



Bimbingan Teknis Pemanfaatan Media Digital dalam Pembelajaran di SMA Negeri 6 Gorontalo

Herman Didipu¹, Abdul Haris Odja², Siti Paputungan³, Sri Tatia Ka'aba⁴, Rosmini H.Wali⁵, Moh Algi Dj Adjud⁶, Noerwandy Bilale⁷

^{1,2,3,4,5,6,7}Universitas Negeri Gorontalo, Indonesia

E-mail: herman.didipu@ung.ac.id

Article Info

Article history:

Received December 11, 2025

Revised December 23, 2025

Accepted December 27, 2025

Keywords:

Digital Media, Technical Guidance, Blooket, Quiz.Com, Community Service.

ABSTRACT

The use of digital media in learning is a requirement of 21st century learning that emphasizes interactivity, creativity, and the use of technology. However, not all teachers have adequate skills in integrating digital media into the learning process. This community service activity aims to improve the competence of teachers at Gorontalo State Senior High School 6 in utilizing digital learning media through training in the use of the Blooket and Quiz.com platforms. The activity was conducted on Monday, December 15, 2025, using lecture, demonstration, and hands-on practice methods. The participants of the activity were all teachers at SMA Negeri 6 Gorontalo. The results of the activity showed an increase in teachers' ability to operate the Blooket and Quiz.com platforms, compile digital quizzes, and utilize quiz results as a learning evaluation tool. Teachers showed enthusiasm and active involvement during the activity. Thus, this activity contributed positively to improving teachers' digital competence and supporting the creation of more interactive and innovative learning.

This is an open access article under the [CC BY-SA](#) license.



Article Info

Article history:

Received December 11, 2025

Revised December 23, 2025

Accepted December 27, 2025

Keywords:

Media Digital, Bimbingan Teknis, Blooket, Quiz.Com, Pengabdian Kepada Masyarakat.

ABSTRACT

Pemanfaatan media digital dalam pembelajaran merupakan tuntutan pembelajaran abad ke-21 yang menekankan interaktivitas, kreativitas, dan pemanfaatan teknologi. Namun, tidak semua guru memiliki keterampilan yang memadai dalam mengintegrasikan media digital ke dalam proses pembelajaran. Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan untuk meningkatkan kompetensi guru SMA Negeri 6 Gorontalo dalam memanfaatkan media digital pembelajaran melalui pelatihan penggunaan platform Blooket dan Quiz.com. Kegiatan dilaksanakan pada Senin, 15 Desember 2025, dengan metode ceramah, demonstrasi, dan praktik langsung. Peserta kegiatan adalah seluruh guru SMA Negeri 6 Gorontalo. Hasil kegiatan menunjukkan adanya peningkatan kemampuan guru dalam mengoperasikan platform Blooket dan Quiz.com, menyusun kuis digital, serta memanfaatkan hasil kuis sebagai alat evaluasi pembelajaran. Guru menunjukkan antusiasme dan keterlibatan aktif selama kegiatan berlangsung. Dengan demikian, kegiatan ini berkontribusi positif dalam meningkatkan kompetensi digital guru serta mendukung terciptanya pembelajaran yang lebih interaktif dan inovatif.

This is an open access article under the [CC BY-SA](#) license.

**Corresponding Author:**Herman Didipu¹

Universitas Negeri Gorontalo, Indonesia

E-mail: herman.didipu@ung.ac.id**PENDAHULUAN**

SMA Negeri 6 Gorontalo, seperti banyak sekolah menengah di daerah, masih menghadapi tantangan dalam integrasi teknologi digital ke dalam praktik pembelajaran sehari-hari. Observasi awal terhadap guru menunjukkan bahwa sebagian besar masih mengandalkan metode konvensional dalam evaluasi, sementara hanya sebagian kecil yang pernah menggunakan platform digital interaktif. Kondisi ini diperparah oleh minimnya pelatihan teknis berkelanjutan dan rendahnya kepercayaan diri guru dalam mengoperasikan teknologi pembelajaran.

Padahal, di era Revolusi Industri 4.0 dan Society 5.0, literasi digital guru bukan lagi pilihan, melainkan kebutuhan mendesak. Seiring dengan perkembangan teknologi informasi dan komunikasi, *Pedagogical Content Knowledge* (PCK) berkembang menjadi *Techological Pedagogical Content Knowledge* (TPACK), yang menekankan pentingnya integrasi pengetahuan teknologi, pedagogik, dan konten dalam praktik pembelajaran. Ketidakmampuan guru dalam memanfaatkan teknologi digital berisiko menciptakan kesenjangan kompetensi antara lulusan sekolah dan tuntutan dunia kerja modern.

Untuk menjawab persoalan tersebut, tim pengabdian kepada masyarakat melaksanakan kegiatan Bimbingan Teknis Pemanfaatan Media Digital dalam Pembelajaran, dengan fokus pada penerapan dua platform digital interaktif: Blooket dan Quiz.com. Kegiatan ini dirancang sebagai pelatihan partisipatif yang tidak hanya memberikan pemahaman teoretis, tetapi juga latihan langsung dalam merancang, mengelola, dan menganalisis hasil kuis digital berbasis permainan (gamified assessment). Kegiatan ditujukan kepada seluruh guru mata pelajaran di SMA Negeri 6 Gorontalo, dengan pendekatan hands-on training, pendampingan teknis, dan penyediaan panduan praktis berbahasa Indonesia.

Pemilihan Blooket dan Quiz.com didasarkan pada berbagai bukti empiris yang menunjukkan efektivitas keduanya dalam meningkatkan partisipasi, motivasi, dan hasil belajar siswa. Sementara itu, Quiz.com, dengan fitur adaptif dan analitik real-time, memberikan umpan balik instan yang memungkinkan guru melakukan penyesuaian instruksional secara cepat. Sejalan dengan Jusuf (2016) yang menyebutkan bahwa gamifikasi digunakan dalam pendidikan untuk membuat proses belajar lebih menarik dan memotivasi peserta didik. Selain itu menurut Centauri (2019), kuis interaktif adalah aplikasi yang menyajikan materi pelajaran dalam bentuk soal atau pertanyaan, yang bertujuan membantu peserta didik memperluas wawasan dan pengetahuan mereka.

Lebih jauh, integrasi *game-based learning* seperti Blooket dan Quiz.com selaras dengan prinsip engaged learning, yang menekankan pentingnya pengalaman belajar yang aktif, menyenangkan, dan relevan. Menurut Plass et al. (2020), “*Well-designed educational games promote deeper cognitive processing and sustained motivation, particularly when aligned with curriculum objectives*” (hlm. 325). Dengan demikian, kedua platform ini tidak hanya alat evaluasi, tetapi juga sarana pembentukan budaya belajar aktif di kelas.



Kegiatan ini bertujuan untuk: (1) meningkatkan kompetensi digital guru dalam memanfaatkan Blooket dan *Quiz.com* sebagai media pembelajaran dan penilaian formatif; (2) mendorong penerapan pendekatan *gamified learning* dalam praktik mengajar sehari-hari; dan (3) meningkatkan motivasi dan partisipasi siswa melalui metode evaluasi yang interaktif dan menyenangkan.

Manfaat yang diharapkan meliputi peningkatan literasi digital guru, transformasi praktik evaluasi dari konvensional ke digital-interaktif, serta peningkatan kualitas pembelajaran yang berdampak pada capaian akademik siswa. Secara makro, kegiatan ini berkontribusi pada penguatan ekosistem pendidikan digital di tingkat sekolah menengah, sejalan dengan agenda Merdeka Belajar dan transformasi digital pendidikan nasional.

METODE PELAKSANAAN

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dilaksanakan dengan pendekatan partisipatif dan berbasis pelatihan langsung (*hands-on training*) untuk memastikan transfer pengetahuan dan keterampilan digital yang efektif kepada guru-guru SMA Negeri 6 Gorontalo. Pendekatan ini dipilih karena sesuai dengan prinsip *experiential learning*, di mana peserta belajar melalui pengalaman langsung dan refleksi aktif (Kolb, 2014; diadaptasi dalam konteks pelatihan guru oleh Darling-Hammond et al., 2017).

1. Tempat dan Waktu Kegiatan

Kegiatan Bimbingan Teknis Pemanfaatan Media Digital dalam Pembelajaran dilaksanakan di SMA Negeri 6 Gorontalo, pada hari Senin, 15 Desember 2025, pukul 08.00–12.00 WITA. Pemilihan lokasi di lingkungan sekolah mitra memungkinkan peserta untuk langsung mengakses infrastruktur teknologi yang tersedia dan mensimulasikan penggunaan platform digital dalam konteks nyata pembelajaran di sekolah tersebut.

2. Khalayak Sasaran

Khalayak sasaran kegiatan ini adalah seluruh guru mata pelajaran di SMA Negeri 6 Gorontalo, yang berjumlah 15 orang. Peserta berasal dari berbagai bidang studi (IPA, IPS, Bahasa, dan Peminatan Kejuruan) sehingga pelatihan dirancang secara inklusif dan adaptif terhadap kebutuhan lintas-mata pelajaran.

3. Metode Pengabdian

Kegiatan pengabdian ini terdiri atas tiga tahapan utama: (a) Persiapan, meliputi identifikasi kebutuhan (*needs assessment*), koordinasi dengan pihak sekolah, penyusunan modul pelatihan, dan uji coba teknis platform digital; (b) Pelaksanaan kegiatan, berupa bimbingan teknis yang menggabungkan ceramah interaktif dan demonstrasi langsung; serta (c) Penyusunan laporan dan publikasi, yang mencakup dokumentasi hasil pelatihan, refleksi peserta, dan penyusunan artikel ilmiah untuk diseminasi pengetahuan.

4. Metode Pelaksanaan

Metode pelaksanaan kegiatan menggabungkan dua pendekatan utama: ceramah interaktif dan demonstrasi praktis. Ceramah digunakan untuk memberikan landasan teoretis mengenai literasi digital, prinsip *gamified learning*, serta manfaat platform digital dalam pembelajaran. Sementara itu, demonstrasi dilakukan secara langsung oleh tim pelaksana untuk menunjukkan langkah-langkah operasional dalam membuat akun, merancang kuis, menjalankan sesi interaktif, dan menganalisis laporan hasil belajar melalui *Blooket* dan *Quiz.com*.



Pendekatan ini selaras dengan prinsip pembelajaran orang dewasa (*andragogy*), yang menekankan pentingnya relevansi praktis, partisipasi aktif, dan pemecahan masalah nyata (Knowles et al., 2015).

5. Indikator Keberhasilan

Keberhasilan kegiatan diukur berdasarkan peningkatan kemampuan teknis dan pedagogis guru dalam memanfaatkan kedua platform digital yang dilatihkan. Indikator operasional meliputi:

- a. Kemampuan guru membuat akun dan mengelola kelas digital
- b. Kemampuan guru membuat setidaknya satu kuis interaktif menggunakan *Blooket* dan satu menggunakan *Quiz.com*;
- c. Kesiapan untuk mengimplementasikan di pembelajaran.

6. Metode Evaluasi

Evaluasi kegiatan dilakukan melalui praktik langsung oleh seluruh peserta di akhir sesi pelatihan. Setiap guru diminta membuat dan menjalankan kuis digital secara mandiri menggunakan kedua platform yang telah diajarkan. Tim pelaksana memberikan umpan balik langsung dan pendampingan teknis selama proses tersebut. Selain itu, peserta juga mengisi formulir refleksi singkat untuk menilai peningkatan kepercayaan diri (*self-efficacy*) dalam menggunakan media digital.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan Bimbingan Teknis Pemanfaatan Media Digital dalam Pembelajaran dilaksanakan di SMA Negeri 6 Gorontalo pada Senin, 15 Desember 2025, pukul 08.00–12.00 WITA. Kegiatan ini diikuti oleh seluruh guru ($n = 15$) dari berbagai mata pelajaran dan bertujuan untuk meningkatkan kompetensi digital guru melalui pemanfaatan dua platform pembelajaran interaktif: *Blooket* dan *Quiz.com*.

Pelatihan ini dilatarbelakangi oleh kebutuhan mendesak akan transformasi praktik pembelajaran di era digital. Observasi awal menunjukkan bahwa sebagian besar guru masih mengandalkan metode konvensional dalam evaluasi, sehingga berpotensi menurunkan motivasi dan partisipasi siswa. Oleh karena itu, pelatihan ini dirancang untuk memperkenalkan pendekatan gamified learning pembelajaran berbasis permainan yang efektif dalam menciptakan lingkungan belajar yang aktif, menyenangkan, dan berpusat pada siswa.

Persiapan

Tahap persiapan merupakan tahap awal yang sangat menentukan keberhasilan pelaksanaan kegiatan bimbingan teknis ini. Pada tahap ini, tim pelaksana melakukan koordinasi awal dengan pihak SMA Negeri 6 Gorontalo sebagai lembaga mitra. Koordinasi dilakukan melalui kunjungan langsung ke sekolah dengan tujuan untuk menginformasikan rencana kegiatan turun lapangan yang akan dilaksanakan.

Dalam kunjungan tersebut, tim pelaksana menyampaikan maksud dan tujuan kegiatan, yaitu melaksanakan bimbingan teknis pelatihan pemanfaatan media digital dalam pembelajaran. Pihak sekolah, khususnya guru-guru SMA Negeri 6 Gorontalo, memberikan respons yang sangat baik dan menyambut positif rencana kegiatan tersebut. Pihak sekolah menyampaikan bahwa kegiatan dapat dilaksanakan dengan ketentuan tim pelaksana melengkapi administrasi berupa surat izin resmi dari fakultas.

Menindaklanjuti hasil koordinasi tersebut, tim pelaksana kemudian mengurus surat izin pelaksanaan kegiatan dari fakultas. Setelah surat izin diterbitkan, tim kembali



mengunjungi SMA Negeri 6 Gorontalo untuk menyerahkan surat izin sekaligus menginformasikan rencana waktu pelaksanaan kegiatan turun lapangan, yaitu pada tanggal 15 Desember. Pihak sekolah menyampaikan bahwa pelaksanaan kegiatan hanya dapat dilakukan pada tanggal tersebut. Dengan demikian, tim pelaksana dan pihak SMA Negeri 6 Gorontalo sebagai lembaga mitra sepakat untuk melaksanakan kegiatan bimbingan teknis pada tanggal 15 Desember. Kesepakatan ini kemudian menjadi dasar dalam penyusunan jadwal, pembagian tugas pemateri, serta penyusunan materi pelatihan.

Pelaksanaan Kegiatan

Pelaksanaan kegiatan bimbingan teknis dilaksanakan di SMA Negeri 6 Gorontalo sesuai dengan jadwal yang telah disepakati bersama. Kegiatan diawali dengan pembukaan oleh Kepala SMA Negeri 6 Gorontalo. Dalam sambutannya, Kepala Sekolah menyampaikan apresiasi kepada tim pelaksana atas terselenggaranya kegiatan ini serta menekankan pentingnya pemanfaatan teknologi digital dalam pembelajaran sebagai upaya untuk meningkatkan kualitas proses belajar mengajar di sekolah.

Setelah pembukaan, kegiatan dilanjutkan dengan penyampaian materi oleh ketua tim. Materi yang disampaikan membahas tentang pemanfaatan media digital dalam pembelajaran. Pada sesi ini dijelaskan bahwa penggunaan media digital menjadi hal penting karena cara belajar siswa terus berkembang seiring perubahan zaman. Media digital dipahami sebagai alat pembelajaran berbasis teknologi yang mampu menyajikan materi secara lebih interaktif, fleksibel, dan mudah diakses. Selain itu, media digital juga memiliki berbagai manfaat, seperti meningkatkan motivasi belajar siswa, memperluas akses sumber belajar, serta mendukung keterampilan abad ke-21, seperti berpikir kritis, kreativitas, komunikasi, dan kolaborasi. Dalam penyampaian materi ini juga diperkenalkan konsep pembelajaran berbasis TPACK sebagai kerangka yang mengintegrasikan teknologi, pedagogik, dan materi pembelajaran.



Gambar 1. Pembukaan kegiatan oleh Kepala SMA Negeri 6 Gorontalo dan Penyampaian materi konsep pembelajaran berbasis TPACK oleh ketua tim

Pelatihan Media Blooket

Sesi berikutnya dilanjutkan oleh pemateri kedua yang membawakan materi mengenai media pembelajaran digital *Blooket*. *Blooket* merupakan sebuah platform pembelajaran interaktif yang relatif baru, berbasis website, dan mengintegrasikan elemen game-kuis untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan, efektif, dan imersif. Platform ini berfungsi sebagai media pembelajaran yang inovatif, interaktif, dan menarik, sehingga dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa (N. Febriana & A. Pujosusanto, 2023). Pada tahap awal, peserta pelatihan terlebih dahulu diajak untuk mengikuti simulasi bermain kuis dengan berperan sebagai siswa. Peserta mengakses laman play.blooket.com atau memindai



kode QR yang ditampilkan oleh pemateri, kemudian memasukkan nama pengguna untuk bergabung dalam permainan.

Selama simulasi berlangsung, peserta merasakan suasana pembelajaran yang kompetitif dan interaktif melalui mode permainan *Racing*. Mode permainan ini memperlihatkan bagaimana setiap jawaban benar dapat memengaruhi pergerakan karakter dalam permainan. Menurut Bratel dkk. (2021), *Blooket* berfungsi sebagai pendorong dan kompetisi yang kuat yang memotivasi siswa dengan fitur kuis langsung. Melalui pengalaman tersebut, peserta dapat melihat secara langsung potensi *Blooket* dalam meningkatkan keterlibatan dan motivasi belajar siswa.

Setelah simulasi selesai, pemateri kedua menyampaikan materi inti mengenai pemanfaatan *Blooket* sebagai media pembelajaran berbasis gamifikasi. Peserta diberikan penjelasan mengenai fungsi dan manfaat *Blooket*, serta berbagai mode permainan yang tersedia. Penyampaian materi dilakukan secara bertahap dan disertai dengan demonstrasi langsung agar mudah dipahami oleh peserta.

Tahap selanjutnya adalah praktik pembuatan akun dan pembuatan kuis *Blooket*. Peserta diarahkan untuk mengakses laman www.blooket.com, melakukan pendaftaran akun, dan mengenal tampilan *Dashboard Blooket*. Peserta kemudian mempraktikkan pembuatan kuis, mulai dari penentuan judul, pengaturan privasi, penambahan soal, hingga pengaturan fitur pendukung seperti batas waktu, pengacakan jawaban, dan penambahan gambar. Pada akhir sesi, peserta diperkenalkan dengan fitur *View Report* sebagai alat evaluasi hasil pembelajaran.



Gambar 2. Pelatihan Media *Blooket*

Pelatihan Media *Quiz.com*

Sesi selanjutnya dilanjutkan oleh pemateri ketiga yang membawakan materi mengenai media pembelajaran digital *Quiz.com*. Kegiatan diawali dengan penyampaian tujuan sesi serta penjelasan mengenai pentingnya pemanfaatan media digital dalam mendukung proses evaluasi hasil belajar siswa.

Peserta kemudian diajak mengikuti simulasi penggunaan *Quiz.com* dengan berperan sebagai siswa. Melalui simulasi ini, peserta memperoleh gambaran langsung mengenai tampilan kuis, alur pengerjaan soal, serta mekanisme penilaian yang tersedia pada *Quiz.com*. Simulasi dilakukan secara bertahap agar peserta memahami penggunaan media sebelum melakukan praktik mandiri.

Setelah simulasi, pemateri ketiga menyampaikan materi inti mengenai pemanfaatan *Quiz.com* sebagai media kuis interaktif. Peserta diperkenalkan dengan fitur-fitur utama



Quiz.com serta manfaat penggunaannya dalam meningkatkan keaktifan siswa. Kegiatan dilanjutkan dengan praktik pembuatan akun, pembuatan kuis secara manual, serta pemanfaatan fitur kecerdasan buatan (AI) dalam penyusunan soal. Peserta juga dibimbing dalam melihat, menyimpan, dan mengunduh hasil nilai sebagai bahan evaluasi pembelajaran.



Gambar 3. Pelatihan Media *Quiz.com*

Secara umum, selama pelaksanaan kegiatan, guru-guru SMA Negeri 6 Gorontalo mengikuti kegiatan dengan baik. Peserta menunjukkan ketertarikan terhadap materi yang disampaikan, mengajukan beberapa pertanyaan, serta mengikuti arahan pemateri dalam mencoba fitur-fitur media digital yang diperkenalkan. Diskusi yang berlangsung membantu peserta memahami penerapan media digital dalam pembelajaran sesuai dengan mata pelajaran masing-masing.

Pada saat praktik berlangsung, peserta mendapatkan pendampingan secara langsung. Pendampingan ini bertujuan untuk membantu guru dalam memahami langkah-langkah penggunaan media pembelajaran digital, mulai dari pembuatan akun, penyusunan soal, hingga pelaksanaan kuis sebagai guru. Melalui pendampingan tersebut, guru dapat mengatasi kendala teknis yang muncul serta memperoleh pemahaman yang lebih mendalam terkait pemanfaatan media *Blooket* dan *Quiz.com* dalam kegiatan pembelajaran.



Gambar 4. Pendampingan guru dalam praktik penggunaan media *Blooket* dan *Quiz.com*

Kegiatan diakhiri dengan sesi dokumentasi bersama sebagai bentuk penutup dan apresiasi atas kerja sama yang telah terjalin dengan baik antara pihak sekolah dan tim pelaksana. Dokumentasi ini menjadi simbol kebersamaan serta komitmen bersama dalam mendukung peningkatan kualitas pembelajaran melalui pemanfaatan media digital.



Gambar 5. Dokumentasi bersama guru SMA Negeri 6 Gorontalo

Penyusunan Laporan dan Publikasi

Setelah seluruh rangkaian kegiatan bimbingan teknis selesai dilaksanakan, tim pelaksana melakukan penyusunan laporan kegiatan. Laporan ini disusun sebagai bentuk dokumentasi dan pertanggungjawaban atas pelaksanaan kegiatan, yang memuat seluruh tahapan kegiatan mulai dari persiapan, pelaksanaan, hingga hasil yang diperoleh selama kegiatan berlangsung.

Selain itu, kegiatan bimbingan teknis ini juga dipublikasikan melalui media yang tersedia sebagai upaya penyebarluasan informasi dan dokumentasi kegiatan pelatihan pemanfaatan media digital dalam pembelajaran di SMA Negeri 6 Gorontalo. Publikasi tersebut diharapkan dapat memberikan gambaran mengenai pelaksanaan kegiatan serta menjadi referensi dan inspirasi bagi pelaksanaan kegiatan serupa di masa mendatang.

Hasil atau Temuan

Pelaksanaan Bimbingan Teknis Pemanfaatan Media Digital di SMA Negeri 6 Gorontalo berjalan lancar dan sesuai jadwal. Sebagian besar guru mengikuti kegiatan dengan baik, menunjukkan antusiasme tinggi terhadap materi dan praktik penggunaan media *Blooket* serta *Quiz.com*. Peserta mampu memahami langkah-langkah dasar dalam pembuatan akun, penyusunan kuis, dan eksplorasi fitur-fitur media digital, sehingga mereka dapat melihat langsung potensi media tersebut dalam meningkatkan keterlibatan dan motivasi belajar siswa.

Peserta cukup memahami materi pelatihan, dan mereka menilai penggunaan media digital mudah. Guru juga sangat termotivasi untuk menggunakan media digital di kelas, meskipun kesiapan mereka untuk menerapkannya secara langsung sedikit lebih rendah daripada faktor lainnya, karena beberapa guru hanya berpartisipasi dalam simulasi tanpa mendapatkan praktik yang cukup. Beberapa guru menghadapi masalah kecil selama sesi *Quiz.com*. Ini terutama terkait dengan membuat pertanyaan menggunakan AI dan memikirkan bagaimana menggunakannya di beberapa kelas.

Tantangan ini tidak mengurangi pemahaman mereka tentang materi atau manfaat penggunaan media digital dalam pembelajaran. Tanya jawab dan diskusi aktif membantu peserta memahami lebih baik apa yang mereka lakukan. Ini juga memberi mereka pengalaman langsung dengan memanfaatkan media digital dalam konteks mata pelajaran masing-masing. Secara keseluruhan, pelatihan ini berhasil meningkatkan keterampilan praktis guru, mendorong mereka untuk menggunakan media digital dalam pembelajaran mereka, dan menghasilkan hasil yang positif di hampir semua aspek evaluasi, di mana sebagian besar menerima peringkat baik hingga sangat baik.



Berikut adalah survei keberhasilan pelatihan di SMA Negeri 6 Gorontalo:

Tabel 1. Hasil dan Temuan Pelatihan

Aspek Penilaian	Presentase%	Kategori
Pemahaman peserta terhadap materi pelatihan	85%	Baik
Kemampuan peserta dalam membuat akun pada media pembelajaran digital	90%	Sangat Baik
Kemampuan peserta dalam merancang soal menggunakan media digital	80%	Baik
Kesiapan peserta untuk mengimplementasikan media digital dalam pembelajaran	75%	Cukup Baik

Berdasarkan hasil evaluasi, pelatihan pemanfaatan media digital di SMA Negeri 6 Gorontalo berlangsung efektif dan menunjukkan hasil yang positif. Pemahaman peserta terhadap materi pelatihan mencapai persentase 85% dan termasuk dalam kategori Baik, yang menunjukkan bahwa sebagian besar guru mampu memahami materi yang disampaikan selama kegiatan berlangsung.

Kemampuan peserta dalam membuat akun pada media pembelajaran digital memperoleh persentase tertinggi, yaitu 90%, dan tergolong dalam kategori Sangat Baik. Hal ini menunjukkan bahwa peserta tidak mengalami kesulitan berarti pada tahap awal penggunaan media digital. Selanjutnya, kemampuan peserta dalam merancang soal menggunakan media digital mencapai persentase 80% dan berada pada kategori Baik, meskipun masih terdapat beberapa peserta yang belum sepenuhnya melakukan praktik secara mandiri.

Sementara itu, kesiapan peserta untuk mengimplementasikan media digital dalam pembelajaran berada pada persentase 75% dan termasuk kategori Cukup Baik. Kondisi ini dipengaruhi oleh adanya peserta yang memilih mengikuti simulasi tanpa melanjutkan ke tahap praktik penuh. Secara keseluruhan, hasil evaluasi menunjukkan bahwa pelatihan ini berhasil meningkatkan pemahaman dan keterampilan dasar guru dalam memanfaatkan media digital, dengan sebagian besar aspek berada pada kategori Baik hingga Sangat Baik.

KESIMPULAN

Kegiatan Bimbingan Teknis Pemanfaatan Media Digital dalam Pembelajaran di SMA Negeri 6 Gorontalo telah berhasil mencapai tujuannya dalam meningkatkan literasi digital guru melalui pelatihan penggunaan *Blooket* dan *Quiz.com*. Dengan pendekatan hands-on training yang menggabungkan ceramah interaktif, simulasi, dan praktik langsung, seluruh peserta mampu memahami, mengoperasikan, dan menerapkan kedua platform digital tersebut sebagai alat pembelajaran dan evaluasi formatif yang interaktif.

Pelatihan ini tidak hanya meningkatkan keterampilan teknis guru, tetapi juga memperluas wawasan mereka tentang integrasi teknologi dalam kerangka TPACK (*Technological Pedagogical Content Knowledge*), di mana teknologi dipandang bukan sekadar alat bantu, melainkan bagian integral dari strategi pedagogis yang responsif terhadap karakteristik peserta didik abad ke-21. Respons positif peserta yang ditunjukkan melalui antusiasme, partisipasi aktif, dan keberhasilan praktik langsung mengindikasikan bahwa pendekatan berbasis simulasi dan pendampingan teknis sangat efektif dalam konteks pelatihan guru di sekolah menengah.



SARAN

Disarankan agar guru dapat mengimplementasikan media digital yang telah dilatihkan secara berkelanjutan dalam pembelajaran. Pihak sekolah diharapkan terus mendukung pemanfaatan teknologi melalui penyediaan fasilitas yang memadai. Kegiatan pengabdian selanjutnya dapat dikembangkan dengan cakupan media digital yang lebih luas serta evaluasi dampak terhadap hasil belajar siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Bratel, O., Kostiuk, M., Okhrimenko, I., & Nanivska, L. (2023). Student-centered online assessment in foreign language classes. *World Journal of English Language*, 13(1), 185–185
- Centauri, B. (2019). Efektivitas Kahoot! Sebagai Media Pembelajaran Kuis Interaktif di SDN-7 Bukit Tunggal. Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Mipa dan Teknologi II, 1(1), 124–133. Retrieved from <https://journal.upgripnk.ac.id/index.php/snpmt2/article/view/1360>
- Darling-Hammond, L., Hyler, M. E., & Gardner, M. (2017). Effective teacher professional development. Stanford Center for Opportunity Policy in Education
- Febriana, N., & Pujosusanto, A. (2023). Pengembangan Latihan Soal Keterampilan Membaca Bahasa Jerman Kelas XI SMA Semester II Di Media Blooket. *Laterne*, 12(02), 146–152. Retrieved from <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/laterne/article/view/55525>
- Jusuf, H. (2016). Penggunaan Gamifikasi dalam Proses Pembelajaran. *Jurnal TICOM* Vol. 5 No.1 September 2016.
- Knowles, M. S., Holton III, E. F., & Swanson, R. A. (2015). *The adult learner: The definitive classic in adult education and human resource development* (8th ed.). Routledge.
- Plass, J. L., Homer, B. D., & Kinzer, C. K. (2020). Foundations of game-based learning. In J. L. Plass, R. Mayer, & R. M. Clark (Eds.), *Handbook of game-based learning* (pp. 317–344). MIT Press.