UIN FATMAWATI SUKARNO
KOTA BENGKULU

Disusun oleh:

Kelompok 1 Tadris
Bahasa Inggris

LAPORAN KKN MBKM LINGKAR KAMPUS

Pengembangan Platform E-Learning

SMPN 25 Kampung Bahari

HALAMAN PENGESAHAN

Laporan Program Kegiatan Kuliah Kerja Nyata (KKN) MBKM Lingkar Kampus Di Sekolah SMPN 25 Kampung Bahari, Teluk Sepang Kec. Kampung Melayu, Kota Bengkulu. Laporan Ini Ditulis Dalam Rangka Memenuhi Persyaratan Program KKN MBKM Lingkar Kampus.

Yang Mengesahkan,

Ketua Kelompok	Dosen Pembimbing Lapangan
Oki Caniago	M. Arif Rahman Hakim, Ph.D
NIM. 2223230045	NIP. 199012152015031007

Yang Mengetahui,

Ketua Prodi Tadris Bahasa Inggris

Hanura Febriani, M.Pd

NIP. 199002142020122004

DAFTAR ISI RINGKASAN

COVER ..... **i**

HALAMAN PENGESAHAN ..... **ii**

DAFTAR ISI RINGKASAN ..... **iii**

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang 1

B. Tujuan 2

C. Manfaat Pelaksanaan Program 3

BAB II PERMASALAHAN DAN SOLUSI YANG DITAWARKAN

A. Gambaran Umum Lokasi 5

B. Permasalahan 6

C. Solusi yang ditawarkan 7

BAB III METODE PELAKSANAAN

BAB IV PELAKSANAAN KKN MBKM LINGKAR KAMPUS/PKM

BAB V PENUTUP

A. Kesimpulan 17

B. Saran 18

REFERENSI

LAMPIRAN

BAB I
PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

SMPN 25 Kota Bengkulu merupakan salah satu sekolah menengah pertama yang memiliki potensi besar untuk menjadi garda terdepan dalam pengembangan digital dalam proses pembelajaran. Namun, berdasarkan observasi awal, terlihat bahwa masih ada beberapa tenaga pendidik yang kurang menguasai perkembangan teknologi salah satunya yaitu *platform e-learning* dan siswa yang belum mengetahui cara menggunakannya menjadi faktor utama yang perlu segera diatasi.

Program Kuliah Kerja Nyata (KKN) yang dilaksanakan melalui Merdeka Belajar Kampus Merdeka (MBKM) merupakan salah satu wujud nyata kontribusi perguruan tinggi dalam mengatasi permasalahan di masyarakat. Melalui program ini, mahasiswa dapat berperan aktif dalam memberikan edukasi, motivasi, dan pendampingan kepada para guru dan siswa-siswa SMPN 25 Kota Bengkulu untuk meningkatkan kesadaran dan partisipasi mereka dalam pengembangan teknologi dan pengembangan *platform e-learning*. Kegiatan KKN ini diharapkan dapat menjadi sarana untuk memperkenalkan dan memberikan pengetahuan mengenai berbagai *platform e-learning* yang bisa membantu proses pembelajaran di lingkungan sekolah.

Tema **"Pengembangan *platform E-Learning*"** dipilih sebagai upaya untuk membantu tenaga pendidik menguasai berbagai *platform e-learning* sebagai salah satu media ajar guna membangun suasana kelas yang lebih interaktif dan efektif sehingga para murid akan merasakan proses pembelajaran yang lebih menyenangkan, pemilihan tema ini juga

didasarkan pada urgensi perkembangan zaman yang menuntut murid agar bisa menggunakan *platform e-learning* Melalui berbagai pengenalan dan kegiatan kreatif dan edukatif, seperti Workshop pengenalan berbagai *platform e-learning* kepada para guru, pengenalan dan praktek langsung aplikasi Canva kepada siswa, lalu mengadakan kompetisi pembuatan poster yang mengambil tema "SAVE OUR EARTH", diharapkan para guru dan siswa-siswa SMPN 25 Kampung Bahari dapat lebih memahami dan menguasai penggunaan berbagai *platform e-learning* sebagai pendukung proses pembelajaran.

Adapun Program melaksanakan kelas tambahan untuk mengajarkan cara pembuatan video berbasis pembelajaran Bahasa Inggris seperti *conversation, introduction, greetings,* dan lainnya. Sehingga para siswa/i SMPN 25 Kota Bengkulu mendapatkan pengetahuan sekaligus pembelajaran dalam pembuatan video. Dengan demikian, program KKN MBKM ini tidak hanya memberikan manfaat bagi siswa dan sekolah, tetapi juga bagi mahasiswa yang terlibat, karena mereka dapat mengaplikasikan ilmu yang telah dipelajari di bangku kuliah secara langsung di masyarakat.

B. Tujuan

Pelaksanaan program KKN MBKM Lingkar Kampus memiliki tujuan sebagai berikut:

1. Meningkatkan kesadaran para guru dan siswa SMPN 25 Kampung Bahari tentang pentingnya memahami dan mengenal berbagai *platform e-learning*.
2. Mendorong partisipasi aktif siswa dalam penggunaan dan penguasaan berbagai *platform e-learning*.

3. Mendorong kreativitas dan jiwa kompetitif para siswa dalam kompetisi pembuatan poster yang akan dilaksanakan.
4. Membangun sinergi antara mahasiswa, sekolah, dan masyarakat dalam upaya pelestarian budaya.

C. Manfaat Pelaksanaan Program

Adapun manfaat yang diharapkan dari pelaksanaan program ini yaitu:

Bagi Mahasiswa:

- Mahasiswa mendapatkan pengalaman praktis dalam proses pembelajaran di lingkungan sekolah.
- Mahasiswa meningkatkan keterampilan komunikasi, manajemen kelas, dan pendekatan pedagogis yang sesuai.
- Mahasiswa memperoleh gambaran nyata mengenai tantangan dan dinamika dunia pendidikan dasar dan menengah.
- Mahasiswa memperluas jejaring profesional dengan guru dan tenaga kependidikan.

Bagi Sekolah:

- Sekolah memperoleh dukungan tenaga pendidik tambahan yang membantu proses belajar-mengajar.
- Siswa mendapatkan pengalaman belajar yang lebih variatif dan menyenangkan melalui program kreatif dari mahasiswa.
- Sekolah terbantu dalam pelaksanaan program-program literasi dan digitalisasi pembelajaran
- Terjalin kerja sama positif antara sekolah dan perguruan tinggi dalam mendukung peningkatan mutu pendidikan.

Bagi Kampus:

- Kampus memperluas jejaring kemitraan dengan lembaga pendidikan di sekitar wilayahnya.
- Terjadi sinergi antara kampus dan sekolah dalam meningkatkan kualitas pendidikan berbasis nilai-nilai keislaman dan keilmuan.
- Menjadi media untuk evaluasi dan penguatan kurikulum berbasis praktik lapangan yang relevan dengan kebutuhan dunia pendidikan.

BAB II
PERMASALAHAN DAN SOLUSI YANG DITAWARKAN

A. Gambaran Umum Lokasi

SMP Negeri 25 Kota Bengkulu merupakan salah satu sekolah menengah pertama negeri yang berlokasi di Jl. Kampung Bahari Sumber Jaya, Kelurahan Sumber Jaya, Kecamatan Kampung Melayu, Kota Bengkulu, Provinsi Bengkulu, dengan kode pos 38216.

Sekolah ini berdiri pada tanggal 6 Juni 2014 berdasarkan Surat Keputusan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 899.2/1388/2014. Sejak pendiriannya, SMP Negeri 25 Kota Bengkulu telah menunjukkan komitmen dalam mencetak generasi muda yang unggul di tengah masyarakat. Dengan luas tanah mencapai 14.300 meter persegi, sekolah ini memiliki fasilitas yang mendukung proses belajar mengajar, termasuk 6 ruang kelas, 1 laboratorium IPA, 1 laboratorium komputer, dan 1 perpustakaan. SMP Negeri 25 Kota Bengkulu telah mendapatkan akreditasi B berdasarkan Surat Keputusan BAN-SM Provinsi Nomor 287/BAN-SM.Prov/SK/X/2018 yang diterbitkan pada tanggal 24 Oktober 2018.

Dengan lokasi yang strategis dan fasilitas yang memadai, SMP Negeri 25 Kota Bengkulu menjadi mitra yang ideal dalam pelaksanaan program KKN MBKM Lingkar Kampus, guna mendukung peningkatan kualitas pendidikan di wilayah sekitar kampus.

B. Permasalahan

Dalam pelaksanaan kegiatan KKN MBKM Lingkar Kampus di SMP Negeri 25 Kota Bengkulu, ditemukan beberapa permasalahan yang memengaruhi efektivitas proses pembelajaran dan pengembangan

kompetensi siswa, khususnya dalam aspek integrasi teknologi dan media digital.

1. **Kurangnya Pemanfaatan Kecerdasan Buatan (AI) dan Media Digital dalam Pembelajaran**

   Di era digital saat ini, pemanfaatan teknologi berbasis AI dan media digital menjadi salah satu pendekatan penting dalam menciptakan pembelajaran yang interaktif, adaptif, dan sesuai dengan perkembangan zaman. Namun, di SMP Negeri 25 Kota Bengkulu, penggunaan teknologi pembelajaran digital, termasuk AI, masih sangat terbatas. Guru cenderung menggunakan metode konvensional karena keterbatasan sarana, kurangnya pelatihan, serta keterbatasan akses terhadap platform pembelajaran digital modern. Hal ini menyebabkan siswa kurang mendapatkan pengalaman belajar yang kontekstual dan inovatif, terutama dalam mengembangkan keterampilan abad 21 seperti berpikir kritis, kolaboratif, dan literasi digital.

2. **Kebijakan Larangan Penggunaan Handphone bagi Siswa**.

   Sekolah menerapkan kebijakan yang melarang siswa membawa dan menggunakan handphone di lingkungan sekolah. Kebijakan ini dimaksudkan untuk mencegah penyalahgunaan perangkat digital serta menjaga konsentrasi belajar siswa. Namun, kebijakan ini juga menjadi tantangan tersendiri dalam upaya integrasi pembelajaran berbasis teknologi. Banyak aplikasi atau platform edukatif berbasis AI yang hanya dapat diakses melalui perangkat pribadi seperti handphone. Akibatnya, potensi penggunaan media pembelajaran digital menjadi terbatas dan tidak dapat dioptimalkan dalam kegiatan pembelajaran harian.

Kedua permasalahan tersebut menunjukkan adanya kesenjangan antara kebutuhan pembelajaran digital dengan kondisi faktual di lapangan. Oleh karena itu, diperlukan pendekatan strategis dan kreatif agar penerapan teknologi tetap dapat dilakukan secara efektif, meskipun dalam kondisi terbatas. Salah satunya adalah dengan melibatkan guru dalam pelatihan sederhana, menyediakan alternatif media digital yang bisa digunakan tanpa perangkat pribadi siswa, serta mengoptimalkan perangkat milik sekolah sebagai sarana utama integrasi teknologi dalam pembelajaran.

C. Solusi Yang Ditawarkan

Untuk menjawab tantangan kurangnya pemanfaatan teknologi digital dalam pembelajaran serta keterbatasan akses siswa akibat larangan penggunaan handphone di lingkungan sekolah, maka kelompok KKN MBKM Lingkar Kampus menawarkan beberapa solusi praktis dan edukatif melalui program kerja berikut:

1. Workshop Pengenalan *Platform E-Learning* untuk Guru

   Memberikan pelatihan kepada para guru SMPN 25 mengenai berbagai platform digital seperti *Canva, Kahoot!, Quizziz,* dan *Blooket.* Tujuannya untuk meningkatkan kapasitas guru dalam memanfaatkan media digital interaktif yang dapat digunakan secara kolektif melalui perangkat sekolah seperti laptop atau proyektor, sehingga tidak bergantung pada gawai pribadi siswa.
2. Praktik Langsung Penggunaan Platform Digital oleh Siswa (dengan pendampingan)

   Kegiatan ini memberikan pengalaman langsung kepada siswa dalam menggunakan aplikasi Canva secara terstruktur dan terbimbing. Tujuannya, meskipun siswa tidak diperkenankan

membawa HP, mereka tetap bisa merasakan penggunaan teknologi melalui perangkat milik sekolah, guru, atau fasilitas dari mahasiswa KKN, dengan sistem bergilir dan kolaboratif.

3. Kelas Tambahan untuk Pembuatan Video Pembelajaran Berbasis CapCut

   Melibatkan siswa dalam pembuatan video pembelajaran Bahasa Inggris menggunakan CapCut, yang dilakukan di luar jam pelajaran dan difasilitasi oleh mahasiswa.

   Tujuannya untuk memberikan ruang eksplorasi teknologi kreatif di bawah pendampingan, sehingga pembelajaran tetap berbasis digital meski dengan batasan perangkat.

4. Kompetisi Poster Berbahasa Inggris bertema "Save Our Earth"

   Mengasah kemampuan kreatif serta literasi digital siswa melalui kegiatan visual yang dilakukan secara online. Tujuannya untuk mendorong pembelajaran kolaboratif dan berbasis proyek *(project-based learning),* di mana siswa bisa mengimplementasikan hasil praktik penggunaan platform digital (canva) secara individu.

Melalui keempat program tersebut, kelompok KKN menawarkan solusi yang adaptif terhadap keterbatasan yang ada, tanpa harus melanggar kebijakan sekolah. Fokus utama adalah pemberdayaan guru sebagai fasilitator digital**,** serta penyediaan akses teknologi melalui perangkat kolektif dan metode pembelajaran kreatif berbasis kegiatan langsung**.**

BAB III
METODE PELAKSANAAN

Metode yang digunakan dalam pelaksanaan program KKN MBKM di SMPN 25 Kota Bengkulu adalah metode Participatory Action Research (PAR) atau Penelitian Tindakan Partisipatif. Metode ini merupakan pendekatan kolaboratif yang melibatkan partisipasi aktif dari seluruh warga sekolah, baik guru maupun siswa, dalam setiap tahapan kegiatan, mulai dari identifikasi masalah, perencanaan, pelaksanaan, hingga evaluasi. Melalui pendekatan ini, mahasiswa KKN tidak hanya bertindak sebagai pelaksana, tetapi juga sebagai fasilitator yang mendorong keterlibatan langsung pihak sekolah dalam menyusun dan menjalankan program.

Tahap pertama dimulai dengan identifikasi masalah melalui observasi dan diskusi bersama pihak sekolah. Selanjutnya, dilakukan perencanaan program yang relevan dengan kondisi dan kebutuhan sekolah. Program-program yang dirancang, seperti workshop e-learning, pelatihan Canva, kelas CapCut, dan lomba poster, dilaksanakan dengan melibatkan guru dan siswa sebagai peserta aktif. Setelah kegiatan berlangsung, dilakukan refleksi dan evaluasi bersama untuk mengukur dampak dan efektivitas program serta menyusun rekomendasi perbaikan. Dengan pendekatan PAR ini, diharapkan seluruh warga SMPN 25 Kota Bengkulu dapat merasa memiliki dan mampu mengimplementasikan hasil program secara berkelanjutan.

BAB IV

PELAKSANAAN KKN MBKM LINGKAR KAMPUS/PKM

A. Tabel Kegiatan

1. Penyerahan dan Pembekalan

NO	NAMA KEGIATAN	TANGGAL PELAKSANAAN
1	Pembekalan persiapan KKN MBKM oleh DPL	10 April 2025
2	Penyerahan Mahasiswa KKN MBKM oleh DPL kepada pihak Sekolah	24 April 2025

2. Kegiatan

NO	NAMA KEGIATAN	TANGGAL PELAKSANAAN	PENANGGUNG JAWAB
1.	Observasi Sekolah	19 Maret 2025	Seluruh Anggota Kelompok KKN MBKM
2.	Pengenalan berbagai *platform e-learning* kepada para guru seperti aplikasi Canva, Kahoot!, Quizziz, dan Blooket.	24 – 25 April 2025	Pemateri: Hudzaif Ikhwanuddin Seluruh Anggota Kelompok KKN MBKM

3.	Pengenalan dan Praktek langsung penggunaan *platform e-learning* kepada siswa melalui Canva.	6-7 Mei 2025	Seluruh Anggota Kelompok KKN MBKM
4.	Melaksanakan kelas tambahan untuk pembuatan video pembelajaran Bahasa Inggris berbasis E- Learning *(CapCut)*	6-7 Mei 2025	Seluruh Anggota Kelompok KKN MBKM
5.	Sosisalisasi lomba poster	15 Mei 2025	Seluruh Anggota KKN MBKM
6.	Melaksanakan kompetisi Poster Berbahasa Inggris yang akan diikuti oleh siswa/i SMPN 25 Kota Bengkulu	17-22 Mei 2025	Seluruh Anggota KKN MBKM
7.	Perpisahan dan pengumuman pemenang lomba	27 Mei 2025	Seluruh Anggota KKN MBKM

B. Uraian Kegiatan

Pelaksanaan kegiatan Kuliah Kerja Nyata (KKN) MBKM oleh Kelompok I Tadris Bahasa Inggris UIN Fatmawati Sukarno Bengkulu di SMPN 25 Kampung Bahari Kota Bengkulu berlangsung dengan beberapa tahapan kegiatan yang disusun secara sistematis berdasarkan kebutuhan dan kondisi sekolah. Kegiatan ini bertujuan untuk memberikan kontribusi

nyata dalam pengembangan pendidikan berbasis teknologi dan peningkatan kemampuan digital bagi warga sekolah, khususnya guru dan siswa. Kegiatan-kegiatan yang dilakukan selama proses KKN berlangsung adalah:

1. Observasi Sekolah.

   Kegiatan pertama yang dilakukan adalah observasi sekolah, yang dilaksanakan pada tanggal 19 Maret 2025. Observasi ini dilakukan untuk mendapatkan gambaran secara langsung mengenai kondisi lingkungan sekolah, sarana dan prasarana pendukung pembelajaran, serta potensi dan kendala yang dihadapi oleh guru dan siswa. Observasi ini menjadi langkah awal yang penting dalam proses perencanaan program kerja, karena data yang diperoleh digunakan sebagai dasar dalam merancang kegiatan yang tepat sasaran dan sesuai dengan kebutuhan lapangan. Seluruh anggota kelompok KKN MBKM terlibat aktif dalam proses observasi, termasuk melakukan wawancara informal dengan guru dan siswa untuk memperoleh informasi tambahan.

2. Workshop Pengenalan Platform E-Learning Kepada Guru-Guru SMPN 25 Kampung Bahari.

   Setelah proses observasi, kegiatan berikutnya adalah pengenalan berbagai platform e-learning kepada para guru, yang dilaksanakan pada tanggal 24 hingga 25 April 2025. Kegiatan ini berupa workshop yang bertujuan untuk memberikan pelatihan dan wawasan kepada para guru mengenai pemanfaatan media digital dalam kegiatan pembelajaran. Dalam sesi ini, mahasiswa memperkenalkan dan mendemonstrasikan cara penggunaan beberapa aplikasi pembelajaran interaktif, seperti Canva untuk

pembuatan materi visual, Kahoot! dan Quizziz untuk kuis interaktif, serta Blooket sebagai platform permainan edukatif. Pelatihan ini diharapkan dapat menambah keterampilan digital guru dalam mengelola kelas dan menyampaikan materi pelajaran dengan cara yang lebih menyenangkan dan mudah dipahami oleh siswa.

3. Pengenalan Dan Praktik Langsung Penggunaan Platform E-Learning Kepada Siswa Melalui Aplikasi Canva.

   Kegiatan selanjutnya dilaksanakan pada tanggal 6–7 Mei 2025, yaitu pengenalan dan praktik langsung penggunaan platform e-learning kepada siswa melalui aplikasi Canva. Kegiatan ini dirancang untuk meningkatkan literasi digital siswa dan melatih mereka dalam menggunakan media kreatif untuk menyampaikan ide dan informasi. Mahasiswa membimbing siswa secara langsung dalam membuat desain presentasi, infografis, dan materi belajar sederhana yang dikembangkan melalui Canva. Meskipun siswa tidak diperbolehkan membawa handphone ke sekolah, kegiatan ini tetap dapat berjalan dengan memanfaatkan perangkat yang disediakan oleh sekolah atau dilakukan secara berkelompok di bawah bimbingan mahasiswa.

4. Kelas Tambahan Pembuatan Video Pembelajaran Bahasa Inggris Berbasis E-Learning Dengan Aplikasi Capcut.

   Masih di tanggal yang sama, yaitu tanggal 6-7 Mei 2025 kegiatan berikutnya yaitu kelas tambahan pembuatan video pembelajaran Bahasa Inggris berbasis e-learning dengan menggunakan aplikasi CapCut. Kelas tambahan ini diadakan di jam pelajaran bahasa

inggris dan ditujukan kepada siswa yang berminat untuk memperdalam kemampuan berbahasa Inggris serta belajar keterampilan baru dalam pembuatan konten edukatif. Mahasiswa membimbing siswa mulai dari proses penulisan skrip, pengambilan gambar, hingga penyuntingan video menggunakan CapCut. Tujuan utama dari kegiatan ini adalah agar siswa dapat belajar mengekspresikan pemahaman materi pelajaran melalui media visual yang kreatif dan informatif.

5. Sosialisasi Lomba Poster Berbahasa Inggris Dengan Tema "Save Our Earth".

   Pada tanggal 15 Mei 2025, dilaksanakan kegiatan sosialisasi lomba poster berbahasa Inggris. Sosialisasi ini bertujuan untuk memberikan penjelasan kepada siswa mengenai teknis perlombaan, tema yang diangkat yaitu "Save Our Earth", serta kriteria penilaian. Dalam kegiatan ini, mahasiswa juga memberikan contoh dan tips dalam membuat poster yang baik dari segi visual, bahasa, dan pesan yang disampaikan. Sosialisasi dilakukan di kelas-kelas secara langsung agar seluruh siswa mendapatkan informasi secara merata.

6. Lomba Poster Berbahasa Inggris "Save Our Earth".

   Selanjutnya, pada tanggal 17–22 Mei 2025, dilaksanakan kegiatan kompetisi pembuatan poster berbahasa Inggris yang diikuti oleh siswa-siswi SMPN 25 Kota Bengkulu. Kegiatan ini merupakan ajang untuk menyalurkan kreativitas dan kemampuan berbahasa Inggris siswa dalam bentuk karya visual. kegiatan ini bertujuan untuk menumbuhkan kesadaran lingkungan hidup di kalangan siswa, sejalan dengan tema yang diusung.

7. Perpisahan Dan Pengumuman Pemenang Lomba Poster.

   Kegiatan terakhir adalah acara perpisahan dan pengumuman pemenang lomba poster, yang dilaksanakan pada tanggal 27 Mei 2025. Acara ini menjadi momen penutup dari seluruh rangkaian kegiatan KKN MBKM sekaligus bentuk penghargaan kepada para peserta lomba. Dalam acara ini, diumumkan pemenang lomba poster dan diberikan hadiah serta sertifikat sebagai bentuk motivasi. Selain itu, acara perpisahan juga menjadi ajang silaturahmi dan refleksi antara mahasiswa KKN dan warga sekolah, yang ditandai dengan sambutan dari pihak sekolah, dosen pembimbing lapangan, serta mahasiswa.

BAB V
PENUTUP

A. Kesimpulan

Kegiatan Kuliah Kerja Nyata (KKN) MBKM Lingkar Kampus yang dilaksanakan di SMPN 25 Kampung Bahari Kota Bengkulu merupakan bentuk kontribusi nyata mahasiswa terhadap peningkatan mutu pendidikan di lingkungan sekolah. Melalui pelaksanaan berbagai program yang berfokus pada pemanfaatan teknologi pembelajaran digital, seperti pelatihan penggunaan platform e-learning (Canva, Kahoot!, dan Quizziz) praktik langsung bagi siswa, kelas tambahan berbasis CapCut, dan lomba poster berbahasa Inggris, mahasiswa KKN telah berupaya untuk menjawab permasalahan rendahnya integrasi teknologi dalam proses pembelajaran di sekolah ini.

Berdasarkan observasi dan pelaksanaan program, dapat disimpulkan bahwa kegiatan KKN ini membawa dampak positif, baik bagi guru maupun siswa. Bagi guru, kegiatan ini membuka wawasan dan menambah keterampilan dalam menggunakan media digital untuk proses pembelajaran yang lebih interaktif dan menyenangkan. Sementara bagi siswa, kegiatan ini meningkatkan minat belajar, kreativitas, dan partisipasi aktif mereka, meskipun terdapat keterbatasan kebijakan larangan membawa handphone di sekolah. Dengan pendekatan metode **Participatory Action Research (PAR)**, seluruh program dilaksanakan dengan melibatkan guru dan siswa secara langsung, sehingga tercipta rasa memiliki dan keinginan untuk melanjutkan inovasi pembelajaran secara mandiri.

Program-program yang dilaksanakan tidak hanya bersifat aplikatif, tetapi juga edukatif dan inspiratif. Guru dapat mengadopsi berbagai strategi dan platform yang telah diperkenalkan untuk digunakan dalam kegiatan belajar mengajar selanjutnya. Siswa pun mendapatkan pengalaman baru yang menyenangkan dan bermakna, khususnya dalam pembelajaran Bahasa Inggris berbasis digital. Hal ini menjadi fondasi awal dalam membangun ekosistem pendidikan yang adaptif terhadap perkembangan teknologi serta tantangan abad 21.

B. Saran

1. Untuk Pihak Sekolah

   Diharapkan pihak sekolah dapat terus melanjutkan dan mengembangkan program-program yang telah diperkenalkan selama kegiatan KKN. Salah satu langkah strategis yang bisa dilakukan adalah mengadakan pelatihan lanjutan bagi guru secara berkala, khususnya dalam bidang pemanfaatan platform digital. Selain itu, sekolah juga dapat mempertimbangkan penyediaan fasilitas teknologi yang lebih lengkap dan mendukung, seperti perangkat komputer, akses internet yang stabil, dan ruang laboratorium multimedia yang memadai.

2. Untuk Guru

   Guru disarankan untuk secara aktif menerapkan media pembelajaran digital yang telah dikenalkan, seperti Canva, Kahoot!, dan Quizziz, dalam kegiatan belajar mengajar sehari-hari. Penggunaan platform digital tidak hanya akan meningkatkan partisipasi siswa, tetapi juga membantu guru menciptakan suasana belajar yang lebih menarik, interaktif, dan sesuai dengan gaya belajar generasi saat ini. Guru juga dapat membentuk komunitas

belajar antarguru untuk berbagi praktik baik dan saling mendukung dalam meningkatkan literasi digital di lingkungan sekolah.

3. Untuk Siswa

   Meskipun kebijakan sekolah membatasi penggunaan gawai pribadi, siswa tetap diharapkan untuk aktif dan kreatif dalam memanfaatkan fasilitas teknologi yang tersedia di sekolah. Selain itu, siswa diharapkan memiliki semangat belajar yang tinggi dan berani mencoba hal-hal baru dalam proses pembelajaran, termasuk penggunaan media digital yang bersifat edukatif. Siswa juga didorong untuk terus meningkatkan kemampuan bahasa Inggris dan literasi digital sebagai bekal menghadapi tantangan global di masa depan.

4. Untuk Mahasiswa KKN Selanjutnya

   Mahasiswa KKN yang akan melanjutkan program serupa disarankan untuk mempertahankan pendekatan partisipatif dan adaptif seperti metode PAR. Selain itu, program kerja sebaiknya dirancang lebih fleksibel, inovatif, dan berkelanjutan, agar kegiatan tidak berhenti saat masa KKN berakhir, melainkan terus memberi manfaat jangka panjang. Kerja sama dengan guru dan siswa perlu dijaga agar hasil KKN dapat menjadi bagian dari pengembangan sekolah secara menyeluruh.

5. Untuk Dinas Pendidikan dan Pemerintah Daerah

   Diharapkan pihak Dinas Pendidikan dan pemerintah setempat dapat memberikan dukungan kebijakan dan anggaran bagi sekolah-sekolah yang berkomitmen dalam digitalisasi pendidikan. Program penguatan kapasitas guru dan pemenuhan infrastruktur

teknologi di sekolah perlu menjadi prioritas, agar transformasi pendidikan digital dapat merata dan berkelanjutan.

REFERENSI

Abu Bakar, N. A. (2020). The use of digital tools in e-learning classrooms: A study on student engagement. *Journal of Education and Learning, 14*(2), 100–110.

Aku Pintar. (2024). *Informasi umum SMP Negeri 25 Kota Bengkulu*. https://akupintar.id/sekolah/-/cari-sekolah/detail_sekolah/smp-negeri-25-kota-bengkulu/83437068

Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi. (2023). *Panduan pembelajaran dan asesmen*. https://kurikulum.kemdikbud.go.id/file/1720050633_manage_file.pdf

Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi. (2023). *Sistem informasi kurikulum nasional: Beranda*. https://kurikulum.kemdikbud.go.id/

Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi. (2023). *Permendikbudristek No. 12 Tahun 2024 tentang Kurikulum pada Pendidikan Anak Usia Dini, Jenjang Pendidikan Dasar, dan Jenjang Pendidikan Menengah*. https://kurikulum.kemdikbud.go.id/file/1711507788_manage_file.pdf

Kementerian Komunikasi dan Informatika. (2022). *Menghubungkan dan memajukan bangsa melalui akselerasi transformasi digital*. https://eppid.kominfo.go.id/storage/uploads/2_26_FA_Laptah_Kominfo_2022_%28Hires%29_%283%29_compressed.pdf

Kudriani, N., Murdana, F., & Muriati, L. (2023). Transformasi digital dalam pendidikan: Tantangan dan peluang penerapan kecerdasan buatan dalam proses pembelajaran. *Jurnal Literasi Digital, 3*(3), 129–140. https://doi.org/10.54065/jld.3.3.2023.596

SMP Negeri 25 Kota Bengkulu. (2024). *Profil sekolah*. https://referensi.data.kemdikbud.go.id/tabs.php?npsn=69900185

L

A

M

P

I

R

A

N

DOKUMENTASI KEGIATAN KKN MBKM KELOMPOK1

Gambar 1.1 Observasi Sekolah

Gambar 1.2 Kegiatan Senam Pagi

Gambar 1.3 Kegiatan pembukaan workshop

Gambar 1.4 Kegiatan pelaksanaan workshop hari pertama

Gambar 1.5 Kegiatan pelaksanaan workshop hari kedua

Gambar 1.6 Kegiatan kelas tambahan hari pertama

Gambar 1.7 Kegiatan kelas tambahan hari kedua

Gambar 1.8 Kegiatan penyerahan plakat

Gambar 1.8 Kegiatan pengumuman pemenang lomba desain

Gambar 1.9 Kegiatan penarikan mahasiswa kkn mbkn

LOGBOOK KEGIATAN KKN MBKM KELOMPOK 1 TBI

Program Studi: Tadris Bahasa Inggris

Lokasi KKN MBKM: SMPN 25 Kampung Bahari, Teluk Sepang, Kota Bengkulu

Nama Dosen Pembimbing Lapangan (DPL): M. Arif Rahman Hakim, Ph.D

Nama Kepala Sekolah: Lusi Suriayadi, S.Pd

Periode KKN MBKM: 08 April – 27 Mei 2025

No	Tanggal	Waktu	Kegiatan	Lokasi	Output/Keluaran	Absensi
1	19 Maret 2025	09.00–Selesai	Observasi lokasi KKN MBKM 2025	SMPN 25 Kota Bengkulu	Observasi sekolah dan identifikasi awal program kerja	- Alystia Ananda Harjono (2223230002) - Hafizah Andriani (2223230010) - Ivanda Tegar (2223230062) - Lestari (2223230072) - Masitha Aulia (2223230077) - Putrie Aulia (2223230055) - Rahmat Aldi Putra (2223230066) - Oki Caniago (2223230045) - Oktaviani Hidayah (2223230022) - Viona Dwi Lestari (2223230090)

						- M Yusuf Al Afif (2223230020) - Wahyu Triadi (2223230064) - Yosa Amelia (2223230049)
2	08 April 2025	09.00–Selesai	Pelepasan KKN MBKM 2025	UIN Fatmawati Sukarno Bengkulu	Arahan dari kampus kepada mahasiswa KKN MBKM 2025	- Alystia Ananda Harjono (2223230002) - Hafizah Andriani (2223230010) - Ivanda Tegar (2223230062) - Lestari (2223230072) - Masitha Aulia (2223230077) - Putrie Aulia (2223230055) - Rahmat Aldi Putra (2223230066) - Oki Caniago (2223230045) - Oktaviani Hidayah (2223230022) - Viona Dwi Lestari (2223230090) - M Yusuf Al Afif (2223230020) - Wahyu Triadi (2223230064) - Yosa Amelia (2223230049)
3	10 April 2025	09.00–Selesai	Pembekalan teknis KKN MBKM oleh DPL	UIN Fatmawati Sukarno Bengkulu	Pembekalan teknis dan arahan lapangan	- Alystia Ananda Harjono (2223230002) - Ivanda Tegar (2223230062) - Lestari (2223230072) - Masitha Aulia

						(2223230077) - Putrie Aulia (2223230055) - Rahmat Aldi Putra (2223230066) - Oki Caniago (2223230045) - Oktaviani Hidayah (2223230022) - Viona Dwi Lestari (2223230090) - M Yusuf Al Afif (2223230020) - Wahyu Triadi (2223230064) - Yosa Amelia (2223230049) Tidak Hadir: Hafizah Andriani (2223230041) — *izin*
4	24 April 2025	09.00–Selesai	Workshop Day 1: Infografis dengan Canva	SMPN 25 Kota Bengkulu	Pelatihan guru membuat media pembelajaran menggunakan Canva	- Alystia Ananda Harjono (2223230002) - Hafizah Andriani (2223230010) - Ivanda Tegar (2223230062) - Lestari (2223230072) - Masitha Aulia (2223230077) - Putrie Aulia (2223230055) - Rahmat Aldi Putra (2223230066) - Oki Caniago (2223230045) - Oktaviani Hidayah

						(2223230022) - Viona Dwi Lestari (2223230090) - M Yusuf Al Afif (2223230020) - Wahyu Triadi (2223230064) - Yosa Amelia (2223230049)
5	25 April 2025	09.00–Selesai	Workshop Day 2: ChatGPT, Quizziz, Kahoot	SMPN 25 Kota Bengkulu	Pelatihan lanjutan guru menggunakan media interaktif	- Alystia Ananda Harjono (2223230002) - Hafizah Andriani (2223230010) - Ivanda Tegar (2223230062) - Lestari (2223230072) - Masitha Aulia (2223230077) - Putrie Aulia (2223230055) - Rahmat Aldi Putra (2223230066) - Oki Caniago (2223230045) - Oktaviani Hidayah (2223230022) - Viona Dwi Lestari (2223230090) - M Yusuf Al Afif (2223230020) - Wahyu Triadi (2223230064) **Tidak Hadir:** Yosa Amelia (2223230051) — *izin ada keluarga*

						meninggal
6	30 April 2025	09.00–Selesai	Serah terima Kepsek lama ke PLT, konfirmasi program	SMPN 25 Kota Bengkulu	Penegasan alur kegiatan program lanjutan	- Alystia Ananda Harjono (2223230002) - Hafizah Andriani (2223230010) - Ivanda Tegar (2223230062) - Lestari (2223230072) - Masitha Aulia (2223230077) - Putrie Aulia (2223230055) - Rahmat Aldi Putra (2223230066) - Oki Caniago (2223230045) - Oktaviani Hidayah (2223230022) - Viona Dwi Lestari (2223230090) - M Yusuf Al Afif (2223230020) - Wahyu Triadi (2223230064) **Tidak Hadir:** Yosa Amelia (2223230051) — *izin ada keluarga meninggal*
7	06 Mei 2025	09.00–Selesai	Kelas Poster & Video Bahasa Inggris (Canva & CapCut) – Hari 1	SMPN 25 Kota Bengkulu (VIIIA)	Siswa membuat desain dan skrip video pembelajaran bahasa Inggris	- Alystia Ananda Harjono (2223230002) - Hafizah Andriani (2223230010) - Ivanda Tegar (2223230062)

						- Lestari (2223230072) - Masitha Aulia (2223230077) - Putrie Aulia (2223230055) - Rahmat Aldi Putra (2223230066) - Oki Caniago (2223230045) - Oktaviani Hidayah (2223230022) - M Yusuf Al Afif (2223230020) - Yosa Amelia (2223230049) Tidak Hadir: Viona Dwi Lestari (2223230049) — *sakit*, Wahyu Triadi (2223230050) — *izin presentasi kuliah*
8	07 Mei 2025	09.00–Selesai	Kelas Poster & Video Bahasa Inggris – Hari 2	SMPN 25 Kota Bengkulu	Proses shooting dan editing video dilanjutkan	- Alystia Ananda Harjono (2223230002) - Hafizah Andriani (2223230010) - Ivanda Tegar (2223230062) - Lestari (2223230072) - Masitha Aulia (2223230077) - Putrie Aulia (2223230055) - Rahmat Aldi Putra (2223230066) - Oki Caniago (2223230045)

						- Oktaviani Hidayah (2223230022) - Viona Dwi Lestari (2223230090) - M Yusuf Al Afif (2223230020) - Wahyu Triadi (2223230064) - Yosa Amelia (2223230049)
9	15 Mei 2025	09.00–Selesai	Sosialisasi lomba poster “Save Our Earth”	SMPN 25 Kota Bengkulu	Penjelasan teknis, kriteria lomba, dan penugasan poster	- Alystia Ananda Harjono (2223230002) - Hafizah Andriani (2223230010) - Ivanda Tegar (2223230062) - Lestari (2223230072) - Masitha Aulia (2223230077) - Putrie Aulia (2223230055) - Rahmat Aldi Putra (2223230066) - Oki Caniago (2223230045) - Oktaviani Hidayah (2223230022) - Viona Dwi Lestari (2223230090) - M Yusuf Al Afif (2223230020) - Wahyu Triadi (2223230064) - Yosa Amelia (2223230049)
10	17–22	09.00–	Pelaksanaan lomba	SMPN 25 Kota	Pengumpulan karya poster	- Alystia Ananda Harjono

	Mei 2025	Selesai	poster berbahasa Inggris	Bengkulu	siswa bertema lingkungan dalam bahasa Inggris	(2223230002) - Hafizah Andriani (2223230010) - Ivanda Tegar (2223230062) - Lestari (2223230072) - Masitha Aulia (2223230077) - Putrie Aulia (2223230055) - Rahmat Aldi Putra (2223230066) - Oki Caniago (2223230045) - Oktaviani Hidayah (2223230022) - Viona Dwi Lestari (2223230090) - M Yusuf Al Afif (2223230020) - Wahyu Triadi (2223230064) - Yosa Amelia (2223230049)
11	27 Mei 2025	09.00–Selesai	Acara perpisahan & pengumuman lomba	SMPN 25 Kota Bengkulu	Pengumuman pemenang lomba poster, dokumentasi akhir, dan serah terima program	- Alystia Ananda Harjono (2223230002) - Hafizah Andriani (2223230010) - Ivanda Tegar (2223230062) - Lestari (2223230072) - Masitha Aulia (2223230077) - Putrie Aulia (2223230055) - Rahmat Aldi Putra (2223230066)

						- Oki Caniago (2223230045) - Oktaviani Hidayah (2223230022) - Viona Dwi Lestari (2223230090) - M Yusuf Al Afif (2223230020) - Wahyu Triadi (2223230064) - Yosa Amelia (2223230049)

INSAN CENDEKIA
E-ISSN: 2961-9866
JURNAL STUDI ISLAM, SOSIAL DAN PENDIDIKAN

Peningkatan Kompetensi Digital Guru dan Siswa melalui Implementasi Platform E-Learning: Studi Kasus di SMPN 25 Kota Bengkulu

Alystia Ananda Harjono[1], Putrie Aulia[2], Hafizah Andriani[3], Oki Caniago[4] , dkk.

[1,2,3,4] Program Studi Tadris
Bahasa Inggris

Universitas Islam Negeri
Fatmawati Sukarno Bengkulu

E-mail: alystiaanandaharjono@gmail.com, putrieaul06@gmail.com, hafizahandiani@gmail.com, okicaniago2304@gmail.com

Abstrak

Kegiatan Kuliah Kerja Nyata Merdeka Belajar Kampus Merdeka (KKN MBKM) di SMPN 25 Kota Bengkulu bertujuan untuk meningkatkan kompetensi digital guru dan siswa melalui implementasi platform e-learning seperti Canva, ChatGPT, Quizziz, dan CapCut. Program ini menggunakan pendekatan Participatory Action Research (PAR) yang menekankan partisipasi aktif peserta dalam seluruh tahapan kegiatan. Rangkaian kegiatan mencakup workshop pembuatan infografis untuk guru, pelatihan penggunaan ChatGPT dan Quizziz dalam pengembangan bahan ajar dan evaluasi, serta kelas kreatif bagi siswa dalam pembuatan video dan poster digital. Sebagai penutup, diadakan lomba desain poster bertema “Save Our Earth” bagi siswa kelas VII dan VIII. Hasil evaluasi menunjukkan peningkatan signifikan dalam keterampilan digital, kreativitas, serta kepercayaan diri guru dan siswa dalam menciptakan konten pembelajaran berbasis teknologi. Temuan ini mendukung bahwa pelatihan partisipatif berbasis teknologi dapat membentuk budaya belajar yang lebih inovatif dan fleksibel.

Kata Kunci: kompetensi digital, e-learning, KKN MBKM

Abstract

The Merdeka Learning Campus Community Service Program (KKN MBKM) at SMPN 25 Bengkulu City aims to improve the digital competence of teachers and students through the implementation of e-learning platforms such as Canva, ChatGPT, Quizziz, and CapCut. This program uses a Participatory Action Research (PAR) approach that emphasizes the active participation of participants in all stages of the activity. The series of activities included an infographic-making workshop for teachers, training on the use of ChatGPT and Quizziz in developing teaching materials and evaluations, and creative classes for students in making digital videos and posters. Finally, a poster design competition with the theme "Save Our Earth" was held for students in grades VII and VIII. Evaluation results showed significant improvements in digital skills, creativity, and teacher and student confidence in creating technology-based learning content. The findings support that technology-based participatory training can shape a more innovative and flexible learning culture.

Keywords: Digital competence, e-learning, KKN MBKM

INSAN CENDEKIA
E-ISSN: 2961-9866
JURNAL STUDI ISLAM, SOSIAL DAN PENDIDIKAN

PENDAHULUAN

TIK telah mengubah banyak aspek kehidupan, termasuk pendidikan. Di era disrupsi dan Revolusi Industri 4.0, digitalisasi adalah cara terbaik untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Model-model pembelajaran berbasis digital, seperti e-learning, blended learning, dan penggunaan platform digital interaktif lainnya, muncul sebagai hasil dari sistem pendidikan yang lebih adaptif terhadap teknologi (Susilana & Riyana, 2019). Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi telah menetapkan penerapan teknologi dalam pendidikan sebagai prioritas utama. Ini terutama berlaku setelah pandemi COVID-19, yang mempercepat transformasi digital di sekolah-sekolah. Namun, pemangku kepentingan pendidikan, terutama guru dan siswa, menghadapi tantangan digital selain ketersediaan infrastruktur (Purwanto et al., 2020).

Kemampuan digital mencakup kemampuan untuk mengakses, mengelola, memahami, mengevaluasi, dan menciptakan informasi dengan menggunakan teknologi digital. Guru yang memiliki kemampuan digital mampu membuat pembelajaran lebih menarik, relevan, dan interaktif, dan siswa yang memiliki kemampuan digital akan lebih mudah memahami materi dan mengembangkan keterampilan yang relevan dengan era modern (Wijaya, 2020). Studi sebelumnya oleh Prasetyo dan Maryani (2020) menemukan bahwa mengajar guru menggunakan aplikasi desain grafis seperti Canva dapat membantu mereka membuat materi ajar yang visual dan komunikatif. Canva dianggap sebagai alat yang mudah digunakan dan ideal untuk guru yang belum terbiasa dengan desain digital. Dalam penelitian lain, Sari dan Handayani (2020) menemukan bahwa aplikasi kuis interaktif seperti Quizziz dapat secara signifikan meningkatkan partisipasi dan hasil belajar siswa, terutama dalam pembelajaran online.

Selain itu, kecerdasan buatan (AI) mulai berkembang di bidang pendidikan. Salah satu contohnya adalah penggunaan ChatGPT untuk membantu guru menyusun materi ajar, membuat asesmen, dan memberikan umpan balik instan. Namun, Utami (2019) menyatakan bahwa penerapan teknologi AI dalam pembelajaran memungkinkan pengalaman belajar yang lebih personal bagi siswa dan meringankan beban guru.

Sebaliknya, fokus pengembangan kompetensi digital adalah kemampuan siswa untuk mengolah media visual dan audiovisual. Aplikasi penyunting video berbasis ponsel CapCut memungkinkan siswa untuk berkreasi dengan membuat video pembelajaran, presentasi proyek, atau kampanye sosial. Menurut penelitian yang dilakukan oleh Wijaya (2020), pembelajaran berbasis proyek dan media digital terbukti meningkatkan kemampuan siswa untuk

berkomunikasi, berpikir kritis, dan bekerja sama. Namun demikian, penelitian awal di SMPN 25 Kota Bengkulu menunjukkan bahwa masih ada kesenjangan dalam penguasaan kemampuan digital. Banyak pendidik masih menggunakan pendekatan pembelajaran konvensional meskipun mereka masih belum memanfaatkan media digital secara optimal. Sementara itu, siswa biasanya hanya menggunakan teknologi untuk hiburan, tanpa diarahkan untuk menjadi lebih kreatif atau produktif. Kondisi ini menunjukkan betapa pentingnya menjalankan program peningkatan kompetensi digital secara kontekstual, terstruktur, dan partisipatif.

Kegiatan ini bertujuan untuk memberikan pelatihan teknis dan membangun ekosistem pembelajaran digital yang memungkinkan orang bekerja sama di sekolah melalui pendekatan Participatory Action Research (PAR). Program ini diharapkan dapat meningkatkan kemampuan digital guru dan siswa dengan mengintegrasikan platform e-learning seperti Canva, ChatGPT, Quizziz, dan CapCut. Selain itu, mereka juga diharapkan dapat menciptakan lingkungan belajar yang adaptif terhadap perubahan zaman.

Di berbagai jenjang pendidikan, termasuk sekolah menengah pertama, implementasi transformasi digital telah menjadi fokus utama. Namun, data lapangan menunjukkan bahwa teknologi pembelajaran masih belum berjalan dengan baik. Ini juga terjadi di SMPN 25 Kota Bengkulu, tempat kegiatan KKN MBKM dilakukan. Ada sejumlah masalah, kesulitan, dan kebutuhan yang terkait dan harus dipenuhi, menurut hasil observasi awal, wawancara menyeluruh dengan kepala sekolah, guru, dan siswa, serta pengisian angket kebutuhan:

Pertama, guru tidak memiliki keterampilan digital yang cukup, terutama ketika menggunakan platform pembelajaran berbasis teknologi. Mayoritas guru masih menggunakan pendekatan pembelajaran konvensional, termasuk ceramah dan penugasan tertulis. Mereka belum terbiasa menggunakan aplikasi seperti Canva untuk membuat media ajar visual atau Quizziz untuk membuat asesmen interaktif. Hal ini menghalangi upaya untuk membuat pembelajaran yang menarik, kontekstual, dan dapat disesuaikan dengan kebutuhan siswa di era digital. Kedua, guru menghadapi tantangan saat menggunakan teknologi berbasis AI seperti ChatGPT untuk membantu mereka membuat bahan ajar yang lebih personal, kontekstual, dan efektif. Pemahaman yang buruk tentang manfaat praktis teknologi ini menghalangi guru untuk mencoba menggunakannya dalam pembelajaran. Menciptakan soal, merancang rubrik penilaian, dan memberikan umpan balik otomatis adalah beberapa cara AI dapat membantu perencanaan dan pelaksanaan pembelajaran.

Ketiga, siswa menemukan bahwa penggunaan teknologi digital belum diarahkan untuk menjadi lebih produktif dalam belajar. Sebagian besar siswa menggunakan perangkat digital seperti ponsel dan aplikasi media sosial, tetapi mereka belum terbiasa menggunakannya untuk membuat konten pendidikan

seperti video pembelajaran, poster tematik, atau karya kreatif lainnya. Meskipun demikian, kemampuan ini sangat penting untuk menumbuhkan kreativitas, literasi digital, dan keterampilan komunikasi visual siswa. Keempat, tidak ada program sekolah yang sistematis dan berkelanjutan yang mendorong penggunaan karya digital dalam pendidikan dan aktivitas siswa. Strategi pembelajaran sekolah tidak mencakup kegiatan seperti membuat poster untuk kampanye sosial, membuat video tematik, atau mengadakan kompetisi digital. Hal ini menunjukkan bahwa ekosistem pembelajaran harus dilengkapi dengan program pendampingan dan pelatihan digital. Kelima, dari segi budaya organisasi sekolah, ditemukan bahwa membangun ekosistem digital yang berkolaborasi dan partisipatif harus dilakukan. Ekosistem seperti itu harus memungkinkan siswa dan guru berbagi inovasi, praktik baik, dan hasil karya mereka. Kebutuhan ini tidak hanya penting untuk meningkatkan motivasi siswa untuk belajar, tetapi juga akan menjadi dasar untuk pembelajaran abad ke-21 yang berfokus pada keterampilan berpikir kritis, kolaborasi, komunikasi, dan kreativitas (4C).

Target kegiatan program ini dirancang secara khusus untuk menangani masalah dan kebutuhan yang ada di bidang tersebut. Ini termasuk:

1. Dengan bantuan pelatihan Canva, guru dapat meningkatkan kemampuan mereka untuk membuat media ajar visual.
2. Meningkatkan kemampuan guru dengan menggunakan ChatGPT dan Quizziz untuk mengatur pembelajaran digital dan asesmen.
3. Siswa dapat menggunakan CapCut dan Canva untuk menciptakan video edukatif dan poster digital.
4. menggunakan pembelajaran kontekstual untuk mendorong siswa untuk berpartisipasi dalam perlombaan poster digital dengan tema "Save Our Earth".
5. Dalam pengembangan pembelajaran digital, membangun ekosistem di mana guru dan siswa bekerja sama.

Diharapkan bahwa kegiatan ini akan memberikan kontribusi yang nyata dan berkelanjutan untuk upaya peningkatan kompetensi digital di SMPN 25 Kota Bengkulu dengan memfokuskan pada masalah nyata di lapangan dan menyesuaikan intervensi dengan kebutuhan aktual sekolah.

METODELOGI PENELITIAN

Untuk kegiatan pengabdian ini, metode penelitian tindakan partisipatif (PAR) digunakan. Pendekatan ini dipilih karena terbukti efektif dalam meningkatkan rasa kepemilikan, relevansi kegiatan, serta keberlanjutan hasil program di komunitas pendidikan (Susanti & Arifin, 2020). PAR menekankan keterlibatan aktif semua pemangku kepentingan dalam proses identifikasi masalah, perencanaan, pelaksanaan, evaluasi, dan refleksi kegiatan. Metode

ini dianggap dapat menumbuhkan rasa kepemilikan (ownership) dan meningkatkan efisiensi dan keberlanjutan program. Ini terutama berlaku untuk pengembangan keterampilan digital yang membutuhkan proses internalisasi dan adaptasi. Tiga fase utama yang saling berkaitan membentuk rancangan kegiatan: fase diagnostik dan perencanaan, fase aksi atau intervensi, dan fase refleksi dan evaluasi. Untuk menentukan kebutuhan, kesulitan, dan peluang SMPN 25 Kota Bengkulu dalam penggunaan teknologi pembelajaran digital, tim pelaksana melakukan observasi dan wawancara dengan guru dan kepala sekolah sebelum menyebarkan kuesioner awal kepada siswa. Data yang diperoleh digunakan untuk membuat rencana kerja dan modul pelatihan.

Kegiatan KKN MBKM di SMP Negeri 25 Kota Bengkulu dilaksanakan pada fase pelaksanaan melalui serangkaian workshop dan pelatihan digital yang ditujukan kepada dua kelompok sasaran utama, yaitu guru dan siswa. Pelatihan untuk guru difokuskan pada pembuatan media ajar visual menggunakan Canva, penyusunan materi pelajaran dengan bantuan ChatGPT, serta pengenalan evaluasi pembelajaran interaktif melalui platform Quizziz. Sementara itu, sebanyak 70 siswa dari kelas VII dan VIII mengikuti kelas kreatif yang melibatkan penggunaan CapCut dan Canva untuk membuat video edukatif dan poster digital bertema lingkungan. Penentuan sampel dilakukan dengan teknik purposive sampling, yaitu berdasarkan kriteria keterlibatan aktif dalam pembelajaran serta kesediaan untuk mengikuti kegiatan pelatihan. Guru dipilih karena perannya sebagai fasilitator pembelajaran, sedangkan siswa dipilih berdasarkan minat terhadap kegiatan kreatif digital serta rekomendasi dari wali kelas. Teknik pengumpulan data meliputi observasi partisipatif selama pelatihan, wawancara terbuka dengan guru dan siswa, serta penyebaran kuesioner pre-test dan post-test untuk mengukur peningkatan kompetensi digital. Selain itu, dokumentasi karya seperti poster dan video digital juga dikumpulkan sebagai bagian dari evaluasi hasil pelatihan. Kegiatan ini dibagi ke dalam empat fase utama, yaitu: (1) fase persiapan yang mencakup identifikasi kebutuhan dan penyusunan modul pelatihan; (2) fase pelaksanaan yang mencakup workshop dan kelas kreatif; (3) fase evaluasi melalui penilaian karya, tes kompetensi, dan wawancara; serta (4) fase penutupan berupa lomba desain poster dan refleksi akhir. Keempat fase ini dirancang untuk membangun keterampilan digital yang berkelanjutan serta menciptakan budaya belajar yang lebih inovatif dan partisipatif di lingkungan sekolah. Kegiatan ini juga diakhiri dengan kompetisi poster dengan tema "Save Our Earth" untuk mendorong siswa untuk menjadi lebih kreatif. Peserta kegiatan dipilih secara acak berdasarkan keterlibatan mereka, kesediaan mereka untuk berpartisipasi dalam kegiatan sekolah, dan kemampuan mereka untuk mengikuti pelatihan intensif. Media digital yang digunakan dalam pembelajaran dipilih berdasarkan faktor-faktor seperti aksesibilitas, efektivitas, dan relevansi terhadap kebutuhan siswa. ChatGPT membantu guru membuat konsep pengajaran

inovatif berbasis AI, Quizziz membantu evaluasi interaktif berbasis kuis, dan CapCut membantu siswa membuat video edukatif sederhana.

Setiap pelatihan dirancang untuk berbasis praktik langsung (learning by doing), dengan simulasi dan pendampingan aktif dari tim pelaksana. Berbagai indikator digunakan untuk mengukur kinerja dan produktivitas peserta, seperti jumlah dan kualitas produk yang dibuat (infografis, kuis digital, poster, dan video), partisipasi aktif dalam pelatihan, dan peningkatan kemampuan digital berdasarkan hasil pre- dan post-test. Analisis ini mengikuti pendekatan triangulasi agar hasil evaluasi lebih objektif dan mendalam (Ismail, 2019). Skor kompetensi digital rata-rata peserta sebelum dan sesudah kegiatan dihitung dalam data kuantitatif, dan teknik tematik digunakan untuk menemukan pola perubahan perilaku, motivasi, dan penguasaan teknologi dalam data kualitatif. Tujuan analisis ini adalah untuk menentukan sejauh mana program memberikan dampak nyata dan relevan terhadap peningkatan kapasitas digital di lingkungan sekolah. Kegiatan ini memperkuat temuan sebelumnya bahwa model pelatihan berbasis partisipatif dan praktik langsung terbukti efektif dalam meningkatkan keterampilan teknologi di lingkungan pendidikan (Putra & Sari, 2020).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Program KKN MBKM berhasil menjangkau 10 guru melalui kegiatan pelatihan. Workshop Canva memungkinkan guru membuat infografis pembelajaran secara mandiri, sedangkan Quizziz dan ChatGPT mendorong guru untuk membuat materi ajar interaktif dan berbasis AI. Di sisi lain, Kelas pembelajaran pada siswa untuk dapat menghasilkan berbagai karya, seperti poster digital dan video edukatif. Kegiatan ini diakhiri dengan perlombaan poster digital bertema "Save Our Earth", yang melibatkan 26 siswa sebagai peserta.

No	Program Kegiatan	Peserta	Output/Keluaran
1	Workshop Canva untuk Guru	10 Guru	80% menghasilkan infografis pembelajaran mandiri
2	Workshop ChatGPT & Quizziz	10 Guru	85% membuat kuis daring & bahan ajar berbasis AI
3	Kelas Kreatif Video &	60	65% membuat video edukasi dan poster

	Poster (siswa)	Siswa	digital
4	Lomba Poster "Save Our Earth"	26 Siswa	3 karya siswa terbaik menjadi pemenang dalam perlombaan

Workshop dilakukan selama dua hari berturut-turut dan dibagi menjadi dua sesi utama. Pada hari pertama, guru dilatih untuk menggunakan Canva untuk membuat infografis pembelajaran yang menarik dan komunikatif. Pada hari kedua, guru diajarkan untuk menggunakan ChatGPT dan Quizziz sebagai alat bantu untuk membuat materi ajar berbasis AI dan asesmen digital yang interaktif. Pendekatan pembelajaran dengan melakukan memungkinkan peserta terlibat langsung dalam proses eksplorasi, praktik, dan refleksi di setiap sesi. Beberapa temuan sebelumnya menentukan kegiatan workshop ini. Menurut Prasetyo dan Maryani (2020), terbukti bahwa pelatihan penggunaan Canva dapat membantu guru menjadikan materi ajar lebih visual, menarik, dan mudah dipahami siswa. Namun, studi Utami (2019) menemukan bahwa penggunaan teknologi kecerdasan buatan seperti chatbot atau aplikasi berbasis AI dapat membantu guru membuat materi pelajaran yang kontekstual dan personal. Dalam konteks asesmen, Sari dan Handayani (2020) menemukan bahwa Quizziz, sebuah metode berbasis game, dapat meningkatkan partisipasi siswa dan dorongan mereka untuk belajar.

Semua kegiatan workshop dicatat dengan baik, baik melalui foto dan video serta laporan aktivitas harian. Gambar 1 menunjukkan suasana pelatihan Canva dan Gambar 2 menunjukkan bagaimana guru menggunakan ChatGPT dan Quizziz. Dokumentasi ini menunjukkan partisipasi aktif peserta dan keberhasilan pendekatan pelatihan partisipatif yang digunakan dalam kegiatan KKN MBKM ini.

Gambar 1. (Pembukaan Kegiatan)

Gambar 2.(Pelaksanaan Workshop)

Pada kegiatan selanjutnya, Anggota kelompok KKN MBKM melakukan program kerja kelas pembelajaran video dan desain poster digital untuk siswa kelas VII A dan VIII A SMPN 25 Kota Bengkulu. Dua bagian utama kegiatan ini adalah pelatihan teknis tentang pembuatan media digital menggunakan aplikasi Canva dan CapCut, dan pelatihan khusus untuk siswa yang berpartisipasi dalam lomba desain grafis poster "Save Our Earth". Pelatihan ini mengajarkan siswa konsep dasar desain visual, cara memilih warna, tipografi, transisi video, dan cara menggunakan media digital yang menarik dan komunikatif untuk menyampaikan pesan edukatif. Selain itu, kegiatan ini mendorong siswa untuk menunjukkan bakat mereka dengan membuat konten visual yang selaras dengan tema lingkungan.

Penemuan Wijaya (2020) menekankan bahwa penggunaan media video selama proses pembelajaran dapat meningkatkan literasi digital dan kemampuan berpikir kritis siswa. Pelatihan ini sejalan dengan temuan ini. Selain itu, Kurniawan dan Mustadi (2019) menemukan bahwa kegiatan berbasis proyek seperti desain poster mendorong siswa untuk berpartisipasi lebih aktif dan berdaya cipta dalam proses belajar. Ini terutama benar ketika berkaitan dengan masalah praktis yang sering dihadapi orang. Siswa yang antusias mengikuti sesi pelatihan dan karya digital yang bagus yang mereka buat selama dan setelah kursus menunjukkan bahwa program ini berhasil. Dokumentasi kegiatan pelatihan dan pembekalan lomba ditampilkan dalam Gambar 3, Gambar 4, Gambar 5, dan Gambar 6 yang masing-masing

menunjukkan suasana kelas kreatif bersama siswa kelas VII A dan VIII A, proses praktik desain dengan Canva dan CapCut, serta sesi pengarahan teknis menjelang perlombaan. Dokumentasi ini menjadi bagian penting dalam menunjukkan keterlibatan aktif siswa dan keberhasilan pendekatan kolaboratif yang digunakan dalam program kerja KKN MBKM.

Gambar 3. (Proses Praktik di kelas)

Gambar 4.(Foto Bersama Siswa)

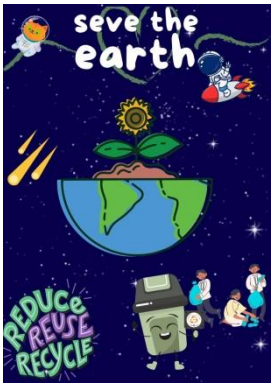
Gambar 5.(Proses Praktik di kelas)

Gambar 6.(Foto Bersama Siswa)

Setelah kegiatan kelas pembelajaran poster dan video, selanjutnya dilakukan perlombaan poster digital bertema *"Save Our Earth"* yang diikuti oleh 26 siswa, panitia berhasil mengidentifikasi tiga karya terbaik berdasarkan kriteria estetika, kesesuaian tema, dan pesan edukatif yang disampaikan. Karya-karya terpilih tersebut dipublikasikan melalui mading digital sekolah sebagai bentuk penghargaan atas kreativitas siswa serta sebagai sarana penyebarluasan nilai-nilai kepedulian terhadap lingkungan di kalangan warga sekolah. Dokumentasi visual dari kegiatan lomba serta contoh karya poster terbaik disajikan pada Gambar 7, Gambar 8, dan Gambar 9 untuk memberikan ilustrasi nyata mengenai hasil yang dicapai dalam kegiatan ini.

Gambar 7. (Karya Desain Poster Terbaik Siswa)

Gambar 8. (Karya Desain Poster Terbaik Siswa)



Gambar 9. (Karya Desain Poster Terbaik Siswa)

Hasil kegiatan ini mendukung kesimpulan Prasetyo dan Maryani (2020) bahwa guru dapat meningkatkan daya tarik materi ajar melalui pelatihan berbasis Canva. Kajian Utami (2019) menunjukkan bahwa penggunaan ChatGPT sebagai alat bantu penyusunan materi pembelajaran dapat membantu guru membuat materi ajar yang beragam dan berbasis konteks dengan lebih baik. Selain itu, penggunaan Quizziz sebagai alat evaluasi mendukung temuan penelitian Sari dan Handayani (2020), yang menunjukkan bahwa asesmen berbasis kuis yang dilakukan secara online dapat meningkatkan dorongan dan keterlibatan siswa.

Selain itu, pelatihan CapCut untuk siswa menunjukkan relevansi dengan

penelitian Wijaya (2020) yang menyatakan bahwa penggunaan media video dapat membantu siswa meningkatkan literasi digital dan kreativitas mereka dengan lebih baik. Secara keseluruhan, partisipasi aktif siswa dan guru dalam proses ini mencerminkan prinsip partisipasi dalam pendekatan PAR, yang memiliki efek jangka panjang pada perubahan perilaku dan kemampuan digital.

Program KKN MBKM di SMPN 25 Kota Bengkulu memiliki pengaruh yang signifikan terhadap perkembangan budaya pembelajaran digital di seluruh satuan pendidikan, khususnya di jenjang SMP. Penggunaan platform e-learning seperti Canva, ChatGPT, Quizziz, dan CapCut untuk meningkatkan kemampuan digital guru dan siswa tidak hanya meningkatkan kemampuan teknis aplikasi, tetapi juga mengubah cara orang berpikir, sikap, dan strategi pembelajaran di sekolah. Guru yang sebelumnya menggunakan pendekatan konvensional sekarang dapat secara mandiri menyusun materi ajar dalam bentuk infografis dan kuis digital. Ini menunjukkan pergeseran peran guru dari sekadar penyampai materi menjadi desainer pembelajaran digital. Hal ini menguatkan temuan penelitian Kurniawan dan Mustadi (2019) yang menekankan bahwa pengembangan profesional guru melalui pelatihan teknologi digital dapat meningkatkan inovasi dalam proses pembelajaran dan mengubah cara guru berinteraksi dengan konten dan peserta didik.

Siswa akan lebih percaya diri dan lebih kreatif jika mereka menggunakan teknologi untuk mengkomunikasikan apa yang mereka pahami. Siswa sekarang dapat belajar secara kontekstual, berkolaborasi, dan berbasis proyek melalui kegiatan kelas kreatif, yang mencakup pembuatan video dan poster digital. Jenis model pembelajaran ini sesuai dengan pendekatan pembelajaran abad ke-21 yang menekankan 4C—pikiran kritis, kreativitas, kolaborasi, dan komunikasi. Hasil ini sejalan dengan temuan Wijaya (2020), yang menyatakan bahwa pembelajaran berbasis media digital tidak hanya membuat siswa lebih mahir dalam literasi digital, tetapi juga membantu mereka tumbuh dalam sifat-sifat seperti tanggung jawab, disiplin, dan kerja tim.

Kegiatan ini juga menunjukkan bagaimana teknologi kecerdasan buatan dapat diterapkan dalam pendidikan dasar, terutama dengan menggunakan ChatGPT untuk membuat materi ajar. Lebih mudah bagi guru untuk membuat materi yang beragam dan kontekstual, dan mereka memiliki lebih banyak waktu untuk fokus pada bimbingan dan interaksi dengan siswa. Hasil ini sejalan dengan apa yang dikatakan Utami (2019), yang mengatakan bahwa chatbot dan AI dapat membantu guru lebih baik dan membuat sumber belajar siswa lebih baik. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan teknologi tidak

menggantikan peran guru; sebaliknya, itu memperkuat kapasitas guru untuk menjalankan tugas pedagogis dengan cara terbaik.

Temuan ini juga menunjukkan bahwa, dari perspektif pengembangan institusional, sekolah dapat mengadopsi dan mengintegrasikan aktivitas pembelajaran digital ke dalam program tahunan mereka. Misalnya, kegiatan ekstrakurikuler desain grafis, kompetisi karya digital, dan pelatihan guru berkala dapat dimasukkan ke dalam program tahunan sekolah. Rasa ingin tahu dan hasil positif dari pelatihan ini menunjukkan bahwa sekolah siap untuk memulai digitalisasi pembelajaran secara sistemik. Menurut penelitian Prasetyo dan Maryani (2020), penggunaan platform digital dalam proses pembelajaran sangat bergantung pada dukungan kelembagaan sekolah dan keberlanjutan program pelatihan guru dan siswa.

Secara keseluruhan, temuan ini memiliki dampak pada perubahan budaya pendidikan di sekolah serta peningkatan keterampilan teknologi. Terbukti bahwa pendekatan partisipatif yang digunakan dalam program ini dapat meningkatkan rasa kepemilikan siswa dan guru terhadap proses belajar. Ini menunjukkan bahwa pengembangan kompetensi digital yang dikaitkan langsung dengan kebutuhan sekolah dan dilakukan secara kolaboratif memiliki efek jangka panjang yang signifikan pada peningkatan kualitas pembelajaran dan kesiapan sekolah untuk menghadapi tantangan pendidikan digital di masa depan.

KESIMPULAN

Program KKN MBKM yang dilaksanakan di SMP Negeri 25 Kota Bengkulu difokuskan pada peningkatan kompetensi digital guru dan siswa melalui pemanfaatan berbagai platform e-learning seperti Canva, ChatGPT, Quizziz, dan CapCut. Kegiatan ini menggunakan pendekatan *Participatory Action Research* (PAR) yang menekankan partisipasi aktif seluruh peserta dalam proses pelatihan dan produksi karya digital. Hasil pelaksanaan menunjukkan bahwa guru mampu mengembangkan media ajar visual dengan Canva, menyusun materi pelajaran yang variatif menggunakan ChatGPT, serta melaksanakan evaluasi pembelajaran yang interaktif melalui Quizziz. Di sisi lain, siswa menunjukkan antusiasme tinggi dalam mengikuti lomba desain grafis bertema lingkungan dan kegiatan kelas kreatif yang melibatkan pembuatan video serta poster digital. Keberhasilan program ini memperkuat hasil penelitian sebelumnya oleh Prasetyo dan Maryani (2020), Utami (2019), serta Sari dan Handayani (2020), yang menekankan efektivitas teknologi digital dalam meningkatkan kualitas pembelajaran. Selain itu, pemanfaatan CapCut juga mendukung temuan Wijaya (2020) tentang pentingnya pengembangan literasi digital dan karakter melalui media video.

Kegiatan ini tidak hanya meningkatkan keterampilan teknis penggunaan teknologi pendidikan, tetapi juga membentuk budaya digital yang positif di sekolah. Guru menjadi lebih percaya diri dan mandiri, sementara siswa mampu mengekspresikan ide secara kreatif melalui karya digital. Dalam jangka panjang, inisiatif ini berpotensi mendorong penerapan kurikulum digital secara lebih luas dan replikasi di sekolah lain. Peneliti selanjutnya disarankan untuk melakukan studi jangka panjang untuk mengukur dampak keberlanjutan program serta mengembangkan model kurikulum digital yang sesuai dengan kebutuhan lokal. Replikasi di berbagai konteks sekolah dan pelibatan pemangku kepentingan sangat penting untuk memastikan adopsi program yang berkelanjutan. Pendekatan inklusif juga perlu diterapkan agar semua guru dan siswa, termasuk yang memiliki keterbatasan akses, dapat memperoleh manfaat yang optimal.

Kami, seluruh anggota kelompok Kuliah Kerja Nyata Merdeka Belajar Kampus Merdeka (KKN MBKM) Universitas Islam Negeri (UIN) Fatmawati Sukarno Bengkulu, menyampaikan rasa hormat dan terima kasih kami kepada semua orang yang telah membantu program pengabdian di SMPN 25 Kota Bengkulu. Kami mengucapkan terima kasih secara khusus kepada Kepala Sekolah, dewan guru, tenaga kependidikan, dan seluruh siswa SMPN 25 Kota Bengkulu yang telah memberikan kesempatan untuk bekerja sama, memberikan kesempatan, dan berpartisipasi aktif dalam semua kegiatan. Komitmen dan semangat siswa sangat penting untuk keberhasilan program, terutama dalam upaya meningkatkan keterampilan digital melalui platform e-learning.

Selain itu, kami mengucapkan terima kasih kepada Lembaga Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat (LPPM) Universitas Islam Negeri (UIN) Fatmawati Sukarno Bengkulu atas bantuan penuhnya dalam hal administrasi, akademik, dan penyediaan kegiatan. Kami juga mengapresiasi dosen pembimbing lapangan yang telah memberikan bimbingan, pengawasan, dan saran bermanfaat selama kegiatan berlangsung.

Kami berharap kegiatan ini memberikan manfaat berkelanjutan bagi sekolah mitra dan menjadi kontribusi nyata kami sebagai siswa dalam mendukung transformasi pendidikan berbasis digital. Kami juga berharap

semangat kerja sama ini terus ada dalam program pemberdayaan masyarakat lainnya di masa mendatang.

DAFTAR PUSTAKA

Ismail, H. (2019). Penggunaan Triangulasi dalam Metode Penelitian Kualitatif Pendidikan. Jurnal Ilmu Pendidikan, 17(2), 134–141.

Kurniawan, E., & Mustadi, A. (2019). Peningkatan Kompetensi Guru melalui Pelatihan Berbasis Teknologi Informasi. Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran, 26(2), 109–118.

Prasetyo, A., & Maryani, E. (2020). Pemanfaatan Canva dalam Peningkatan Kualitas Media Pembelajaran Visual. Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan, 7(1), 54–62. https://doi.org/10.21831/jitp.v7i1.28291

Purwanto, A., Pramono, R., Asbari, M., Hyun, C. C., Santoso, P. B., & Putri, R. S. (2020). Studi Eksploratif Dampak Pandemi COVID-19 terhadap Proses Pembelajaran Online di Sekolah Dasar. EduTeach Journal of Educational Technology, 1(2), 1–12.

Putra, R. A., & Sari, I. R. (2020). Pemberdayaan Guru melalui Pelatihan Berbasis Teknologi Partisipatif. Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat, 5(1), 45–52.

Sari, D. K., & Handayani, F. (2020). Efektivitas Penggunaan Quizziz dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa di Masa Pandemi. Jurnal Pendidikan Informatika dan Sains, 9(1), 45–52.

Susanti, D., & Arifin, R. (2020). Implementasi Participatory Action Research dalam Pengembangan Sekolah Inovatif. Jurnal Pendidikan dan Pengajaran, 53(3), 213–222.

Susilana, R., & Riyana, C. (2019). Media Pembelajaran: Hakikat, Pengembangan, Pemanfaatan, dan Evaluasi. Bandung: CV. Wacana Prima.

Utami, P. D. (2019). Pemanfaatan Kecerdasan Buatan dalam Inovasi Pembelajaran. Jurnal Teknologi Pendidikan dan Pembelajaran, 7(2), 143–150.

Wijaya, A. (2020). Pengembangan Kreativitas Siswa Melalui Pembelajaran Berbasis Proyek Menggunakan Aplikasi Editing Video. Jurnal Pendidikan Multimedia, 3(2), 80–88.

INSAN CENDEKIA
E-ISSN: 2961-9866
JURNAL STUDI ISLAM, SOSIAL DAN PENDIDIKAN

LETTER OF ACCEPTANCE (LoA)

Dengan ini menyatakan artikel yang berjudul:

Judul:

Peningkatan Kompetensi Digital Guru dan Siswa melalui Implementasi Platform E-Learning: Studi Kasus di SMPN 25 Kota Bengkulu

Penulis:

Alystia Ananda Harjono[1], Putrie Aulia[2], Hafizah Andriani[3], Oki Caniago[4]
[1, 2,3,4]Prodi Tadris Bahasa Inggris UIN Fatmawati Sukarno Bengkulu

Dinyatakan **diterima** sebagai salah satu artikel yang akan dimuat dalam **INSAN CENDEKIA: Jurnal Studi Islam, Sosial dan Pendidikan Volume 4 Nomor 2 Agustus 2025,** dengan nomor E-ISSN 2961-9866 dan akan dapat diakses secara online melalui *Open Jurnal System (OJS)* pada link https://ejournal- insancendekia.com/index.php/HOME.

Demikian surat ini diberikan untuk digunakan semestinya. Atas perhatiannya kami ucapkan terima kasih.

Bengkulu, 04 Juni 2025 Editor in Chief,

Dondi Kurniawan, M.Eng.

Rumah Jurnal Insan Cendekia
Yayasan Pendidikan dan Sosial Islamic Al-Markazi Bengkulu
Jl. Pancurmas, Sukarami, Kota Bengkulu Email: journal.insancendekia@gmail.com, Web: https://ejournal-insancendekia.com

KKN MBKM TADRIS BAHASA INGGRIS KELOMPOK 1
UIN FATMAWATI SUKARNO
KOTA BENGKULU