



Peningkatan Kompetensi Guru dalam Menyusun Konten Digital Kreatif untuk Learning Management System (LMS)

Tri Sagirani*, Bambang Hariadi, M.J. Dewiyani Sunarto, Julianto Lemantara, Tan Amelia

Universitas Dinamika. Jl. Raya Kedung Baruk 98, Surabaya, Indonesia. Postal code: 60298

*Corresponding Author e-mail: tris@dinamika.ac.id

Received: September 2024; Revised: Januari 2025; Published: Maret 2025

Abstrak: Guru tidak hanya dituntut untuk menguasai materi pembelajaran, tetapi juga mengembangkan pendekatan yang fleksibel serta kreatif dalam mengajar dan menghasilkan konten digital untuk mendukung proses pembelajaran di kelas. Diperlukan pelatihan penyusunan konten digital yang kreatif bagi guru sebagai bekal untuk mempersiapkan pembelajaran. Pelatihan ini bertujuan untuk membekali guru dengan kemampuan menyusun konten digital yang kreatif untuk Learning Management System (LMS). Konten digital memainkan peran penting dalam meningkatkan interaksi dan pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran. Jenis-jenis konten digital mencakup statik (e-book, blog, komik, infografik, gambar, poster), audio & motion (video, animasi, GIF, podcast), serta interaktif (quiz/games, chat, forum). Artikel ini menyajikan pelaksanaan pelatihan yang meliputi tahap persiapan (peserta melakukan pendaftaran, pelaksana menyiapkan segala sesuatu yang dibutuhkan), pelaksanaan (penampaian materi dan penugasan mandiri), dan evaluasi (mengukur hasil pelaksanaan program). Hasil dari pelaksanaan pelatihan ini efektif yang ditunjukkan dengan dari hasil penilaian peserta bawa pelatihan menambah peningkatan wawasan dalam meningkatkan kompetensi guru dalam menciptakan konten digital yang beragam diangka 3,9 dari skala 1 sampai 4. Pada bagian akhir, rekomendasi diberikan untuk keberlanjutan program ini.

Kata Kunci: Learning Management System; konten digital; kreatif

Enhancing Teachers' Competence in Developing Creative Digital Content for Learning Management Systems (LMS)

Abstract: Teachers are required not only to master the subject matter but also to develop flexible and creative approaches in teaching and producing digital content to support classroom learning. There is a need for training in the creation of creative digital content to equip teachers with the skills necessary to prepare engaging learning materials. This training aims to provide teachers with the ability to create innovative digital content for Learning Management Systems (LMS). Digital content plays a crucial role in enhancing student interaction and comprehension of learning materials. The types of digital content include static content (e-books, blogs, comics, infographics, images, posters), audio & motion content (videos, animations, GIFs, podcasts), and interactive content (quizzes/games, chats, forums). This article presents the implementation of the training program, which includes the preparation, execution, and evaluation stages. The results indicate that the training was effective in improving teachers' competence in creating a diverse range of digital content. Finally, recommendations are provided for the sustainability of this program.

Keywords: Learning Management System; digital content; creative

How to Cite: Sagirani, T., Hariadi, B., Sunarto, M. D., Lemantara, J., & Amelia, T. (2025). Peningkatan Kompetensi Guru dalam Menyusun Konten Digital Kreatif untuk Learning Management System (LMS). *Lambung Inovasi: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 10(1), 25–35. <https://doi.org/10.36312/linov.v10i1.2184>



<https://doi.org/10.36312/linov.v10i1.2184>

Copyright© 2025, Sagirani. et al

This is an open-access article under the CC-BY-SA License.



PENDAHULUAN

Dalam era yang sering disebut sebagai VUCA (Volatility (volatilitas), Uncertainty (ketidakpastian), Complexity (kompleksitas), dan Ambiguity (ambiguitas))

dunia pendidikan menghadapi tantangan besar dalam menciptakan pembelajaran yang relevan dan efektif (Fitri Rachmaniah Azhro et al., 2023). Perubahan cepat dalam teknologi informasi, sosial, dan ekonomi memaksa sektor pendidikan, khususnya para guru, untuk menyesuaikan diri dengan cepat dan adaptif (Rahim et al., 2019). Guru tidak hanya dituntut untuk menguasai materi pembelajaran, tetapi juga mengembangkan pendekatan yang fleksibel serta kreatif dalam mengajar, terutama di era digital. Kondisi VUCA ini menciptakan kebutuhan mendesak untuk mengintegrasikan teknologi ke dalam proses pembelajaran (Icam Sutisna & Safitri, 2022), terutama di tengah pergeseran proses pembelajaran menjadi daring (online learning) yang meningkat tajam sejak pandemi COVID-19. Pembelajaran daring menghadirkan tantangan baru, tetapi juga peluang besar bagi guru untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih dinamis dan menyenangkan.

Dalam konteks ini, konten digital memainkan peran yang sangat penting. Konten digital yang bervariasi dan menarik tidak hanya mampu memperkaya proses pembelajaran, tetapi juga dapat menjaga perhatian dan motivasi siswa (Tarigan, 2019; Wonda et al., 2022). Untuk menjadi guru profesional Abad 21, diperlukan pengetahuan untuk memanfaatkan dan mengembangkan konten digital (Taufik et al., 2020), ini berarti bahwa guru yang telah lama bekerja dalam bidang pendidikan sangat membutuhkan kemampuan terkait konten digital. Pembelajaran yang menyenangkan (joyful learning) menjadi tujuan utama (Sufiani & Marzuki, 2021), terutama ketika siswa belajar dari rumah atau tempat yang jauh dari lingkungan kelas yang terstruktur.

Pembelajaran yang menyenangkan menjadi salah satu tujuan utama dalam pendidikan modern. Konsep ini tidak hanya berkaitan dengan materi pembelajaran yang disampaikan secara menarik, tetapi juga bagaimana proses pembelajaran tersebut dapat membangkitkan minat, partisipasi aktif, dan rasa keterlibatan siswa (Khoiriyah & Darwan, 2022). Di era digital, menyusun konten pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan semakin memungkinkan berkat teknologi. Konten digital yang kreatif seperti video, animasi, permainan edukatif, infografik, dan komik dapat membantu guru menciptakan suasana belajar yang lebih hidup dan menumbuhkan minat belajar siswa. Namun, pembelajaran yang menyenangkan tidak cukup hanya dengan menyediakan konten yang menarik secara visual. Materi pembelajaran juga harus relevan dan mampu mengakomodasi beragam kebutuhan belajar siswa (Herwina Wiwin, 2021; Umi Isrotun, 2023).

Dalam pembelajaran daring, tantangan yang dihadapi adalah menjaga interaksi dan keterlibatan siswa yang cenderung lebih pasif jika hanya berhadapan dengan materi yang monoton. Konten digital yang bervariasi, mulai dari konten statik seperti e-book dan komik, konten audio & motion seperti video dan podcast, hingga konten interaktif seperti kuis, forum, dan permainan edukatif, sangat membantu dalam menciptakan pengalaman belajar yang lebih kaya dan berkesan. Seiring meningkatnya kebutuhan akan pembelajaran daring, kehadiran konten digital yang kreatif dan efektif menjadi krusial. Konten digital memungkinkan guru untuk menyajikan materi pembelajaran dalam berbagai bentuk yang disesuaikan dengan gaya belajar siswa. Setiap siswa memiliki gaya belajar yang berbeda, sehingga guru harus mampu menyediakan variasi metode pengajaran yang dapat mengakomodasi berbagai kecerdasan tersebut.

Konten digital memungkinkan hal ini terjadi, dengan menyajikan materi dalam bentuk visual, audio, gerakan, dan interaksi. Dalam konteks pembelajaran daring, Learning Management System (LMS) menjadi platform utama yang digunakan untuk mengelola, menyampaikan, dan memonitor pembelajaran. LMS memberikan kemudahan bagi guru untuk mengunggah dan mengelola konten digital, serta

berinteraksi dengan siswa secara daring (Rahman et al., 2019; Yana & Adam, 2019). Namun, efektifitas LMS sangat bergantung pada kualitas dan keragaman konten yang tersedia (Endurance et al., 2020). Guru yang hanya mengandalkan teks statis dan materi teks dalam format .pdf cenderung mengalami kesulitan dalam menjaga keterlibatan siswa. Di sisi lain, guru yang mampu memanfaatkan berbagai jenis konten digital seperti video, animasi, kuis interaktif, dan forum diskusi akan memiliki peluang lebih besar dalam menciptakan pengalaman belajar yang lebih kaya dan bermakna bagi siswa.

Kendala dan tantangannya adalah banyak guru yang masih menghadapi kendala signifikan dalam menyusun konten digital yang kreatif. Kendala utama yang dihadapi guru adalah kurangnya pemahaman dan keterampilan dalam menggunakan alat bantu digital (tools) yang tersedia (Nisak & Rofi'ah, 2023; Rahma et al., 2023; Rejeki, 2023). Banyak guru belum terbiasa menggunakan perangkat lunak atau aplikasi desain konten seperti Canva, Pixton, Powtoon, atau bahkan alat pembuat kuis interaktif seperti Kahoot dan Quizizz. Minimnya pelatihan yang mendalam dan berkelanjutan tentang pemanfaatan alat-alat digital ini sering kali menjadi penghambat dalam upaya guru menciptakan konten pembelajaran yang menarik.

Beberapa kendala yang sering dihadapi guru antara lain 1) Keterbatasan Teknis: Banyak guru yang masih merasa kesulitan dalam menguasai perangkat lunak atau aplikasi untuk menyusun konten digital. Hal ini sering disebabkan oleh kurangnya pelatihan dan pendampingan dalam penggunaan alat bantu yang tepat untuk menghasilkan konten digital. 2) Kurangnya Waktu untuk Pengembangan Konten: Guru sering kali dibebani dengan tanggung jawab administrasi dan pengajaran yang padat, sehingga tidak memiliki cukup waktu untuk mengeksplorasi teknologi baru. 3) Akses terhadap Sumber Daya Digital: Meskipun teknologi telah menjadi lebih mudah diakses, beberapa sekolah, terutama di daerah terpencil, masih menghadapi kendala dalam akses internet yang stabil atau kurangnya perangkat pendukung seperti komputer dan perangkat lunak yang diperlukan untuk menyusun konten digital yang lebih kompleks. 4) Keterbatasan Kreativitas: Bagi sebagian guru, menggabungkan kreativitas dengan teknologi adalah tantangan tersendiri. Membuat konten yang menarik tidak hanya memerlukan keterampilan teknis, tetapi juga ide-ide kreatif yang dapat diintegrasikan ke dalam materi pelajaran.

Berdasarkan kondisi ini, pelatihan bagi guru dalam menyusun konten digital yang kreatif menjadi kebutuhan mendesak. Pelatihan ini tidak hanya harus berfokus pada pengenalan berbagai alat bantu yang tersedia, tetapi juga memberikan bimbingan tentang bagaimana merancang konten yang efektif sesuai dengan tujuan pembelajaran. Guru harus diberi kesempatan untuk belajar dan berlatih menggunakan berbagai aplikasi yang memungkinkan mereka menghasilkan konten dalam bentuk statik, audio & motion, serta interaktif.

Pelatihan yang komprehensif dapat membantu guru mengatasi keterbatasan teknis dan kreativitas, sekaligus meningkatkan pemahaman mereka tentang pentingnya variasi konten dalam pembelajaran. Pada akhirnya, hal ini akan mendukung penciptaan pembelajaran daring yang tidak hanya efektif secara pedagogis, tetapi juga menyenangkan dan memotivasi siswa untuk belajar secara mandiri. Dengan demikian, pelatihan penyusunan konten digital yang kreatif adalah langkah krusial untuk menjawab tantangan VUCA, serta untuk menciptakan pembelajaran yang relevan dan menarik.

METODE PELAKSANAAN

Pelatihan penyusunan konten digital untuk LMS ini dilaksanakan melalui tiga tahap utama: persiapan, pelaksanaan, dan evaluasi. Setiap tahapan ini penting untuk memastikan bahwa kegiatan pelatihan dapat berlangsung secara terstruktur dan efektif, dengan tujuan akhir meningkatkan kompetensi guru dalam membuat konten digital yang kreatif dan variatif.

1. Tahap Persiapan

Pada tahap persiapan, beberapa langkah kunci dilakukan untuk memastikan pelatihan berjalan dengan lancar dan mendapat partisipasi optimal dari para peserta. Berikut adalah rincian aktivitas dalam tahap persiapan:

Penyebaran Informasi Kegiatan melalui Poster: Langkah awal adalah menyebarkan informasi mengenai pelatihan kepada para guru melalui berbagai media. Poster kegiatan dibuat dengan desain yang menarik dan informatif. Poster tersebut mencakup detail tentang waktu dan tanggal pelatihan, manfaat yang akan didapatkan peserta, narasumber, serta informasi mengenai cara pendaftaran. Penyebaran poster ini dilakukan secara online melalui grup WhatsApp, media sosial, dan surat elektronik kepada calon peserta di berbagai sekolah.

Pendaftaran Peserta melalui Google Form: Untuk mengelola pendaftaran peserta, formulir pendaftaran daring dibuat menggunakan Google Form. Formulir ini memudahkan calon peserta untuk mendaftar dengan memberikan informasi dasar seperti nama, alamat email, nomor telepon, sekolah asal, kota asal dan motivasi mengikuti pelatihan. Dengan Google Form, data peserta dapat diatur dan dianalisis dengan mudah untuk persiapan lebih lanjut.

Persiapan Materi Pelatihan: Materi pelatihan disiapkan secara menyeluruh agar sesuai dengan tujuan pelatihan, yaitu membekali guru dengan keterampilan menyusun konten digital. Materi mencakup pengenalan berbagai jenis konten digital (statik, audio & motion, interaktif), contoh-contoh praktis konten yang dapat digunakan dalam LMS, serta panduan langkah demi langkah menggunakan tools/ aplikasi bantu. Selain itu, panduan penggunaan LMS seperti Google Classroom atau Moodle juga disertakan agar peserta dapat memahami cara mengintegrasikan konten digital ke dalam platform pembelajaran mereka.

2. Tahap Pelaksanaan

Pelatihan ini dilaksanakan secara daring (online) dengan mempertimbangkan kemudahan akses dan fleksibilitas bagi para guru. Beberapa langkah penting dalam tahap pelaksanaan meliputi:

Memastikan Platform yang Digunakan: Platform yang akan digunakan untuk pelatihan harus dipastikan stabil dan mudah diakses oleh semua peserta. Untuk pelatihan ini, platform yang digunakan adalah Zoom. Sebelum pelatihan dimulai, dilakukan uji coba teknis untuk memastikan semua fitur, seperti share screen, breakout rooms, dan chat, dapat berfungsi dengan baik. Hal ini penting agar tidak ada hambatan teknis yang mengganggu kelancaran pelatihan.

Pengiriman Link Kegiatan kepada Peserta: Link untuk mengakses pelatihan dikirimkan kepada semua peserta yang telah terdaftar melalui email atau WhatsApp. Pengiriman link dilakukan 1 hari sebelum kegiatan dimulai, dengan pengingat tambahan yang dikirimkan beberapa jam sebelum pelatihan dimulai. Langkah ini penting untuk memastikan semua peserta bisa bergabung tepat waktu.

Pengukuran data awal peserta terkait kesiapan alat dan pemahaman awal terhadap materi yang di isi oleh 304 peserta yang hadir dan mengisi data awal dan 65% menyatakan memiliki akses internet yang stabil meski harus menggunakan quota

internet pribadi. Dan 35% kurang percaya diri dalam membuat konten interaktif seperti video, animasi, atau kuis.

Penyampaian Materi Pelatihan: Pada tahap ini, pelatihan dimulai dengan penyampaian materi yang sudah disiapkan. Narasumber memberikan penjelasan mengenai pentingnya konten digital dalam pembelajaran LMS, kemudian memperkenalkan berbagai jenis konten digital. Setelah itu, peserta akan diajak untuk mempraktikkan pembuatan konten menggunakan beberapa alat bantu seperti Canva, Pixton, atau Google Slides. Pada sesi ini, diadakan diskusi interaktif dan sesi tanya jawab agar peserta dapat langsung mengatasi masalah teknis yang dihadapi. Peserta mengikuti materi bersama-sama dalam satu waktu, namun dalam sesi penugasan peserta mendapatkan waktu selama 14 hari untuk menyusun proyek akhir berupa konten digital. Peserta boleh menggunakan salah satu tools bantu atau kombinasi dari beberapa tools yang telah dipahami.

3. Tahap Evaluasi

Evaluasi pelatihan dilakukan untuk mengukur efektivitas program dan tingkat pemahaman peserta terhadap materi yang disampaikan. Evaluasi dilakukan dalam dua bentuk, yaitu evaluasi pemahaman peserta dan evaluasi kepuasan peserta:

Mengukur Tingkat Pemahaman Peserta: Untuk mengetahui sejauh mana peserta memahami materi yang telah disampaikan, diadakan kuis dan latihan yang hasil penyusunan konten dikumpulkan di drive yang telah ditentukan.

Mengukur Tingkat Kepuasan Peserta: Setelah pelatihan selesai, kuesioner evaluasi dikirimkan kepada peserta untuk mengukur tingkat kepuasan mereka terhadap pelatihan. Kuesioner ini mencakup aspek-aspek seperti kualitas materi, keterampilan narasumber, kelancaran teknis, dan relevansi pelatihan dengan kebutuhan dan peningkatan kemampuan peserta. Data dari kuesioner ini akan dianalisis untuk memberikan umpan balik guna perbaikan pelatihan di masa depan.

Dengan metode pelaksanaan ini, pelatihan dapat berjalan efektif, dan guru mampu meningkatkan kompetensi dalam menyusun konten digital kreatif yang relevan untuk pembelajaran LMS.

HASIL DAN DISKUSI

Pada tahap persiapan, poster kegiatan pelatihan "Menyusun Konten untuk LMS" adalah satu bagian dari rangkaian pekan webinar yang poster KEGIATAN telah disebarluaskan melalui berbagai media seperti grup WhatsApp guru, media sosial (Facebook dan Instagram), serta email ke beberapa institusi pendidikan di seluruh Indonesia. Tujuan dari penyebaran ini adalah untuk menarik minat peserta dari berbagai daerah yang memiliki latar belakang dan kebutuhan yang berbeda-beda dalam hal pemanfaatan konten digital dalam pembelajaran. Hasil dari promosi yang dilakukan, terdapat 320 pendaftar yang berasal dari 75 kota di seluruh Indonesia. Antusiasme peserta sangat tinggi, terbukti dari ragam peserta yang mendaftar, mulai dari guru sekolah dasar hingga dosen perguruan tinggi. Gambar 1. berikut adalah poster kegiatan yang disebarluaskan.



Gambar 1. Poster Kegiatan

Hasil pelatihan menunjukkan bahwa sebagian besar peserta mampu menyusun konten digital yang kreatif dan menarik untuk digunakan di LMS. Konten statik seperti e-book dan infografik menjadi pilihan favorit karena mudah dibuat dan disesuaikan dengan materi pembelajaran. Konten audio & motion seperti video dan animasi membutuhkan keterampilan teknis yang lebih tinggi, tetapi dengan dukungan perangkat lunak yang tepat, peserta dapat menghasilkan video pembelajaran yang efektif. Sementara itu, konten interaktif seperti kuis dan forum menjadi tantangan tersendiri bagi guru, terutama dalam hal pengintegrasian ke dalam LMS.



Gambar 2. Moderator dan Narasumber dalam kegiatan pelatihan

Sesi pelatihan dilaksanakan secara daring melalui platform Zoom. Sebanyak 304 peserta hadir dari 69 kota yang berbeda hadir dalam sesi pelatihan ini. Meskipun beberapa peserta tidak dapat hadir, jumlah peserta yang bergabung menunjukkan tingkat partisipasi yang sangat baik, dengan representasi dari hampir seluruh wilayah Indonesia. Berikut adalah tabel peserta yang hadir berdasarkan kota asal:

Table 1. Distribusi data kemampuan berpikir sisiwa

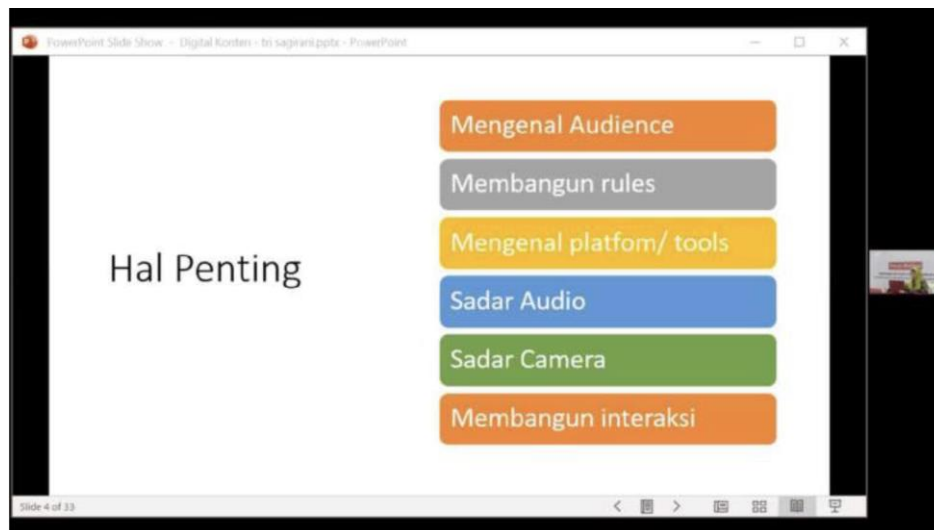
No	Asal Kota	Jumlah Hadir	No	Asal Kota	Jumlah Hadir
1	Balikpapan	7	36	Madiun	9
2	Banda Aceh	1	37	Magetan	2
3	Bangkalan	10	38	Malang	1
4	Bantul	1	39	Mimika	1
5	Banyuwangi	2	40	Mojokerto	20
6	Batu	1	41	Muaru Jambi	1
7	Batusangkar,	1	42	Musi Rawas Utara	1
8	Bekasi	2	43	Palembang	2
9	Bengkayang	1	44	Palopo	1
10	Bima	1	45	Pamekasan	1
11	Blitar	1	46	Pasuruan	5
12	Bogor	1	47	Pontianak	5
13	Bojonegoro	1	48	Probolinggo	2
14	Bondowoso	1	49	Rengat Indragiri Hulu	1
15	Brebes	1	50	Semarang	1
16	Cirebon	2	51	Serang	1
17	Demak	1	52	Sidoarjo	21
18	Den Haag	1	53	Sigi	1
19	Fakfak	1	54	Situbondo	3
20	Gianyar	1	55	Sleman, DIY.	1
21	Gresik	6	56	Surabaya	1
22	Gunung Kidul	3	57	Surabaya	87
23	Indragiri Hulu	1	58	Tanjab Timur	3
24	Indramayu	3	59	Tarakan	1
25	Jakarta	4	60	Teluk Bintuni	1
26	Jambi	7	61	Teluk Wondama	1
27	Jember	8	62	Timika	1
28	Jombang	10	63	Trenggalek	1
29	Karanganyar	1	64	Tuban	5
30	Karawang	1	65	Tulungagung	11
31	Kediri	7	66	Waikabubak-Sumba	1
32	Klaen	1	67	Wonosari	5
33	Lamongan	6	68	Wonosobo	1
34	Lumajang	1	69	Yogyakarta	4
35	Madiun	4			

Materi yang dibahas pada sesi pelatihan disampaikan dalam bentuk presentasi interaktif yang mencakup beberapa poin utama:

1. Pengenalan Konten Digital untuk Pembelajaran, meliputi; a) Jenis konten digital: statik, audio & motion, dan interaktif; dan b) Contoh praktis: e-book, blog, video, animasi, podcast, infografik, dan kuis/games interaktif.

2. Alat Bantu Pembuatan Konten Digital, meliputi; a) Pixton untuk pembuatan komik Pendidikan; b) Canva untuk desain grafis, poster, dan infografik; dan c) Google Slides untuk presentasi yang interaktif.
3. Integrasi Konten Digital ke dalam LMS, meliputi; a) Cara mengunggah konten ke LMS (Google Classroom/ Moodle); b) Menyusun modul pembelajaran dengan elemen interaktif untuk meningkatkan keterlibatan siswa; c) Hal yang harus diperhatikan saat mengajar online.

Gambar kegiatan pelatihan secara online saat sesi penyampaian materi dapat dilihat pada Gambar 3 berikut ini.



Gambar 3. Materi dari Narasumber Pelatihan

Evaluasi pelatihan dilakukan melalui: pengukuran data sebelum dan sesudah, testimoni peserta dan pengukuran tingkat kepuasan dengan menggunakan kuesioner dengan hasil dapat dilihat pada Tabel 1.

Pengukuran Tingkat Pemahaman peserta diukur dengan menggunakan skala Likert 1 sampai 4, di mana: 1 = Tidak Baik; 2 = Cukup Baik; 3 = Baik; 4 = Sangat Baik

Table 2. Hasil Sebelum dan Sesudah Pelatihan

Kegiatan	Sebelum Pelatihan	Setelah Pelatihan
Pengenalan Konten Digital untuk Pembelajaran	2,7	3,5
Pengenalan Alat Bantu Pembuatan Konten Digital	2,4	3,7
Integrasi Konten Digital ke dalam LMS	2,0	3,3

Testimoni Peserta: Setelah pelatihan, peserta memberikan testimoni mengenai manfaat yang mereka peroleh dari pelatihan ini. Peserta menyatakan bahwa mereka dapat memahami materi yang disampaikan dengan baik dan merasa lebih siap dalam menyusun konten digital yang menarik dan interaktif untuk pembelajaran di kelas. Beberapa testimoni dari peserta antara lain: a) "Pelatihan ini memberikan pemahaman lebih dalam tentang bagaimana memanfaatkan konten digital untuk pembelajaran yang lebih efektif."; b) "Saya jadi lebih percaya diri untuk membuat konten kreatif yang bisa menarik minat siswa."; c) "Materinya sangat relevan dengan kebutuhan saya dalam mengajar online, terutama untuk membuat konten video dan kuis interaktif."

Pengukuran Tingkat Kepuasan Peserta: Tingkat kepuasan peserta diukur dengan menggunakan skala Likert 1 sampai 4, di mana: 1 = Tidak Baik; 2 = Cukup Baik; 3 = Baik; dan 4 = Sangat Baik

Table 3. Hasil Evaluasi Kegiatan

No.	Aspek Evaluasi	Nilai
1	Materi Webinar yang disampaikan narasumber dapat menambah peningkatan wawasan	3,9
2	Kualitas materi secara keseluruhan	3,9
3	Kualitas narasumber dalam menyampaikan materi	3,9
4	Sesi tanya jawab	3,8
5	Kemudahan sistem event dan keramahan penyelenggara	3,8
6	Efektifitas waktu penyelenggaraan	3,7
7	Kualitas audio dan visual	3,8

Hasil evaluasi tingkat kepuasan peserta terhadap beberapa aspek pelatihan rata-rata tingkat kepuasan berada antara skala 3 (Baik) dan 4 (Sangat Baik), menunjukkan bahwa peserta secara umum merasa pelatihan ini sangat bermanfaat dan relevan dengan kebutuhan mereka. Evaluasi ini memberikan gambaran bahwa pelatihan telah berhasil meningkatkan kompetensi guru dalam menyusun konten digital kreatif untuk LMS, dan sebagian besar peserta merasa puas dengan penyelenggaraan dan materi yang disampaikan. Diskusi selama pelatihan juga mengungkapkan bahwa sebagian peserta masih memerlukan waktu lebih lama untuk menguasai teknologi tertentu, terutama yang berhubungan dengan pembuatan konten interaktif. Oleh karena itu, pelatihan lanjutan yang lebih fokus pada pengembangan konten interaktif sangat dianjurkan.

KESIMPULAN

Pelatihan menyusun konten digital yang kreatif untuk LMS bagi guru memberikan dampak positif dalam meningkatkan kemampuan guru dalam memanfaatkan teknologi pendidikan. Guru yang berpartisipasi dalam pelatihan ini mampu menghasilkan konten digital yang bervariasi, baik dalam bentuk statik, audio & motion, maupun interaktif. Namun, terdapat kebutuhan akan pelatihan lanjutan untuk memperdalam penguasaan teknologi yang lebih kompleks. Pengelolaan pelatihan dapat memuaskan baik peserta maupun narasumber.

REKOMENDASI

Diskusi selama pelatihan juga mengungkapkan bahwa sebagian peserta masih memerlukan waktu lebih lama untuk menguasai teknologi tertentu, terutama yang berhubungan dengan pembuatan konten interaktif untuk itu diperlukan pelatihan lanjutan untuk memperdalam keterampilan dalam menyusun konten interaktif di LMS. Oleh karena itu, pelatihan lanjutan yang lebih fokus pada pengembangan konten interaktif sangat dianjurkan. Kerja sama dengan penyedia platform LMS untuk memfasilitasi integrasi konten digital yang lebih mudah dan user-friendly bisa menjadi alternatif solusi untuk kemudahan guru menyiapkan pembelajaran.

ACKNOWLEDGMENT

Tim pelaksana program pengabdian masyarakat mengucapkan terimakasih kepada segenap pimpinan Universitas Dinamika dan Bagian Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat atas dukungan untuk keberhasilan jalannya program ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Endurance, A., C, U. A., & C, A. M. (2020). Integration of Learning Management System (LMS) into Teaching and Learning: A Synergy for Improving Students Learning Outcome in Tertiary Institutions in Delta State Nigeria. *Computer Science and Information Technology*, 8(4).
- Fitri Rachmaniah Azhro, Liza Purma Sari, Annisa Salsabilla Ratu Sampurna, Meila Faiza, Asiah Kamilah, Salsabil Nasha, Ajeng Tri Meilani, & Agnesia Ramadhayanti. (2023). Tantangan Pendidikan Tinggi Menghadapi Perkembangan Teknologi Digital dalam Era VUCA. *Proceeding Conference On Psychology and Behavioral Sciences*, 2(1). <https://doi.org/10.61994/cpbs.v2i1.42>
- Herwina Wiwin. (2021). Optimalisasi kebutuhan siswa dan hasil belajar dengan pembelajaran berdiferensiasi. In *Perspektif Ilmu Pendidikan*.
- Icam Sutisna, & Safitri, R. (2022). Adaptasi Guru di Era Pendidikan Berbasis Digital. *Jurnal Ilmiah Profesi Guru (JIPG)*, 3(1). <https://doi.org/10.30738/jipg.vol3.no1.a11906>
- Khoiriyah, A.-, & Darwan, D. (2022). Pendampingan Pengenalan dan Penyuluhan Metode Belajar Menyenangkan (Fun Learning) Berbahasa Inggris di Kelurahan Pejambon Kabupaten Sumber Kecamatan Cirebon. *J-ADIMAS (Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat)*, 10(2). <https://doi.org/10.29100/j-adimas.v10i2.3371>
- Nisak, R. K., & Rofi'ah, S. (2023). Problematika Guru dalam Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Digital. *BASICA Journal of Arts and Science in Primary Education*, 3(1). <https://doi.org/10.37680/basica.v3i1.3623>
- Rahim, F. R., Suherman, D. S., & Murtiani, M. (2019). Analisis Kompetensi Guru dalam Mempersiapkan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi Era Revolusi Industri 4.0. *Jurnal Eksakta Pendidikan (Jep)*, 3(2), 133. <https://doi.org/10.24036/jep/vol3-iss2/367>
- Rahma, F. A., Harjono, H. S., & Sulisty, U. (2023). Problematika Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Digital. *Jurnal Basicedu*, 7(1). <https://doi.org/10.31004/basicedu.v7i1.4653>
- Rahman, M., Daud, M. Y., & Ensima, N. K. (2019). Learning Management System (LMS) in Teaching and Learning. *International Journal of Academic Research in Business and Social Sciences*, 9(11). <https://doi.org/10.6007/ijarbss/v9-i11/6717>
- Rejeki, F. S. Z. (2023). Analisis Tantangan dan Peluang Guru di Era Digital. *Jurnal Informatika Dan Teknologi Pendidikan*, 3(1).
- Sufiani, S., & Marzuki, M. (2021). Joyful Learning: Strategi Alternatif Menuju Pembelajaran Menyenangkan. *Zawiyah: Jurnal Pemikiran Islam*, 7(1). <https://doi.org/10.31332/zjpi.v7i1.2892>
- Tarigan, T. P. E. (2019). Menyikapi Era Digital Dalam Pembelajaran Pak. *Jurnal Penelitian Fisikawan*, 2(2).
- Taufik I.S. dkk (2020). Peningkatan Keterampilan ICT untuk Guru melalui Pelatihan Konten Digital Pembelajaran Berbasis Sumber Terbuka (Open Sources). Aksiologi: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat, 4(1). <https://doi.org/10.30651/aks.v4i1.2316>
- Umi Isrotun. (2023). Proses pembelajaran melibatkan I Upaya Memenuhi Kebutuhan Belajar Peserta Didik Melalui Pembelajaran Berdiferensiasi. *Seminar Nasional Teknologi Dan Multidisiplin Ilmu (semnastekmu)*, 2(2). <https://doi.org/10.51903/semnastekmu.v2i1.184>

- Wonda, H., Kota, M. K., & Arianti, C. D. (2022). Pengembangan Buku Digital Sebagai Media Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas IV. *Primary: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 11(6). <https://doi.org/10.33578/jpfkip.v11i6.9115>
- Yana, D., & Adam, A. (2019). Efektivitas Penggunaan Platform Lms Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Blended Learning Terhadap Hasil Belajar Mahasiswa. *Jurnal Dimensi*, 8(1). <https://doi.org/10.33373/dms.v8i1.1816>