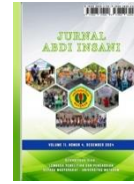




## JURNAL ABDI INSANI

Volume 11, Nomor 4, Desember 2024

<http://abdiinsani.unram.ac.id>. e-ISSN : 2828-3155. p-ISSN : 2828-4321



### CAPACITY BUILDING PROJECT : PEMBUATAN PRESENTASI VIRTUAL UNTUK MENINGKATKAN LITERASI DIGITAL BAGI GURU DI YAYASAN PENDIDIKAN SUBULUSSALAM

*Capacity Building Project: Creating Virtual Presentations to Enhance Digital Literacy for Teachers at Subulussalam Education Foundation*

**Zulaikah<sup>1\*</sup>, M. Iqbal Mustofa<sup>2</sup>, Eka Agustina<sup>1</sup>, Fat'ul Arif<sup>1</sup>**

<sup>1</sup>Pendidikan Bahasa Inggris, FIP Universitas Nurul Huda, <sup>2</sup>Pendidikan Teknologi Informasi, FIP Universitas Nurul Huda

*Sukaraja, Buay Madang, Kabupaten OKU Timur Sumatera Selatan*

\*Alamat korespondensi : [zulaikah@unuha.ac.id](mailto:zulaikah@unuha.ac.id)

*(Tanggal Submission: 08 Oktober 2024, Tanggal Accepted : 11 Desember 2024)*



#### **Kata Kunci :**

*Workshop,  
literasi digital  
guru, presentasi  
virtual*

#### **Abstrak :**

Guru yang profesional merupakan salah satu komponen penentu Pendidikan bermutu dimana seseorang harus memenuhi standar kualifikasi pendidik dengan empat standar kompetensi yang harus dimiliki. Kemampuan tersebut diantaranya adalah kemampuan guru dalam mengelola pembelajaran atau kompetensi pedagogik yang mengharuskan guru mempunyai keterampilan menyajikan pembelajaran menjadi lebih menarik, selanjutnya ada kompetensi profesional yang juga mewajibkan guru mengembangkan materi yang dikuasai dengan kreatif, terlebih adalah hal penggunaan teknologi. Tujuan dari kegiatan ini adalah meningkatkan literasi digital guru menghadapi perubahan paradigma dalam pendidikan yang dipicu oleh perkembangan teknologi informasi dan komunikasi. Metode yang digunakan adalah memberikan pelatihan kepada guru dan praktik langsung penggunaan aplikasi presentasi virtual. Hasilnya guru memperoleh keterampilan dan pengetahuan yang dibutuhkan untuk menjadi pengguna yang lebih efektif dan produktif dari teknologi dalam praktik mengajarnya, sehingga terjadi peningkatan kualitas pembelajaran dan merespons tuntutan masa depan yang semakin kompleks, kemudian presentasi virtual ini selain memudahkan guru menerangkan pembelajaran juga bisa dimanfaatkan untuk memantik diskusi para siswa menggali pengetahuannya secara lebih mendalam sehingga sangat memudahkan seorang guru dan siswa berinteraksi dengan lebih luas dan tidak terbatas pada ruang kelas, selain itu penerapan Praktisnya Guru dapat langsung menerapkan keterampilan ini dalam pembelajaran dan meningkatkan keterlibatan dan pemahaman siswa.



**Key word :**

Workshop,  
Teacher digital  
literacy, Virtual  
Presentation

**Abstract :**

A professional teacher is one of the key components in determining quality education, where an individual must meet the educator qualification standards with four essential competencies. These competencies include the teacher's ability to manage learning or pedagogical competence, which requires teachers to have the skills to make learning more engaging. Next, there is the professional competence, which also requires teachers to develop the material they master creatively, especially in terms of using technology. The aim of this activity is to enhance teachers' digital literacy to address the paradigm shift in education triggered by the advancement of information and communication technology. The method used involves providing training to teachers and hands-on practice using virtual presentation applications. As a result, teachers acquire the skills and knowledge needed to become more effective and productive users of technology in their teaching practices, leading to improved learning quality and responding to the increasingly complex demands of the future. Moreover, virtual presentations not only make it easier for teachers to explain lessons but also stimulate discussions among students to explore their knowledge more deeply. This greatly facilitates both teacher-student interaction, extending beyond the classroom, while also allowing teachers to directly apply these skills in their teaching, thus enhancing student engagement and understanding.

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

Zulaikah., Mustofa, M. I., Agustina, E., & Arif, F. (2024). Capacity Building Project : Pembuatan Presentasi Virtual Untuk Meningkatkan Literasi Digital Bagi Guru Di Yayasan Pendidikan Subulussalam. *Jurnal Abdi Insani*, 11(4), 2959-2966. <https://doi.org/10.29303/abdiinsani.v11i4.2091>

## PENDAHULUAN

Guru yang profesional merupakan salah satu komponen penentu Pendidikan bermutu dimana seseorang harus memenuhi standar kualifikasi pendidik dengan empat standar kompetensi yang harus dimiliki, berupa seperangkat pengetahuan, keterampilan dan perilaku yang wajib melekat, dihayati serta dikuasai dalam tiap tugas keprofesionalannya (Yasin, 2022). Seperti yang disebutkan Dalam Undang-Undang Republik Indonesia nomor 14 tahun 2005 tentang Guru dan Dosen (Nur & Mannuhung, 2022) , Kemampuan tersebut diantaranya adalah kemampuan guru dalam mengelola pembelajaran atau kompetensi pedagogik yang mengharuskan guru mempunyai keterampilan menyajikan pembelajaran menjadi lebih menarik, selanjutnya ada kompetensi profesional yang juga mewajibkan guru mengembangkan materi yang dikuasai dengan kreatif terlebih dengan penggunaan teknologi (Faridah et al., 2020). Seorang guru juga harus mempunyai kemampuan yang cukup baik dalam aplikasi teknologi, penguasaan konten/konsep dan penyajian materi atau pengajaran (Daud et al., 2019). Apalagi Perubahan dalam dunia Pendidikan saat ini mengarah pada meningkatkan minat dan daya tarik siswa melalui inovasi Industri 4.0 yaitu penggunaan media *mobile learning* dalam proses pembelajaran (Rahmat et al., 2019), tentunya tanpa dukungan literasi digital para pendidik yang mumpuni cita-cita luhur pendidikan akan sulit tercapai.

Salah satu lembaga yang memiliki problem tentang penggunaan teknologi ini adalah yayasan pendidikan Subuussalam di kabupaten OKU Timur, yang merupakan salah satu instansi akademik yang memiliki beberapa Unit Pendidikan formal seperti RA, MI, MTs, dan MA, dengan total guru mencapai 105 orang. Evaluasi terhadap guru di Yayasan Pendidikan Subulussalam di OKU Timur oleh kapid



Pendidikan mengungkapkan bahwa kemampuan guru dalam pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi (ICT) masih bervariasi, dimana sebagian guru belum memiliki keterampilan yang memadai dalam mengoperasikan teknologi. Hasil kuesioner literasi digital untuk guru di Yayasan Pendidikan Subulussalam OKU Timur pada Maret 2024 menunjukkan bahwa dari 95 responden, hanya sekitar 35,% guru yang dapat mengoperasikan laptop dengan baik dan memanfaatkan platform pembelajaran seperti camtasia, website, power-point, dan editing video. Namun, mayoritas guru, sebanyak 65,%, masih kesulitan dalam membuat konten seperti youtube, camtasia, bandicam website, media pembelajaran, dan media presentasi virtual.

Presentasi virtual adalah sebuah cara untuk menyampaikan informasi atau ide kepada audiens melalui media digital, biasanya menggunakan platform online seperti video konferensi, webinar, atau aplikasi presentasi (Riyanti et al., 2021). Dalam presentasi ini, materi disajikan tidak secara langsung di hadapan audiens, tetapi melalui media yang dapat diakses dari jarak jauh, seperti komputer, tablet, atau ponsel pintar. Dengan bantuan perangkat lunak presentasi (seperti PowerPoint, Google Slides, atau Prezi) dan teknologi video, presentasi virtual dapat mencakup berbagai elemen multimedia seperti gambar, video, grafik, dan teks, yang menjadikannya lebih menarik dan mudah dipahami.

Kelebihan dari presentasi virtual sangat banyak dan semakin relevan di era digital ini. Salah satu kelebihannya adalah **aksesibilitas**. Presentasi virtual memungkinkan audiens untuk bergabung dari berbagai lokasi tanpa terbatas oleh jarak fisik. Hal ini sangat bermanfaat dalam pendidikan, karena siswa dapat mengikuti pembelajaran dari rumah atau tempat lain yang jauh dari lokasi pengajaran. Selain itu, presentasi virtual dapat direkam, sehingga peserta yang tidak bisa hadir langsung tetap bisa mengakses materi pada waktu yang berbeda. **Efisiensi biaya** juga menjadi kelebihan utama, karena presentasi virtual mengurangi biaya transportasi, sewa ruang, serta cetakan materi. Ini tentu saja lebih menguntungkan bagi pendidik atau perusahaan yang ingin mengadakan pertemuan atau pelatihan tanpa perlu memikirkan biaya tambahan yang besar.

Selain itu, presentasi virtual memungkinkan **interaktivitas yang lebih tinggi**. Platform digital sering kali menyediakan fitur untuk berinteraksi secara langsung dengan audiens, seperti mengajukan pertanyaan, memberikan polling, atau melakukan diskusi kelompok kecil. Hal ini dapat meningkatkan keterlibatan audiens dan membuat sesi presentasi lebih dinamis. **Kemudahan dalam berbagi materi** juga merupakan kelebihan penting dari presentasi virtual, di mana file atau dokumen dapat langsung dibagikan kepada peserta melalui aplikasi yang digunakan, sehingga mempercepat proses distribusi informasi. Keuntungan lainnya adalah **penghematan waktu**, karena peserta dapat mengikuti presentasi tanpa harus menghabiskan waktu untuk perjalanan atau menunggu sesi dimulai.

Menguasai keterampilan dalam memberikan presentasi virtual memiliki peran yang sangat vital, baik bagi pendidik, profesional, maupun organisasi (Widianto, 2021). Di dunia pendidikan, misalnya, guru atau dosen yang terampil dalam menyampaikan materi secara virtual dapat menjangkau lebih banyak siswa dan membuat pembelajaran lebih menarik (Kusumawati et al., 2022.). Penggunaan teknologi dalam pembelajaran memungkinkan materi disampaikan dengan cara yang lebih kreatif, misalnya dengan menggunakan video atau animasi, yang dapat memperjelas pemahaman siswa. Selain itu, presentasi virtual memungkinkan pengajaran yang lebih fleksibel, karena materi dapat diakses kapan saja oleh siswa, bahkan setelah sesi selesai.

Di sisi lain, bagi profesional atau pengusaha, menguasai keterampilan presentasi virtual berarti memiliki kemampuan untuk berkomunikasi dengan peserta didik yang lebih luas tanpa terbatas oleh waktu dan tempat. Mereka dapat menyampaikan ide, laporan, atau proposal kepada klien atau kolega di berbagai belahan dunia secara langsung. Selain itu, kemampuan untuk beradaptasi dengan berbagai platform teknologi menjadi penting dalam dunia kerja yang semakin mengutamakan efektivitas dan efisiensi komunikasi. Keterampilan dalam menggunakan alat presentasi virtual dapat meningkatkan kredibilitas seseorang, karena mereka dapat menyampaikan materi dengan lebih profesional dan menarik.

Secara keseluruhan, presentasi virtual bukan hanya sekedar cara untuk menyampaikan informasi, tetapi juga merupakan alat untuk meningkatkan kualitas interaksi, efisiensi, dan aksesibilitas dalam komunikasi. Menguasai keterampilan ini memungkinkan pengajar, profesional, atau individu untuk memanfaatkan teknologi secara maksimal, meningkatkan pengaruh mereka, dan tetap relevan di dunia yang semakin bergantung pada teknologi digital.

Tentunya ini menjadi pekerjaan rumah bagi setiap pendidik untuk meningkatkan kapabilitasnya dalam menunjang setiap kegiatan profesi yang dijalani, hal ini kemudian yang mendasari tim pengabdian untuk membantu para pendidik di Yayasan Pendidikan Subulussalam mendapat pengalaman mempelajari dan berdiskusi terkait penggunaan teknologi sebagai sarana dalam pembelajaran. Harapannya selepas mengikuti workshop ini para pendidik bisa mengimplementasikan penggunaan teknologi dalam setiap kegiatan pembelajarannya.

## METODE KEGIATAN

Pelaksanaan program pengabdian dengan skema PMP pemberdayaan masyarakat pemula ini dilakukan Pada hari Jumat dan Sabtu tanggal 12-13 Juli 2024 di Yayasan Pendidikan Subulussalam, desa Sriwangi kec. Semendaway Suku III, Kab. OKU Timur oleh dosen pendidikan Bahasa Inggris Universitas Nurul Huda dan dosen pendidikan Teknologi Informasi Universitas Nurul Huda dan dibantu oleh 8 mahasiswa dari program studi Bahasa Inggris dan program studi PTI. Kegiatan PMP ini dihadiri oleh 40 guru dan perwakilan yayasan. Pada awal sebelum kegiatan penerapan Pengabdian, tim melakukan identifikasi masalah dan perancangan penerapan PMP ini dengan cara wawancara dan observasi, sebelum akhirnya melakukan justifikasi prioritas masalah.

Observasi yang dilakukan bertujuan untuk mengidentifikasi masalah yang dihadapi oleh yayasan, kemudian menjadi langkah awal dalam menentukan kebutuhan yayasan sebagai solusi (Agustianti et al., 2022). Prioritas masalah yang didapat adalah:

1. Literasi digital guru di Yayasan Pendidikan Subulussalam tentang penggunaan teknologi yang masih dibawah rata-rata.
2. Kurangnya pemanfaatan teknologi digital dalam penyampaian materi dikelas
3. Guru masih merasa kesulitan dalam mengintegrasikan perangkat elektronik
4. Mitra Sebagian besar belum pernah mengenal dan menggunakan video presentasi virtual

Literasi digital guru di Yayasan Pendidikan Subulussalam masih berada di bawah rata-rata karena beberapa faktor yang mempengaruhi penggunaan teknologi dalam proses pembelajaran. Salah satunya adalah **kurangnya pemanfaatan teknologi digital dalam penyampaian materi di kelas**. Sebagian besar guru di yayasan tersebut masih terbiasa dengan metode pengajaran konvensional yang mengandalkan media cetak atau pengajaran lisan tanpa melibatkan banyak alat bantu digital. Hal ini disebabkan oleh kurangnya pemahaman tentang manfaat teknologi dalam meningkatkan efektivitas pembelajaran. Beberapa guru mungkin belum menyadari bahwa teknologi dapat memperkaya pengalaman belajar siswa, membuat materi lebih menarik dan mudah dipahami, serta meningkatkan keterlibatan siswa melalui berbagai media interaktif. Selain itu, **guru masih merasa kesulitan dalam mengintegrasikan perangkat elektronik** dalam proses belajar mengajar. Hal ini bisa disebabkan oleh keterbatasan akses terhadap perangkat yang memadai, atau ketidaktahuan dalam memanfaatkan perangkat tersebut secara optimal. Beberapa guru mungkin juga merasa kurang percaya diri atau tidak terbiasa dengan penggunaan perangkat elektronik yang rumit, sehingga mereka merasa lebih nyaman menggunakan metode tradisional. Keterbatasan pelatihan atau pengembangan profesional dalam bidang teknologi juga berkontribusi terhadap kesulitan ini. Terakhir, **mitra di yayasan sebagian besar belum pernah mengenal dan menggunakan video presentasi virtual**. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan teknologi dalam pengajaran masih sangat minim, dan guru belum terbiasa dengan penggunaan aplikasi atau software presentasi yang bisa memperkaya materi ajar secara visual dan interaktif. Penggunaan video presentasi virtual dapat memperjelas konsep yang sulit dipahami dan

meningkatkan minat siswa dalam mengikuti pelajaran. Namun, jika guru belum terbiasa atau tidak tahu cara membuat dan memanfaatkan video presentasi, mereka cenderung memilih metode yang lebih mudah diakses, meskipun kurang efektif. Oleh karena itu, rendahnya literasi digital ini mencerminkan kebutuhan akan pelatihan dan pembekalan yang lebih intensif dalam pemanfaatan teknologi bagi guru di Yayasan Pendidikan Subulussalam.

Setelah menetapkan prioritas masalah maka tim mendiskusikan solusi pemecahannya dengan pihak yayasan. Bersama yayasan, tim membuat perencanaan apa yang harus dilakukan. Secara umum tahapan PMP kepada masyarakat sebagai berikut dengan metode yang akan diterapkan dalam bentuk workshop berupa pendampingan dan implementasi (Praktik) tentang penggunaan presentasi virtual untuk mendukung pembelajaran dikelas.

Pada tahap awal, tim pengabdian melakukan wawancara dengan ketua yayasan dan kabit pendidikan terkait penggunaan media pembelajaran berbasis digital yang dilakukan oleh guru, berdasarkan masalah yang ditemukan, solusi yang ditawarkan oleh tim PMP adalah dengan melakukan kegiatan sosialisasi pelatihan dan pendampingan terhadap guru. Pada proses persiapan, tim melaksanakan koordinasi, menyusun materi yang akan disampaikan terkait penggunaan bandicam dan power point pada saat pembelajaran dan pentingnya literasi digital bagi guru. Saat proses workshop dijelaskan dan didemonstrasikan terlebih dahulu penggunaan berbagai platform presentasi virtual serta proses screen recorder. Ditahap pendampingan para guru diminta untuk belajar mulai dari tahap instalasi pada laptop yang dibawa kemudian membuat kelompok dan praktik langsung editing video secara individu terkait penggunaan platform-platform tersebut. Selanjutnya ditahap akhir para peserta diminta untuk melakukan peer review evaluation terhadap kinerja yang dilakukan oleh teman sekelompoknya dan tim PMP melaksanakan analisis swot dari keseluruhan kegiatan yang dilaksanakan. Rangkaian kegiatan yang tim lakukan bisa dilihat seperti pada Gambar 1.



Gambar 1 Tahapan Kegiatan

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Workshop ini dilaksanakan dalam tiga tahapan yakni persiapan, tahap pelaksanaan dan tahap tindak lanjut, pada tahap awal salah satu temuan utama dari workshop ini adalah adanya perbedaan signifikan dalam tingkat penguasaan teknologi di antara para guru. Beberapa peserta menunjukkan kemampuan yang cukup baik dalam menggunakan alat-alat presentasi digital, sementara yang lain

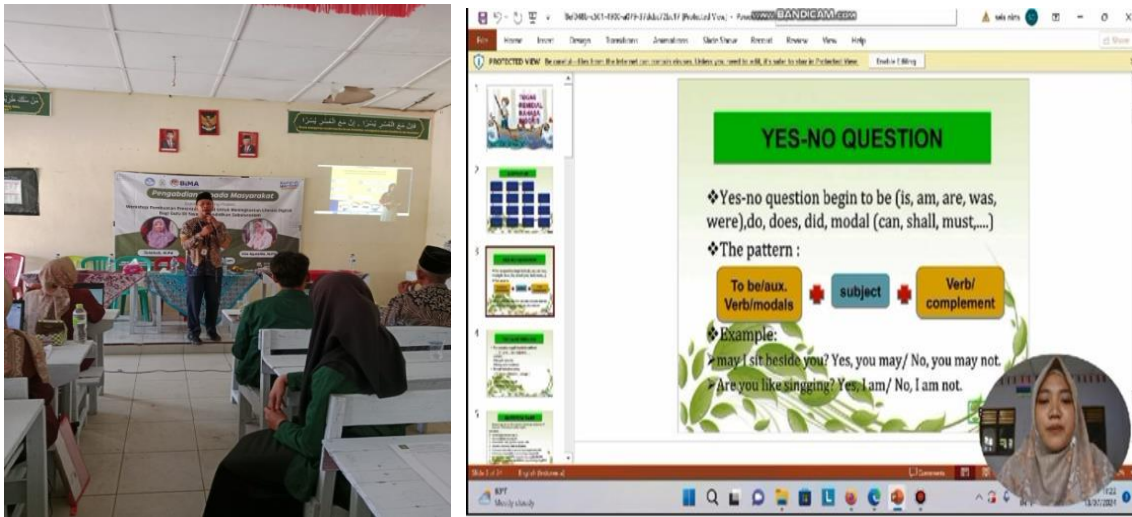
menghadapi kesulitan, terutama dalam mengoperasikan perangkat lunak yang baru pertama kali mereka gunakan. Faktor Penyebab Tantangan yang dapat dianalisis oleh tim adalah:

1. Perbedaan Latar Belakang: Tidak semua guru memiliki latar belakang atau pengalaman yang sama dalam penggunaan teknologi. Guru yang lebih senior mengalami kesulitan yang lebih besar dari peserta yang lain.
2. Keterbatasan Fasilitas: Ketersediaan perangkat teknologi, seperti komputer atau laptop, menjadi kendala yang cukup signifikan. Beberapa peserta tidak memiliki akses yang memadai terhadap perangkat ini, baik di sekolah maupun di rumah, sehingga menghambat proses belajar.

Pada tahap kedua, penyampaian materi yang berkenaan dengan presentasi virtual dengan menggunakan screen recorder bandicam, sebelum itu diberikan materi membuat slide power point dengan cara yang mudah mengingat banyak guru yang belum pernah menggunakan aplikasi ini, kemudian para peserta diminta untuk membuat slide pada masing-masing mata pelajaran yang diajarkan. Selanjutnya para guru diberi materi tentang mengenal bandicam dengan berbagi fitur yang bisa digunakan, para guru diberi tugas untuk rekam layar dengan background slide power point yang telah dibuat. Tim pengabdian memberikan penjelasan bahwa literasi digital sangat penting dikuasai guru melihat kemampuan awal dari masing-masing guru berinteraksi dengan perangkat digital. Animo para peserta dalam kegiatan pelatihan sangat positif dan antusias. Sejak awal sesi, terlihat bahwa banyak peserta yang sangat tertarik dengan topik yang dibahas, yaitu mengenai penggunaan teknologi dalam pembelajaran, khususnya presentasi virtual. Banyak di antara mereka yang aktif mengikuti setiap tahapan pelatihan dan menunjukkan rasa ingin tahu yang besar untuk mempelajari lebih lanjut tentang cara menggunakan aplikasi presentasi virtual. Keterlibatan peserta terlihat jelas saat sesi praktik langsung dimulai, di mana mereka mencoba mengaplikasikan teknik yang diajarkan, seperti penggunaan multimedia dalam presentasi atau pengaturan tampilan slide yang menarik.

Selama sesi pelatihan, muncul beberapa pertanyaan dari peserta, yang menunjukkan ketertarikan mereka untuk mendalami lebih jauh materi yang diberikan. Beberapa pertanyaan berkisar tentang bagaimana cara mengoptimalkan fitur-fitur tertentu dalam aplikasi presentasi, seperti penambahan elemen interaktif atau penggunaan animasi yang tidak mengganggu fokus peserta didik. Ada juga yang bertanya mengenai cara mengatasi masalah teknis yang sering muncul saat presentasi virtual, seperti masalah koneksi internet atau gangguan suara.

Tanggapan dari pemateri sangat responsif dan jelas. Pemateri menjelaskan setiap pertanyaan dengan rinci dan memberikan contoh praktis yang relevan, agar peserta dapat lebih mudah memahami. Pemateri juga memberikan tips tambahan mengenai cara menjaga interaksi dengan peserta didik selama menggunakan presentasi virtual, seperti memanfaatkan fitur chat atau polling untuk meningkatkan partisipasi. Selain itu, pemateri tidak ragu untuk memberikan solusi terhadap masalah teknis yang sering dihadapi, memastikan peserta merasa lebih percaya diri dalam menggunakan teknologi ini di masa depan. Secara keseluruhan, suasana pelatihan berlangsung produktif dan kolaboratif, dengan peserta merasa puas dan mendapatkan wawasan baru yang bermanfaat. Adapun kegiatan workshop yang dilaksanakan seperti yang terlihat pada Gambar 2.



Gambar 2. Kegiatan workshop dan hasil screen recorder peserta

Literasi digital merupakan kemampuan yang semakin krusial dalam era modern, terutama di bidang pendidikan. Guru tidak hanya diharapkan untuk menguasai materi ajar, tetapi juga mampu memanfaatkan teknologi digital dalam proses pembelajaran. Selain itu menurut (Hesty et al., 2022) (6) Menjadi melek digital bagi guru dalam mendukung pengajaran digital sangat penting sebab alat digital secara fundamental mengubah sifat pengetahuan yang memungkinkan mereka menemukan cara yang lebih kreatif, aktif, kolektif, dan pribadi dalam membangun dan mengkomunikasikan pengetahuan melalui media digital.

Dalam workshop ini disampaikan terkait manfaat literasi digital dimana Manfaat tersebut di antaranya: dapat menambah wawasan individu dari Kegiatan mencari dan memahami informasi, kemudian Meningkatkan kemampuan individu untuk lebih kritis dalam berpikir serta memahami informasi (Asnawati et al., 2023) (7), disamping itu disampaikan juga tentang mudahnya pembelajaran menggunakan platform digital, dimana waktu guru dengan murid menjadi lebih interaktif dengan cakupan materi yang lebih detail sehingga aktivitas mengajar dan belajar bukan hanya sebagai rutinitas *transfer of knowledge* bagi siswa melainkan juga menjadi *transfer of value* bagi seorang guru dalam meningkatkan kapabilitasnya. Karena pada hakikatnya mengajar adalah hakikat belajar yang membantu siswa memperoleh pengetahuan, informasi, *values*, ide, cara berpikir dan sarana mengekspresikan diri serta bagaimana cara belajar (Dadan, 2019) (8), maka sudah seharusnya guru meng *upgrade* pengetahuan dan skill yang dimiliki sehingga kinerja dalam mengajarnya menjadi lebih baik dan relevan di era masa kini.

Pembelajaran dengan menggunakan piranti digital ini bisa Menjadikan peserta didik yang sebelumnya pasif menjadi peserta didik yang aktif, dengan kata lain siswa lebih banyak berusaha menghasilkan dan sharing ilmu pengetahuan dan keterampilan dari pada hanya menyerap ilmu yang disampaikan oleh pendidik saja (Widianto, 2021) (9). Bisa dikatakan jika seorang pendidik lebih memerankan dirinya sebagai fasilitator sekaligus teman belajar bagi siswa dan lebih menyertakan partisipasi keaktifan para peserta didik diharapkan sikap percaya diri, mandiri, optimis, kritis, serta berjiwa lapang dan matang pada siswa menjadi tumbuh kelak.

Untuk melengkapi analisis swot dan Sebagai bagian dari evaluasi dari kegiatan pengabdian ini, peserta diminta untuk mengisi kuesioner yang mengukur pemahaman mereka tentang materi yang telah disampaikan dan keterampilan yang telah diperoleh. Hasil dari kuesioner menunjukkan bahwa mayoritas peserta merasa lebih percaya diri dalam menggunakan alat digital untuk membuat presentasi yang menarik dan efektif. Mereka juga berpendapat melalui testimoni bahwa pelatihan ini

sangat bermanfaat dalam meningkatkan kemampuan mereka untuk mengajar dan menyampaikan materi secara lebih interaktif.

## KESIMPULAN DAN SARAN

Pengabdian kepada masyarakat yang telah dilakukan mendapatkan respon yang positif dari pihak yayasan dan sekolah. Indikator keberhasilan berdasarkan pengamatan selama kegiatan berlangsung para peserta workshop sangat antusias dan berinteraksi dengan pemateri dan juga para peserta dapat menjawab pertanyaan-pertanyaan yang diberikan dengan baik. Selain itu berdasar hasil testimony yang diberikan oleh para peserta setelah selesainya acara menunjukkan bahwa Sebagian besar dari guru merasa puas dengan hasil kegiatan ini dilihat dari form yang sudah diberikan untuk guru yang ada di Yayasan Pendidikan Subulussalam. Dengan demikian pengabdian masyarakat ini dapat membawa manfaat bagi guru-guru yayasan. Disarankan untuk kegiatan selanjutnya menyampaikan materi terkait literasi digital berupa IOT dan penyimpanan cloud.

## UCAPAN TERIMA KASIH

Tim pengabdian kepada masyarakat Universitas Nurul Huda mengucapkan terima kasih kepada DRTPM KEMEDIKBUDRISTEK yang telah mendanai seluruh rangkaian kegiatan pengabdian, terima kasih kepada LPPM UNUHA yang telah membantu dari segi fasilitas. Selain itu terima kasih juga kami ucapkan kepada mitra yang terlibat dalam program pengabdian ini yakni Yayasan Pendidikan Subulussalam.

## DAFTAR PUSTAKA

- Daud, A., Aulia, A. F., & Ramayanti, N. (2019). Integrasi Teknologi Dalam Pembelajaran: Upaya Untuk Beradaptasi Dengan Tantangan Era Digital dan Revolusi Industri 4.0. *Unri Conference Series: Community Engagement*, 1, 449–455. <https://doi.org/10.31258/unricsce.1.449-455>
- Faridah, S., Djatmika, E. T., & Utaya, S. (2020). Kompetensi Profesional Dan Pedagogik Guru Dalam Pengelolaan Pembelajaran di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, dan Pengembangan*, 5(9), 1359. <https://doi.org/10.17977/jptpp.v5i9.14059>
- Kusumawati, H., Wachidah, L. R., & Cindi, D. T. (n.d.). Dampak Literasi Digital Terhadap Peningkatan Keprofesionalan Guru Dalam Kegiatan Belajar Mengajar.
- Nur, I., & Mannuhung, S. (2022). Pelaksanaan Hak dan Kewajiban Guru Berdasarkan Undang-Undang Nomor 14 Tahun 2005 Tentang Guru Dan Dosen Pada UPT SMA Negeri 1 Luwu Utara. *Jurnal Andi Djemma: Jurnal Pendidikan*, 5(2), 98. <https://doi.org/10.35914/jad.v5i2.1327>
- Rahmat, R. F., Mursyida, L., Rizal, F., Krismadinata, K., & Yunus, Y. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Mobile Learning Pada Mata Pelajaran Simulasi Digital. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 6(2), 116–126. <https://doi.org/10.21831/jitp.v6i2.27414>
- Agustianti, P. R., Nussifera, L., Angelianawati, L., Meliana, I., Sidik, E. A., Nurlaila, Q., Simarmata, N., Himawan, S., Pawan, E., Ikhrum, F., Andriani, D., & Gatriyani, N. (Eds.). (2022). *Metode penelitian Kuantitatif dan Kualitatif*. Tohar Media.
- Riyanti, M. T., Adisurya, S. I., Sijabat, A. J., & Rahma, M. E. (2021). Peningkatan Kemampuan Berpresentasi di Ruang Virtual Bagi Siswa Siswi Kelas XII SMA Sumbangsih Jakarta Selatan. 24(4).
- Widianto, E. (2021). Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi. *Journal of Education and Teaching*, 2(2), 213. <https://doi.org/10.24014/jete.v2i2.11707>
- Yasin, I. (2022). Guru profesional, mutu pendidikan dan tantangan pembelajaran. *Ainara Journal (Jurnal Penelitian dan PKM Bidang Ilmu Pendidikan)*, 3(1), 61–66. <https://doi.org/10.54371/ainj.v3i1.118>