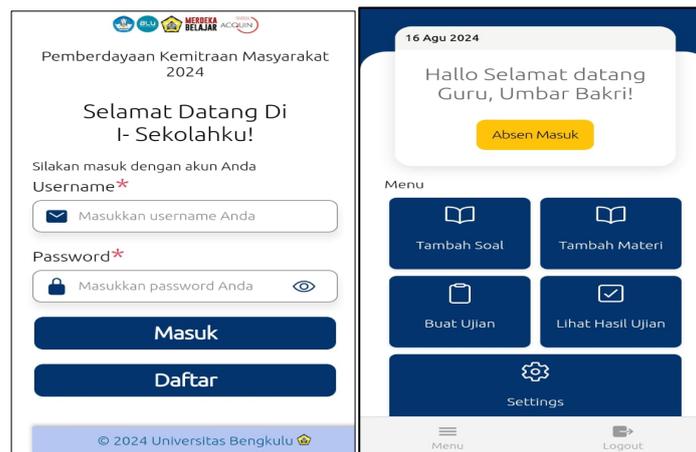


Gambar 1. FGD analisis kebutuhan dengan Kepala sekolah

b. Hasil *Design* sistem

Sebelum kegiatan dilakukan terlebih dahulu dilakukan pendesaian aplikasi. Aplikasi didesain untuk administrasi (absensi), pengajaran (guru), dan pembelajaran (siswa). Pengelolaan menu administrasi memfokuskan pada laporan kehadiran guru dan siswa. Sistem yang dirancang adalah absensi berbasis Lokasi sehingga siswa hanya bisa mengklik tombol absen di dalam lingkungan sekolah. Aplikasi juga menyajikan menu-menu untuk guru dalam mendesain pembelajaran seperti sub menu materi, soal latihan atau penugasan, penilaian, dan rekap nilai siswa. Guru memiliki akses untuk memberikan penugasan pada siswa dengan rentang waktu yang diberikan serta laporan hasil penilaian siswa. Selanjutnya, pada menu siswa terdapat absensi, materi pelajaran, penugasan yang sesuai dengan kelas masing-masing. Siswa dapat mendaftar menggunakan nomor induk siswa (NIS) yang hanya dapat dipakai satu user dan disetujui oleh admin.

Aplikasi didesain berbasis android dimana pengguna dapat menginstall melalui *playstore*, link, atau *barcode*. Setelah aplikasi yang tersintal akan tersimpan di *mobile* masing-masing yang dapat diakses melalui jaringan. Tampilan awal dan menu yang dikembangkan pada aplikasi i-sekolahku seperti pada gambar 2.



Gambar 2. Tampilan Aplikasi I-sekolahku

c. Sosialisasi melalui tahap *forum group discussion* (FGD)

Tahap kegiatan pengabdian selanjutnya adalah sosialisasi pada guru dan staf di SMA Bengkulu Tengah. Sosialisasi dilakukan dengan menampilkan aplikasi i-sekolahku dan menjelaskan tujuan penggunaan aplikasi. Pada tahap ini guru juga diberikan kesempatan untuk meng-*install* aplikasi pada masing-masing gadget. Tujuan dari FGD ini adalah untuk memberikan arahan terhadap kegunaan aplikasi dalam pembelajaran di kelas. Aktivitas FGD tentang penggunaan aplikasi i-sekolahku disajikan pada Gambar 3.



Gambar 3. Sosialisasi Kegiatan kepada guru dan staf

Pada tahap sosialisasi diberikan pemaparan tentang tujuan dari kegiatan pengabdian. Tim pengabdian melakukan penjelasan terkait fungsi dari aplikasi i-sekolahku serta manfaat dari aplikasi. Pada tahap ini tim pengabdian menghimbau sasaran untuk dapat menggunakan aplikasi yang secara detail akan dipraktikkan pada tahap selanjutnya yaitu tahap pendampingan penggunaan aplikasi pada sasaran kegiatan yaitu staf, guru, dan siswa.

d. Pelaksanaan pelatihan dan penggunaan teknologi

Kegiatan utama dalam pengabdian ini adalah pelatihan penggunaan aplikasi i-sekolahku oleh staf, guru, dan siswa. Kegiatan pelatihan dilakukan selama dua hari yaitu tanggal 7 September 2024. Guru diberikan materi dan penjelasan terkait penggunaan aplikasi, seperti: cara install, cara membuat penugasan, cara menilai dan meng-*export* rekapan hasil penilaian siswa. Guru juga dilatih bagaimana menyusun materi dan memberikan batas waktu penugasan pada siswa. Gambaran kegiatan pelatihan kepada guru dan staf seperti pada gambar 4 berikut.



Gambar 4. Deskripsi aktivitas pendampingan guru dan staf

Berdasarkan gambar 4 terlihat bahwa sasaran pengabdian yaitu guru dan staf antusias dalam mencoba aplikasi i-sekolahku. Dalam kegiatan tersebut sasaran mencoba melakukan absensi menggunakan titik lokasi yang ada. Hasil dari rekapan absensi guru dan siswa dapat diakses oleh staf sebagai admin sebagai data laporan untuk kebutuhan administrasi sekolah. Guru sebagai sasaran juga telah menginstall aplikasi melalui handphone masing-masing dan mencoba membuat penugasan atau materi berdasarkan mata pelajaran masing-masing yang diampu.

Selanjutnya, pelatihan juga dilakukan pada siswa dengan sasaran kegiatan kelas XI Ipa sebanyak 36 orang siswa. Siswa ini dipilih sebagai percontohan atau kelas ujicoba sebelum disosialisasikan pada seluruh kelas. Pada kegiatan ini siswa diberikan pelatihan untuk menggunakan aplikasi seperti: materi pelajaran, penugasan, absensi, serta rekapan nilai dari hasil tes yang dilakukan. Kegiatan pelatihan terhadap siswa ditunjukkan gambar 5 berikut.



Gambar 5. Deskripsi aktivitas pendampingan siswa

e. Pemantauan dan Evaluasi

Tahapan terakhir dari kegiatan ini adalah pemantauan dan evaluasi. Kegiatan ini dilakukan untuk mengevaluasi penggunaan aplikasi i-sekolahku dalam kegiatan pembelajaran di kelas.

Pemantauan juga dilakukan dengan mengobservasi penggunaan oleh siswa di kelas serta kendala dalam penggunaan aplikasi.

3. Tingkat Pemahaman dan Respon Sasasaran Pengabdian

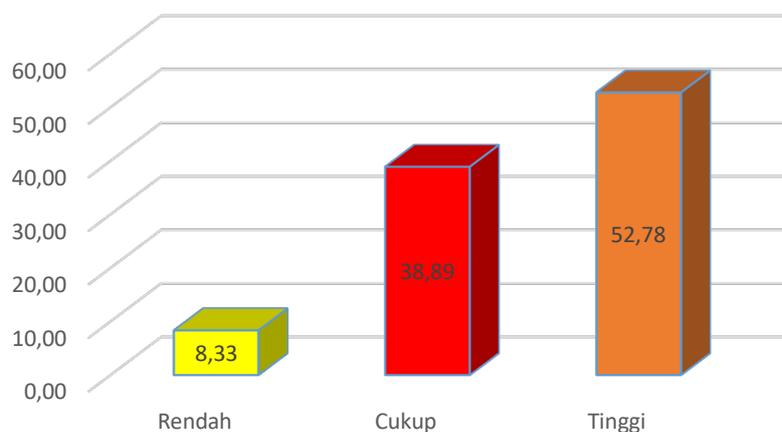
Dalam kegiatan ini juga diamati tingkat pemahaman guru dalam pembelajaran berbasis digital dan respon siswa dalam penggunaan aplikasi. Pemahaman guru dalam penggunaan aplikasi diamati untuk mengetahui dampak dari kegiatan pengabdian. Kemampuan tersebut mengukur pengetahuan guru dalam mendesain bahan ajar, membuat alat evaluasi, membuat penugasan berbasis digital. Dalam kegiatan ini untuk mengamati dampak dari kegiatan diberikan tes sebelum kegiatan (pretest) dan setelah kegiatan (posttest) terhadap pengetahuan peserta dalam berbasis digital. Tes pengetahuan terkait penggunaan pembelajaran dan evaluasi digital dengan menggunakan 10 item pertanyaan dengan konversi skor 0-100. Hasil pretest awal dan posttest oleh 30 orang peserta dalam Tabel 2.

Tabel 2. Pemahaman peserta sebelum dan sesudah kegiatan

Statistik	Sebelum Kegiatan	Setelah Kegiatan
Minimum	10	50
Maksimum	60	100
Rata-rata	35,67	82,63

Dada Tabel 2 menunjukkan bahwa setelah diberikan pelatihan penggunaan aplikasi sekolah digital terjadi peningkatan pemahaman guru. Pemahaman tersebut terlihat dari hasil sebelum dan setelah pelatihan. Secara rata-rata dari skor penilaian menunjukkan bahwa pemahaman guru meningkat sebagai dampak dari kegiatan. Hasil ini sesuai dengan hasil kegiatan yang telah dilakukan dimana kegiatan pelatihan guru memberikan respon yang baik terhadap penggunaan soal berbasis online oleh guru (Susanto *et al.*, 2022). Kegiatan pengabdian yang dilakukan oleh (Rakib *et al.*, 2016) yang menemukan bahwa pemberiang pelatihan dapat meningkatkan profesionalisme guru. Kegiatan Pengabdian yang dilakukan sebelumnya adalah pemberian pelatihan Pemanfaatan fitur Google Workspace bagi siswa PAUD juga meningkatkan respon siswa (Atmoko & Yaqin, 2024).

Dampak dari kegiatan pelatihan/pendampingan ini tidak hanya diamati terhadap guru sebagai sasaran. Namun, siswa sebagai pengguna aplikasi juga diberikan angket respon. Angket ini bertujuan untuk mengamati respon siswa setelah menggunakan aplikasi dalam pembelajaran di kelas. Angket diberikan sebanyak 12 item pernyataan dengan rentang skor penilaian 1-5. Hasil dari penilaian dianalisis untuk ditentukan kriteria: rendah (skor 12-28), sedang (29-45), dan tinggi (46-60). Hasil analisis tingkat respon 36 siswa dalam kegiatan ini seperti gambar 6 berikut.



Gambar 6. Respon siswa terhadap kegiatan

Berdasarkan grafik 6 diatas dapat disimpulkan bahwa sebagian besar sasaran memiliki respon atau motivasi yang tinggi setelah diberikan pelatihan. Hal ini ditunjukkan bahwa lebih dari 50% siswa memiliki respon kategori tinggi dan sisanya berada pada kriteria cukup. Hasil ini juga mengindikasikan bahwa siswa tertarik dalam penggunaan aplikasi khususnya dalam pembelajaran seperti ketersediaan bahan ajar dan tes secara online.

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan dari kegiatan pengabdian ini adalah pendampingan sekolah percontohan digital melalui aplikasi (i-sekolahku) di SMA Negeri 1 Bengkulu Tengah memberikan dampak terhadap peningkatan pengetahuan guru terkait pembelajaran digital serta memberikan respon yang tinggi bagi siswa pengguna. Kegiatan ini juga memberikan solusi dalam pemanfaatan aplikasi digital dalam menunjang kegiatan administrasi bagi staf, pengajaran bagi guru, dan pembelajaran bagi siswa di kelas.

DAFTAR PUSTAKA

- Atmoko, A. D., & Yaqin, A. (2024). Inovasi pendidikan masa depan dengan pemanfaatan teknologi informasi untuk meningkatkan kualitas pendidikan anak usia dini di PKG PAUD Godean Yogyakarta. *Jurnal Abdi Insani*, 11(1), 793–802.
- Fadilah, N., & Setyosari. (2021). Motivasi belajar teknologi. *Jurnal Kajian Teknologi*, 4(1), 90–97. <https://doi.org/10.17977/um038v4i12021p090>
- Kemendikbud. 2022. *Kurikulum merdeka: Keleluasaan pendidik dan pembelajaran berkualitas* [Independent curriculum: Educator freedom and quality learning].
- Marista, A., Salsabila, H., Wafiq, M., Nindya, R., & Ma'shum, M. (2021). Pengaruh teknologi dalam dunia pendidikan. *Al-Mutharahah: Jurnal Penelitian Dan Kajian Sosial Keagamaan*, 18(2), 91–100. <https://doi.org/10.46781/al-mutharahah.v18i2.303>
- Nurillahwaty, E. (2022). Peran teknologi dalam dunia pendidikan. *In Seminar Nasional Program Pascasarjana Universitas PGRI Palembang*, 1(November), 81–85.
- Partnership for 21st Century Skills. 2014. *Framework for 21st century learning*. <http://www.p21.org/our-work/p21-framework>
- Pusmendik-Kemendikbud. (2022). *Asesmen kompetensi minimum*. Kemendikbud.
- Pusmendik-Kemendikbud. (2023). *Kupas tuntas asesmen nasional dan rapor pendidikan*. <https://pusmendik.kemdikbud.go.id/konten/kupas-tuntas-asesmen-nasional-dan-rapor-pendidikan>
- Rakib, M., Rombe, A., & Yunus, M. (2016). Pengaruh pelatihan dan pengalaman mengajar terhadap profesionalitas guru (Studi pada guru IPS terpadu yang memiliki latar belakang pendidikan dalam bidang pendidikan ekonomi). *Ad'ministrar*, 3(2), 137–148.
- Shafie, H., Majid, F. A., & Ismail, I. S. (2019). Technological pedagogical content knowledge (TPACK) in teaching 21st century skills in the 21st century classroom. *Asian Journal University Education*, 15(3), 24–33. <https://doi.org/10.24191/ajue.v15i3.7818>
- Susanta, A., Koto, I., & Susanto, E. (2022). Teachers' ability in writing mathematical literacy module based on local context. *Education Quarterly Reviews*, 5(3), 173–179. <https://doi.org/10.31014/aior.1993.05.03.536>
- Susanta, A., Susanto, E., Stiadi, E., & Rusnilawati. (2023). Mathematical literacy skills for elementary school students: A comparative study between interactive STEM learning and paper-and-pencil STEM learning. *European Journal of Educational Research*, 12(4), 1569–1582. <https://doi.org/10.12973/eu-jer.12.4.1569>
- Susanto, E., Fransiska, H., & Susanta, A. (2023). Students' numerical ability on minimum competency assessment in junior high school. *Education Quarterly Reviews*, 6(1), 47–53.
- Susanto, E., Susanta, A., & Rusdi. (2022). Pelatihan penyusunan instrumen tes matematika online berbasis PISA bagi guru matematika SMP Bengkulu. *JPM: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 2(3), 114–120. <https://doi.org/10.47065/jpm.v2i3.330>

Wijaya, E., Sudjimat, D., & Nyoto, A. (2016). Transformasi pendidikan abad 21 sebagai tuntutan pengembangan sumber daya manusia di era global. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Matematika*, 263–278. <https://repository.unikama.ac.id/840>

