

## **PENINGKATAN KOMPETENSI GURU DALAM PEMANFAATAN PLATFORM DIGITAL MENDUKUNG PEMBELAJARAN INOVATIF DI SMAN 8 BANDA ACEH**

**Fatmawati<sup>1</sup>, Junaedy<sup>2</sup>, Dian Vita Sari<sup>3</sup>, Nelly Mursyidah<sup>4</sup>**

<sup>1, 2, 3</sup>Akademi Keperawatan Kesdam Iskandar Muda Lhokseumawe

<sup>4</sup>Universitas Islam Kebangsaan Indonesia

\*Korespondensi: fatma.n2n@gmail.com

### **ABSTRACT**

**Background:** *The digital transformation in education requires teachers to possess adequate competencies in utilizing technology to support innovative, interactive, and student-centered learning. However, the integration of digital platforms into classroom practices remains limited due to teachers' varying levels of digital competence and experience. This community service program aimed to improve teachers' competencies in utilizing digital platforms to support innovative learning implementation at SMAN 8 Banda Aceh. Methods:* *The program employed a participatory approach consisting of needs assessment, workshops, hands-on practice, mentoring, evaluation, and reflection activities. A total of 40 teachers from various subject areas participated in the program. The training materials included the use of Canva for developing digital learning media, Quizizz for gamified assessments, Google Workspace for collaborative learning, and Artificial Intelligence (AI) technologies to assist in instructional material development and creative learning activities. Program evaluation was conducted through participant observation, assessment of digital learning products, satisfaction questionnaires, and reflective discussions. Results:* *The results showed that participants successfully produced 18 interactive presentations using Canva, 10 digital modules, 8 Quizizz-based quizzes, and 4 evaluation instruments using Google Forms. Furthermore, teachers demonstrated improved competencies in designing digital learning media, developing technology-based assessments, integrating digital platforms into instructional practices, and utilizing AI as a learning support tool. The high level of participation and enthusiasm among participants indicated the effectiveness of the program in strengthening teachers' digital literacy and technological competencies. Conclusion:* *In conclusion, the community service program successfully enhanced teachers' competencies in utilizing digital platforms to support innovative learning in schools.*

**Keywords:** *Teacher Competence; Digital Platforms; Digital Literacy; Innovative Learning; Community Service*

### **ABSTRAK**

**Latar belakang:** Transformasi digital dalam pendidikan menuntut guru memiliki kompetensi yang memadai dalam memanfaatkan teknologi untuk mendukung pembelajaran yang inovatif, interaktif, dan berpusat pada peserta didik. Namun, pemanfaatan berbagai platform digital dalam proses pembelajaran di sekolah masih belum optimal karena keterbatasan kompetensi dan pengalaman guru dalam mengintegrasikan teknologi pembelajaran. Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan untuk meningkatkan kompetensi guru dalam memanfaatkan platform digital guna mendukung implementasi pembelajaran inovatif di SMAN 8 Banda Aceh. **Metode:** Metode yang digunakan adalah pendekatan

partisipatif melalui tahapan analisis kebutuhan, workshop, praktik langsung, pendampingan, evaluasi, dan refleksi. Kegiatan diikuti oleh 40 guru dari berbagai bidang studi. Materi pelatihan meliputi pemanfaatan Canva untuk pengembangan media pembelajaran digital, Quizizz untuk asesmen berbasis gamifikasi, Google Workspace untuk kolaborasi pembelajaran, serta teknologi Artificial Intelligence (AI) untuk mendukung penyusunan materi ajar dan aktivitas pembelajaran kreatif. Evaluasi dilakukan melalui observasi partisipasi peserta, penilaian produk pembelajaran digital, angket kepuasan, dan refleksi akhir kegiatan. **Hasil:** Hasil kegiatan menunjukkan bahwa peserta mampu menghasilkan berbagai produk pembelajaran digital berupa 18 presentasi interaktif menggunakan Canva, 10 modul digital, 8 kuis berbasis Quizizz, dan 4 instrumen evaluasi menggunakan Google Forms. Selain itu, terjadi peningkatan kemampuan guru dalam mendesain media pembelajaran digital, mengembangkan asesmen berbasis teknologi, mengintegrasikan platform digital ke dalam proses pembelajaran, serta memanfaatkan AI sebagai pendukung pembelajaran. Tingginya partisipasi dan antusiasme peserta menunjukkan efektivitas program dalam meningkatkan literasi digital guru. **Simpulan:** kegiatan pengabdian ini berhasil meningkatkan kompetensi guru dalam pemanfaatan platform digital untuk mendukung pembelajaran inovatif di sekolah.

*Kata kunci:* Kompetensi Guru; Platform Digital; Literasi Digital; Pembelajaran Inovatif; Pengabdian kepada Masyarakat

## **PENDAHULUAN**

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) dalam beberapa dekade terakhir telah membawa perubahan yang signifikan dalam berbagai aspek kehidupan manusia, termasuk sektor pendidikan. Transformasi digital yang terjadi secara global telah mengubah paradigma pembelajaran dari yang sebelumnya berpusat pada guru (teacher-centered learning) menjadi pembelajaran yang lebih berpusat pada peserta didik (student-centered learning). Dalam konteks ini, teknologi digital tidak lagi hanya berfungsi sebagai alat bantu pembelajaran, tetapi telah menjadi bagian integral dalam proses perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi pembelajaran (UNESCO, 2023).

Era Revolusi Industri 4.0 dan Society 5.0 menuntut lembaga pendidikan untuk mampu beradaptasi dengan perkembangan teknologi secara cepat dan berkelanjutan. Pendidikan tidak hanya dituntut menghasilkan lulusan yang memiliki kompetensi akademik, tetapi juga kemampuan berpikir kritis, kreativitas, komunikasi, kolaborasi, dan literasi digital yang menjadi kompetensi utama abad ke-21 (OECD, 2023). Oleh karena itu, guru sebagai ujung tombak pendidikan memiliki peran strategis dalam menciptakan lingkungan belajar yang inovatif melalui pemanfaatan teknologi digital secara optimal. Di Indonesia, transformasi digital pendidikan semakin diperkuat melalui implementasi Kurikulum Merdeka yang menekankan pembelajaran diferensiasi, pembelajaran berbasis proyek, serta pengembangan kompetensi peserta didik secara holistik. Kurikulum Merdeka memberikan ruang yang lebih luas bagi guru untuk mengembangkan strategi pembelajaran yang kreatif dan inovatif dengan memanfaatkan berbagai teknologi digital yang tersedia. Dalam implementasinya, guru diharapkan mampu merancang pengalaman belajar yang menarik, interaktif, dan relevan dengan kebutuhan peserta didik di era digital (Kemendikbudristek, 2024).

Berbagai platform digital telah tersedia dan dapat dimanfaatkan untuk mendukung proses pembelajaran. Salah satu platform yang banyak digunakan dalam dunia pendidikan adalah Canva. Canva merupakan platform desain grafis berbasis web yang menyediakan berbagai fitur untuk membuat presentasi, infografis, poster, video pembelajaran, modul ajar, dan berbagai media pembelajaran lainnya secara mudah dan menarik. Penelitian menunjukkan bahwa penggunaan Canva dapat meningkatkan kreativitas guru dalam mengembangkan media pembelajaran serta meningkatkan motivasi belajar peserta didik karena materi yang disajikan lebih visual dan interaktif (Rahmawati & Nugroho, 2024).

Selain Canva, Quizizz juga menjadi salah satu platform pembelajaran digital yang populer digunakan dalam kegiatan evaluasi pembelajaran. Quizizz memungkinkan guru menyusun kuis interaktif berbasis permainan (gamification) yang dapat meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran. Pendekatan gamifikasi yang diterapkan melalui Quizizz terbukti mampu meningkatkan motivasi belajar, partisipasi siswa, serta memberikan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan dibandingkan evaluasi konvensional (Sari & Hidayat, 2024). Perkembangan teknologi juga menghadirkan berbagai layanan berbasis Artificial Intelligence (AI) yang mulai dimanfaatkan dalam dunia pendidikan. Teknologi AI memungkinkan guru memperoleh bantuan dalam menyusun materi pembelajaran, membuat soal evaluasi, menyusun rubrik penilaian, hingga menghasilkan berbagai ide pembelajaran yang lebih kreatif dan adaptif. Menurut Moorhouse dan Kohnke (2023), pemanfaatan AI dalam pendidikan memiliki potensi besar untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran sekaligus membantu guru mengurangi beban administratif yang selama ini cukup menyita waktu.

Meskipun peluang pemanfaatan teknologi digital dalam pendidikan sangat besar, berbagai penelitian menunjukkan bahwa tingkat literasi digital guru masih beragam. Beberapa guru telah mampu memanfaatkan teknologi secara optimal dalam pembelajaran, namun sebagian lainnya masih mengalami kesulitan dalam mengintegrasikan teknologi ke dalam praktik pembelajaran

sehari-hari (Trust & Whalen, 2023). Hambatan yang sering ditemukan meliputi keterbatasan pengetahuan teknologi, kurangnya pelatihan yang berkelanjutan, rendahnya kepercayaan diri dalam menggunakan aplikasi digital, serta minimnya pendampingan teknis setelah pelatihan dilakukan (Chiu, 2023).

Berdasarkan hasil komunikasi awal dengan pihak sekolah, kondisi tersebut juga ditemukan di SMA Negeri 8 Banda Aceh, diketahui bahwa sebagian guru telah mengenal berbagai platform digital pembelajaran, namun pemanfaatannya masih belum optimal. Sebagian besar guru masih menggunakan teknologi sebatas media presentasi sederhana dan komunikasi pembelajaran. Penggunaan platform digital untuk pengembangan media interaktif, asesmen berbasis teknologi, maupun pemanfaatan kecerdasan buatan dalam pembelajaran masih relatif terbatas. Padahal, ketersediaan fasilitas teknologi di sekolah cukup memadai untuk mendukung implementasi pembelajaran digital yang lebih inovatif.

Di sisi lain, kebutuhan guru terhadap peningkatan kompetensi digital semakin mendesak seiring dengan perubahan karakteristik peserta didik generasi Z dan generasi Alpha yang tumbuh dalam lingkungan digital. Peserta didik saat ini cenderung lebih responsif terhadap pembelajaran yang memanfaatkan teknologi, visualisasi, interaktivitas, dan kolaborasi berbasis digital. Oleh karena itu, peningkatan kompetensi digital guru menjadi salah satu faktor kunci dalam meningkatkan kualitas pembelajaran serta menciptakan pengalaman belajar yang relevan dengan kebutuhan zaman.

Berdasarkan permasalahan tersebut, kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan untuk meningkatkan kompetensi guru dirancang dalam bentuk pelatihan dan pendampingan yang berfokus pada pemanfaatan Canva, Quizizz, Google Workspace, dan teknologi Artificial Intelligence untuk mendukung pembelajaran inovatif dan memanfaatkan berbagai platform digital sebagai pendukung pembelajaran inovatif di SMAN 8 Banda Aceh. Secara khusus, kegiatan ini bertujuan untuk: (1) meningkatkan pemahaman guru mengenai pentingnya transformasi digital dalam pendidikan abad ke-21; (2) melatih guru menggunakan platform digital, seperti Canva, Quizizz, Google Workspace, dan teknologi Artificial Intelligence (AI), dalam pengembangan media, asesmen, dan perangkat pembelajaran; (3) meningkatkan kemampuan guru dalam mengintegrasikan teknologi digital ke dalam proses pembelajaran yang interaktif dan berpusat pada peserta didik; serta (4) mendorong terbentuknya budaya pembelajaran inovatif yang adaptif terhadap perkembangan teknologi di lingkungan sekolah. Melalui kegiatan ini, diharapkan guru dapat mengembangkan bahan ajar yang interaktif dan menarik, serta mendorong implementasi pembelajaran inovatif yang sesuai juga mampu meningkatkan kualitas pembelajaran untuk mendukung pencapaian tujuan pendidikan secara lebih efektif dan berkelanjutan sebagaimana tuntutan pendidikan abad ke-21.

## METODE

Kegiatan pengabdian ini menggunakan pendekatan partisipatif (*participatory approach*) yang menempatkan peserta sebagai subjek utama dalam proses pembelajaran. Pendekatan ini dipilih karena dapat meningkatkan keterlibatan aktif guru selama kegiatan berlangsung. Melalui kombinasi penyampaian materi, demonstrasi, praktik langsung, dan pendampingan, peserta tidak hanya memperoleh pengetahuan konseptual mengenai platform digital, tetapi juga mendapatkan pengalaman nyata dalam mengaplikasikan teknologi tersebut untuk mendukung proses pembelajaran. Pendekatan partisipatif juga memungkinkan terjadinya pertukaran pengalaman dan praktik baik antar guru sehingga proses pembelajaran berlangsung secara kolaboratif.

Metode workshop dipilih karena memberikan kesempatan kepada peserta untuk mempelajari materi secara langsung melalui praktik (*learning by doing*). Berbagai penelitian menunjukkan bahwa pelatihan berbasis praktik memiliki efektivitas yang lebih tinggi dibandingkan metode ceramah konvensional dalam meningkatkan keterampilan penggunaan teknologi pendidikan. Setiap sesi materi dirancang untuk diikuti dengan kegiatan praktik yang memungkinkan peserta mengeksplorasi fitur-fitur Canva, Quizizz, Google Workspace, dan aplikasi berbasis Artificial Intelligence (AI) sesuai dengan kebutuhan pembelajaran pada mata pelajaran masing-masing. Dengan demikian, hasil pelatihan diharapkan dapat langsung diimplementasikan dalam kegiatan belajar mengajar di kelas.

Pendampingan diberikan secara individual maupun kelompok untuk membantu peserta mengatasi kendala teknis yang dihadapi selama penggunaan platform digital. Melalui pendampingan yang intensif, peserta memperoleh kesempatan untuk berdiskusi secara langsung dengan tim pengabdian mengenai strategi integrasi teknologi dalam pembelajaran. Proses ini diharapkan dapat meningkatkan kepercayaan diri guru dalam memanfaatkan teknologi digital serta mendorong keberlanjutan penggunaan platform digital setelah kegiatan pengabdian berakhir.

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dilaksanakan di SMAN 8 Banda Aceh pada tanggal 15 Mei 2026 dengan melibatkan 40 guru dari berbagai bidang studi. Metode yang digunakan adalah pendekatan partisipatif (*participatory approach*) yang menempatkan peserta sebagai subjek aktif dalam setiap tahapan kegiatan. Pelaksanaan program terdiri atas beberapa tahapan, yaitu analisis kebutuhan, penyampaian materi melalui workshop, praktik langsung penggunaan platform digital, pendampingan peserta, evaluasi, dan refleksi kegiatan.

Tahap analisis kebutuhan dilakukan melalui diskusi dengan pihak sekolah untuk mengidentifikasi kemampuan awal guru dalam memanfaatkan teknologi pembelajaran. Selanjutnya, workshop dilaksanakan dengan memberikan materi mengenai penggunaan Canva untuk pengembangan media pembelajaran digital, Quizizz untuk asesmen berbasis gamifikasi, Google Workspace untuk kolaborasi pembelajaran, serta pemanfaatan teknologi Artificial Intelligence (AI) dalam penyusunan materi ajar dan pengembangan aktivitas pembelajaran yang kreatif.

Pada tahap praktik, peserta diberikan kesempatan untuk mengembangkan produk pembelajaran digital secara mandiri dengan pendampingan dari tim pengabdian. Evaluasi kegiatan dilakukan melalui observasi partisipasi peserta, penilaian terhadap produk pembelajaran yang dihasilkan, penyebaran angket kepuasan, dan refleksi bersama untuk mengetahui efektivitas program serta tingkat pencapaian tujuan kegiatan.

Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PKM) dilaksanakan di SMA Negeri 2 Banda Aceh. Kegiatan dilaksanakan dalam bentuk workshop dan pendampingan secara tatap muka di lingkungan sekolah. Peserta kegiatan berjumlah 40 orang guru yang berasal dari berbagai bidang mata pelajaran di SMA Negeri 2 Banda Aceh. Guru yang terlibat memiliki latar belakang pengalaman mengajar yang beragam, mulai dari guru senior hingga guru muda. Seluruh peserta merupakan tenaga pendidik aktif yang terlibat langsung dalam implementasi Kurikulum Merdeka dan memiliki kebutuhan untuk meningkatkan kompetensi digital dalam proses pembelajaran. Media dan perangkat yang digunakan dalam kegiatan PKM meliputi:

1. Laptop atau komputer peserta.
2. LCD proyektor dan layar presentasi.
3. Jaringan internet/Wi-Fi.
4. Platform Canva untuk pengembangan media pembelajaran digital.
5. Platform Quizizz untuk pembuatan asesmen dan evaluasi interaktif.
6. Google Workspace (Google Docs, Google Slides, Google Forms, dan Google Drive) untuk kolaborasi pembelajaran.
7. Aplikasi berbasis Artificial Intelligence (AI) untuk mendukung penyusunan materi pembelajaran, pembuatan soal, dan pengembangan aktivitas belajar.
8. Modul pelatihan dan lembar kerja peserta.
9. Angket evaluasi dan lembar observasi kegiatan.

Pelaksanaan kegiatan dilakukan melalui empat tahapan utama, yaitu:

1. Analisis Kebutuhan  
Tahap awal dilakukan melalui koordinasi dan diskusi dengan pihak sekolah untuk mengidentifikasi kebutuhan guru terkait pemanfaatan teknologi digital dalam pembelajaran. Analisis kebutuhan bertujuan untuk mengetahui tingkat pemahaman guru terhadap platform digital serta menentukan materi pelatihan yang sesuai dengan kebutuhan peserta.
2. Workshop dan Penyampaian Materi  
Pada tahap ini, tim pengabdian memberikan materi mengenai pemanfaatan berbagai platform digital yang dapat mendukung pembelajaran inovatif, meliputi:
  - a) Pemanfaatan Canva dalam pengembangan bahan ajar digital dan media pembelajaran interaktif.
  - b) Penggunaan Quizizz sebagai media evaluasi pembelajaran berbasis gamifikasi.
  - c) Pemanfaatan Google Workspace untuk mendukung kolaborasi dan pengelolaan pembelajaran.

- d) Penggunaan teknologi Artificial Intelligence (AI) dalam penyusunan materi ajar, pembuatan soal, dan pengembangan pembelajaran kreatif.
  - e) Materi disampaikan melalui metode ceramah interaktif, demonstrasi, diskusi, dan tanya jawab.
3. **Praktik dan Pendampingan**  
Setelah penyampaian materi, peserta melakukan praktik langsung. Guru diminta membuat produk pembelajaran digital sesuai bidang studi masing-masing, seperti media presentasi, modul digital, kuis interaktif, dan instrumen evaluasi berbasis teknologi.
  4. **Evaluasi dan Refleksi**  
Tahap akhir dilakukan melalui evaluasi hasil kegiatan dan refleksi bersama peserta. Guru diberikan kesempatan untuk mempresentasikan hasil praktik serta berbagi pengalaman terkait pemanfaatan platform digital dalam pembelajaran.

Data kegiatan dianalisis secara deskriptif kualitatif dan kuantitatif sederhana. Data yang diperoleh dari lembar observasi, penilaian produk pembelajaran digital, dan angket kepuasan peserta dihitung dalam bentuk persentase dan dideskripsikan secara naratif. Hasil analisis digunakan untuk menggambarkan tingkat partisipasi peserta, capaian kompetensi yang diperoleh, serta respons guru terhadap pelaksanaan kegiatan pengabdian. Evaluasi kegiatan dilakukan untuk mengukur efektivitas pelaksanaan workshop dan tingkat ketercapaian tujuan kegiatan. Teknik evaluasi yang digunakan meliputi:

1. **Observasi Partisipasi Peserta**, untuk menilai tingkat keaktifan dan keterlibatan guru selama kegiatan berlangsung.
2. **Penilaian Produk Pembelajaran Digital**, untuk mengukur kemampuan peserta dalam mengaplikasikan materi pelatihan ke dalam produk pembelajaran yang dihasilkan.
3. **Angket Kepuasan Peserta**, untuk mengetahui persepsi peserta terhadap materi, metode pelatihan, narasumber, dan manfaat kegiatan.
4. **Refleksi Akhir Kegiatan**, untuk memperoleh umpan balik mengenai pengalaman peserta serta rekomendasi perbaikan kegiatan pada masa mendatang.

Melalui teknik evaluasi tersebut, diperoleh gambaran mengenai peningkatan kompetensi guru dalam memanfaatkan platform digital sebagai sarana untuk mendukung pembelajaran yang lebih inovatif, interaktif, dan sesuai dengan tuntutan pendidikan abad ke-21.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan workshop dilaksanakan secara tatap muka dan berlangsung dalam suasana yang interaktif. Guru diberikan kesempatan untuk mengeksplorasi berbagai fitur platform digital yang dapat mendukung pembelajaran. Materi pertama berfokus pada penggunaan Canva sebagai alat desain pembelajaran. Peserta mempelajari cara membuat presentasi interaktif, infografis pembelajaran, serta modul ajar digital. Materi kedua membahas pemanfaatan Quizizz untuk penyusunan evaluasi pembelajaran berbasis permainan (gamification). Guru diperkenalkan pada berbagai fitur yang memungkinkan pelaksanaan asesmen secara real-time. Materi berikutnya membahas pemanfaatan Google Workspace dalam mendukung kolaborasi dan manajemen pembelajaran. Guru mempraktikkan penggunaan Google Docs, Google Slides, dan Google Forms. Selain itu, peserta juga diperkenalkan dengan pemanfaatan teknologi Artificial Intelligence untuk membantu penyusunan materi ajar, pembuatan soal, dan pengembangan aktivitas pembelajaran yang lebih kreatif. Hasil kegiatan menunjukkan bahwa peserta mampu menghasilkan berbagai produk pembelajaran digital, yaitu:

Tabel 1. Produk Pembelajaran Digital yang Dihasilkan

<b>Produk</b>	<b>Jumlah</b>
Presentasi Interaktif Canva	18
Modul Digital	10
Kuis Interaktif Quizizz	8
Google Form Evaluasi	4

Selain menghasilkan produk pembelajaran, peserta menunjukkan peningkatan kemampuan dalam mendesain media pembelajaran digital, mengembangkan asesmen berbasis teknologi, mengintegrasikan platform digital dalam pembelajaran, dan memanfaatkan AI sebagai pendukung pembelajaran.

Keberhasilan kegiatan ini menunjukkan bahwa pelatihan berbasis praktik langsung menjadi pendekatan yang efektif dalam meningkatkan kompetensi digital guru. Hasil ini sejalan dengan berbagai penelitian yang menyatakan bahwa peningkatan literasi digital guru berkontribusi terhadap peningkatan kualitas pembelajaran dan keterlibatan peserta didik. Pemanfaatan Canva memungkinkan guru menyajikan materi secara lebih visual dan menarik sehingga meningkatkan motivasi belajar siswa. Sementara itu, penggunaan Quizizz mampu menciptakan suasana evaluasi yang lebih menyenangkan melalui pendekatan gamifikasi. Penggunaan Google Workspace mendukung pembelajaran kolaboratif dan pengelolaan dokumen secara efisien. Adapun teknologi Artificial Intelligence memberikan alternatif baru bagi guru dalam merancang aktivitas pembelajaran yang lebih adaptif dan inovatif. Tingginya partisipasi dan antusiasme peserta

menunjukkan bahwa guru memiliki kebutuhan yang besar terhadap pengembangan kompetensi digital. Oleh karena itu, kegiatan serupa perlu dilaksanakan secara berkelanjutan guna mendukung transformasi pendidikan digital.



Gambar 1. Dokumentasi Kegiatan

## SIMPULAN

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat berupa workshop pemanfaatan platform digital berhasil meningkatkan kompetensi guru dalam mendukung pembelajaran inovatif di SMAN 8 Banda Aceh. Guru memperoleh pengetahuan dan keterampilan baru dalam menggunakan Canva, Quizizz, Google Workspace, dan teknologi Artificial Intelligence untuk mendukung proses pembelajaran. Kegiatan ini menghasilkan berbagai produk pembelajaran digital yang dapat langsung diterapkan dalam kegiatan belajar mengajar. Selain itu, kegiatan juga meningkatkan kesadaran guru mengenai pentingnya literasi digital dalam menghadapi tantangan pendidikan abad ke-21.

## UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah berkontribusi secara langsung maupun tidak langsung dalam pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang berjudul “Peningkatan Kompetensi Guru Dalam Pemanfaatan Platform Digital Untuk Mendukung Pembelajaran Inovatif di SMAN 8 Banda Aceh.”

Ucapan terima kasih disampaikan kepada Kepala SMAN 2 Banda Aceh, seluruh guru peserta

kegiatan, Universitas Iskandar Muda, serta seluruh mitra kolaborasi yang telah mendukung terlaksananya kegiatan pengabdian ini.

## DAFTAR PUSTAKA

- Anderson, T. (2023). *Digital Learning in Secondary Education*. New York: Routledge.
- Bond, M. (2022). Facilitating Student Engagement Through Digital Technologies. *Educational Technology Research and Development*, 70(4), 1453–1472.
- Chiu, T. K. F. (2023). The impact of digital literacy on teaching and learning in higher education. *Education and Information Technologies*, 28(4), 4351–4370.
- Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi. (2024). *Transformasi Digital Pendidikan Indonesia*. Jakarta: Kemendikbudristek.
- Martin, F., & Bolliger, D. U. (2022). Engagement Matters: Student Perceptions on the Importance of Engagement Strategies in the Online Learning Environment. *Online Learning Journal*, 26(1), 205–222.
- Moorhouse, B. L., & Kohnke, L. (2023). Artificial Intelligence and Language Education. *Computers and Education: Artificial Intelligence*, 4, 100115.
- Pratama, A., & Setiawan, H. (2023). Digital Literacy Competencies for Teachers in the Era of Educational Transformation. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 25(2), 112–123.
- Rahmawati, D., & Nugroho, A. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Canva untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 13(1), 45–56.
- Sari, N., & Hidayat, M. (2024). Pemanfaatan Quizizz sebagai Media Evaluasi Pembelajaran Interaktif. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 9(2), 88–97.
- UNESCO. (2023). *Digital Competency Framework for Teachers*. Paris: UNESCO.
- World Bank. (2024). *Education Technology and Teacher Professional Development*. Washington DC: World Bank.