

Peningkatan Kompetensi Literasi Digital Guru melalui Pelatihan *Google Workspace, Canva, Artificial Intelligence*, dan *Google Form* di Pondok Pesantren Ma'arif As-Sa'adiyah Kabupaten Lima Puluh Kota, Sumatera Barat

Khairul Azmi*¹, Adelia Alfama Zamista², Tri Yuliati³

^{1,3} Teknik Informatika, Institut Teknologi dan Bisnis Riau Pesisir, Indonesia

² Pendidikan Fisika, Universitas Islam Negeri Imam Bonjol Padang, Indonesia

*e-mail: Khairulazmi27@gmail.com¹, adelia.zamista@uinib.ac.id², triylati00@gmail.com³

Abstrak

Transformasi digital dalam dunia pendidikan menuntut guru memiliki kompetensi literasi digital yang memadai untuk mendukung proses pembelajaran. Namun, hasil observasi di Pondok Pesantren Ma'arif As-Sa'adiyah menunjukkan bahwa sebagian besar guru belum optimal memanfaatkan platform digital seperti Google Workspace, Canva, Artificial Intelligence (AI), dan Google Form dalam kegiatan pembelajaran. Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan meningkatkan kompetensi literasi digital guru melalui pelatihan dan pendampingan pemanfaatan platform digital tersebut. Kegiatan dilaksanakan pada 3 Mei 2026 dengan melibatkan 18 orang guru sebagai peserta. Metode yang digunakan meliputi penyuluhan, demonstrasi, praktik langsung, dan pendampingan, sedangkan evaluasi dilakukan menggunakan instrumen pretest dan posttest. Hasil kegiatan menunjukkan bahwa nilai rata-rata kompetensi peserta meningkat dari 47,60% menjadi 86,20% atau mengalami peningkatan sebesar 38,60%. Peningkatan tertinggi terjadi pada kompetensi pemanfaatan Artificial Intelligence (AI). Selain mengalami peningkatan pemahaman, peserta juga mampu membuat media pembelajaran menggunakan Canva, memanfaatkan Google Workspace untuk kolaborasi dokumen, menggunakan AI sebagai pendukung penyusunan materi ajar, serta menyusun evaluasi pembelajaran berbasis Google Form. Dengan demikian, pelatihan ini efektif dalam meningkatkan kompetensi literasi digital guru dan mendukung penerapan teknologi digital dalam proses pembelajaran di lingkungan pesantren.

Kata kunci: *artificial intelligence, canva, google form, google workspace, guru pesantren, literasi digital*

Abstract

Digital transformation in education requires teachers to possess adequate digital literacy competencies to support the learning process. However, preliminary observations at Ma'arif As-Sa'adiyah Islamic Boarding School revealed that most teachers had not yet optimally utilized digital platforms such as Google Workspace, Canva, Artificial Intelligence (AI), and Google Forms in teaching activities. This community service program aimed to enhance teachers' digital literacy competencies through training and mentoring in the use of these digital platforms. The program was conducted on May 3, 2026, involving 18 teachers as participants. The methods included lectures, demonstrations, hands-on practice, and mentoring, while evaluation was carried out using pretest and posttest instruments. The results showed that the average competency score increased from 47.60% to 86.20%, representing an improvement of 38.60%. The highest improvement was observed in the competency of utilizing Artificial Intelligence (AI). In addition to improved knowledge, participants were able to develop learning media using Canva, utilize Google Workspace for document collaboration, employ AI to support instructional material development, and create digital assessments using Google Forms. These findings indicate that the training was effective in improving teachers' digital literacy competencies and supporting the integration of digital technology into the teaching and learning process in the Islamic boarding school environment.

Keywords: *artificial intelligence, canva, digital literacy, google form, google workspace, islamic boarding school teachers*

1. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi telah membawa perubahan yang signifikan terhadap berbagai sektor, termasuk pendidikan. Pemanfaatan teknologi digital dalam

proses pembelajaran tidak lagi menjadi pilihan, melainkan kebutuhan yang harus dipenuhi oleh setiap pendidik untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Guru dituntut memiliki kemampuan dalam mengakses, memahami, mengevaluasi, dan memanfaatkan informasi digital secara efektif guna mendukung proses belajar mengajar yang lebih inovatif dan adaptif terhadap perkembangan zaman (Caena & Redecker, 2019; UNESCO, 2023). Kompetensi digital guru menjadi salah satu faktor penting dalam keberhasilan transformasi pendidikan karena mampu meningkatkan kualitas pembelajaran, kolaborasi, dan keterlibatan peserta didik dalam proses belajar (Redecker, 2017).

Literasi digital merupakan kemampuan individu dalam menggunakan teknologi digital secara efektif, kritis, kreatif, dan bertanggung jawab untuk memperoleh, mengelola, serta mengomunikasikan informasi (Gilster, 1997). Dalam konteks pendidikan, literasi digital menjadi salah satu kompetensi penting yang harus dimiliki guru untuk menciptakan pembelajaran yang interaktif, kolaboratif, dan berpusat pada peserta didik. Kemampuan tersebut mencakup keterampilan dalam mengakses informasi, mengevaluasi sumber informasi, memanfaatkan perangkat digital, serta menghasilkan konten pembelajaran yang relevan dengan kebutuhan peserta didik (W. Ng, 2012; UNESCO, 2023; Zamista & Azmi, 2023).

Perkembangan teknologi pendidikan dalam beberapa tahun terakhir juga ditandai dengan meningkatnya pemanfaatan platform kolaborasi digital seperti *Google form*, *Google Workspace*, aplikasi desain pembelajaran *Canva*, serta teknologi *Artificial Intelligence (AI)*. *Google form* dan *Google Workspace* memungkinkan guru melakukan kolaborasi dokumen, penyimpanan berbasis *cloud*, dan pengelolaan administrasi pembelajaran secara lebih efisien (Nofitri et al., 2025). *Canva* membantu guru menghasilkan media pembelajaran visual yang menarik, sedangkan AI mampu mendukung penyusunan materi ajar, pembuatan soal, penyederhanaan materi, hingga penyusunan umpan balik pembelajaran. Berbagai penelitian menunjukkan bahwa pemanfaatan teknologi tersebut mampu meningkatkan efektivitas pembelajaran apabila diimbangi dengan peningkatan kompetensi digital guru serta penerapan prinsip etika dalam penggunaannya (Chan, 2023; Motlagh et al., 2025).

Transformasi digital juga menjadi tantangan sekaligus peluang bagi pondok pesantren dalam meningkatkan kualitas tata kelola dan pembelajaran tanpa meninggalkan nilai-nilai keislaman yang menjadi karakteristik utama pesantren (Saini, 2024). Pondok pesantren sebagai lembaga pendidikan Islam memiliki peran strategis dalam membentuk karakter dan kompetensi generasi muda. Namun demikian, masih terdapat sejumlah pesantren yang menghadapi tantangan dalam implementasi teknologi digital, terutama terkait kompetensi guru dalam memanfaatkan berbagai platform pembelajaran digital (Ahmad et al., 2023). Di lingkungan pesantren, pemanfaatan AI masih relatif baru sehingga guru memerlukan pemahaman mengenai penggunaan AI secara etis sesuai nilai-nilai pendidikan Islam. AI tidak dimaksudkan menggantikan peran guru, tetapi sebagai alat bantu dalam penyusunan bahan ajar, pembuatan soal, penyederhanaan materi, dan pencarian referensi akademik sehingga produktivitas guru dapat meningkat (Tan & Maravilla, 2024).

Berdasarkan hasil observasi awal dan wawancara yang dilakukan kepada Kepala Madrasah serta 18 guru Pondok Pesantren Ma'arif As-Sa'adiyah di Jorong Batu Nan Limo, Nagari Koto Tengah Simalanggang, Kecamatan Payakumbuh, Kabupaten Lima Puluh Kota, diketahui bahwa pemanfaatan teknologi digital dalam pembelajaran masih belum optimal. Sebanyak 6 guru (33,3%) pernah menggunakan *Canva* sebagai media pembelajaran, 5 guru (27,8%) telah memanfaatkan *Google Workspace* selain *Google Drive*, sedangkan hanya 2 guru (11,1%) yang pernah menggunakan aplikasi *Artificial Intelligence* seperti *ChatGPT* atau *Gemini* dalam penyusunan materi pembelajaran. Selain itu, seluruh guru belum pernah mengikuti pelatihan yang mengintegrasikan *Google Workspace*, *Canva*, *Artificial Intelligence*, dan *Google Form* dalam satu program pelatihan terpadu. Kondisi tersebut menunjukkan adanya kebutuhan nyata terhadap peningkatan kompetensi literasi digital guru sebagai bagian dari upaya mendukung transformasi digital di lingkungan pesantren (Kementerian Komunikasi dan Informatika Republik Indonesia, 2024).

Kondisi tersebut berdampak pada kurang optimalnya pemanfaatan media digital dalam penyampaian materi, penyusunan evaluasi pembelajaran, maupun pengembangan bahan ajar

yang menarik. Padahal saat ini tersedia berbagai *platform digital* yang dapat dimanfaatkan guru, seperti *Google Workspace* untuk kolaborasi dan manajemen pembelajaran, *Canva* untuk pengembangan media pembelajaran *visual*, serta teknologi *Artificial Intelligence* (AI) yang dapat membantu penyusunan materi dan evaluasi pembelajaran secara lebih efisien. Pemanfaatan teknologi digital terbukti mampu meningkatkan efektivitas pembelajaran, kreativitas guru, dan keterlibatan peserta didik dalam proses belajar (Rahman & Fauzi, 2024; Yuliana & Kurniawan, 2023).

Selain itu, perkembangan *Artificial Intelligence* (AI) memberikan peluang baru dalam dunia pendidikan melalui penyediaan layanan pendukung pembelajaran, pembuatan materi ajar, penyusunan soal evaluasi, hingga personalisasi pembelajaran. Oleh karena itu, guru perlu memahami pemanfaatan AI secara bijak dan bertanggung jawab sebagai bagian dari kompetensi literasi digital abad ke-21 (Chan, 2023; D. T. K. Ng et al., 2021). Melalui penguasaan teknologi digital dan AI, guru diharapkan mampu menghadirkan pembelajaran yang lebih efektif, adaptif, dan relevan dengan kebutuhan peserta didik di era transformasi digital.

Berdasarkan kondisi tersebut, tim pengabdian melaksanakan program pelatihan literasi digital yang mengintegrasikan empat *platform* utama, yaitu *Google Workspace*, *Canva*, *Artificial Intelligence* (AI), dan *Google Form*. Integrasi keempat *platform* ini diharapkan mampu memberikan pengalaman belajar yang lebih komprehensif bagi guru, mulai dari pengelolaan dokumen pembelajaran, pengembangan media pembelajaran digital, pemanfaatan AI sebagai pendukung penyusunan bahan ajar, hingga penyusunan evaluasi pembelajaran berbasis digital. Dengan demikian, kegiatan ini tidak hanya meningkatkan kompetensi literasi digital guru, tetapi juga mendukung implementasi transformasi digital pembelajaran di Pondok Pesantren Ma'arif As-Sa'adiyah secara berkelanjutan.

Berdasarkan uraian tersebut, Tujuan kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini adalah:

1. Meningkatkan pemahaman guru mengenai konsep literasi digital.
2. Meningkatkan kemampuan guru dalam menggunakan *Google Workspace*.
3. Meningkatkan keterampilan guru dalam membuat media pembelajaran menggunakan *Canva*.
4. Meningkatkan pemahaman guru mengenai pemanfaatan *Artificial Intelligence* dalam pendidikan.
5. Melatih guru dalam membuat instrumen evaluasi pembelajaran menggunakan *Google Form*.

2. METODE

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dilaksanakan pada tanggal 3 Mei 2026 di Pondok Pesantren Ma'arif As-Sa'adiyah, yang berlokasi di Jorong Batu Nan Limo, Nagari Koto Tengah Simalanggang, Kecamatan Payakumbuh, Kabupaten Lima Puluh Kota, Provinsi Sumatera Barat. Kegiatan diikuti oleh 18 orang guru yang berasal dari berbagai jenjang pendidikan di lingkungan pesantren. Program ini dirancang untuk meningkatkan kompetensi literasi digital guru melalui pelatihan dan pendampingan pemanfaatan teknologi digital dalam pembelajaran.

Metode yang digunakan dalam kegiatan pengabdian ini adalah metode pelatihan partisipatif (*participatory training*) yang dikombinasikan dengan pendekatan *learning by doing*, sehingga peserta tidak hanya memperoleh pemahaman teoritis tetapi juga pengalaman praktik secara langsung. Menurut (Knowles et al., 2020) pembelajaran orang dewasa akan lebih efektif apabila peserta terlibat aktif dalam proses pembelajaran dan diberikan kesempatan untuk mempraktikkan keterampilan yang dipelajari. Metode ini dipilih karena sesuai dengan karakteristik peserta yang merupakan guru aktif dan membutuhkan keterampilan praktis yang dapat langsung diterapkan dalam kegiatan pembelajaran. Metode pelaksanaan kegiatan terdiri atas empat tahapan, yaitu:

2.1. Analisis Kebutuhan

Tahap awal dilakukan untuk mengidentifikasi kondisi awal kompetensi literasi digital guru. Analisis kebutuhan dilaksanakan melalui observasi lapangan, wawancara semi-terstruktur

dengan Kepala Madrasah dan lima orang guru yang mewakili jenjang pendidikan, serta penyebaran lembar observasi kepada seluruh 18 peserta.

Instrumen analisis kebutuhan disusun berdasarkan lima indikator kompetensi literasi digital, yaitu:

1. penggunaan perangkat digital dalam pembelajaran;
2. pemanfaatan *Google Workspace*;
3. penggunaan *Canva* sebagai media pembelajaran;
4. pemanfaatan *Artificial Intelligence* (AI);
5. penggunaan *Google Form* sebagai media evaluasi pembelajaran.

Hasil analisis menunjukkan bahwa sebagian besar guru telah menggunakan komputer dan telepon pintar dalam aktivitas administrasi, namun pemanfaatan teknologi digital untuk mendukung pembelajaran masih terbatas. Sebagian besar peserta belum pernah menggunakan *Google Workspace* secara optimal, belum terbiasa membuat media pembelajaran menggunakan *Canva*, serta belum pernah memanfaatkan *Artificial Intelligence* (AI) sebagai pendukung penyusunan bahan ajar maupun evaluasi pembelajaran.

2.2. Penyampaian Materi

Tahap kedua berupa penyampaian materi melalui metode ceramah interaktif, demonstrasi, dan diskusi. Materi yang diberikan disusun berdasarkan kebutuhan peserta dan perkembangan teknologi pendidikan saat ini. Adapun materi pelatihan meliputi:

1. *Literasi Digital Dasar*
2. *Google Workspace* untuk Pembelajaran
3. *Canva* sebagai Media Pembelajaran
4. Pemanfaatan *Artificial Intelligence* (AI) dalam Pendidikan
5. *Google Form* untuk Evaluasi Pembelajaran

Pelaksanaan setiap sesi dilakukan sesuai alokasi waktu yang telah dirancang sebagaimana ditunjukkan pada Tabel 1.

Tabel 1. Alokasi Waktu Pelatihan

No	Materi	Durasi
1	Literasi Digital Dasar	45 Menit
2	<i>Google Workspace</i>	60 Menit
3	<i>Canva</i> untuk Media Pembelajaran	90 Menit
4	<i>Artificial Intelligence</i> (AI)	90 Menit
5	<i>Google Form</i>	45 Menit
6	Diskusi dan Tanya Jawab	30 Menit

Selama penyampaian materi, peserta tidak hanya memperoleh penjelasan teoritis, tetapi juga demonstrasi penggunaan masing-masing *platform* sehingga peserta memperoleh gambaran penerapan teknologi digital dalam pembelajaran

2.3. Praktik dan Pendampingan

Setelah penyampaian materi, peserta mengikuti sesi praktik langsung dengan pendampingan dari tim pelaksana. Pada tahap ini peserta melakukan berbagai aktivitas, antara lain:

- Membuat dokumen dan berbagi file menggunakan *Google Workspace*.
- Mendesain media pembelajaran interaktif menggunakan *Canva*.
- Menggunakan *Artificial Intelligence* untuk membantu penyusunan materi pembelajaran dan soal evaluasi.
- Membuat formulir evaluasi pembelajaran menggunakan *Google Form*.
- Mengintegrasikan berbagai platform digital ke dalam proses pembelajaran.

Pendampingan dilakukan secara intensif untuk memastikan setiap peserta mampu mengikuti seluruh tahapan praktik dan menyelesaikan tugas yang diberikan. Metode praktik langsung

dipilih karena terbukti efektif dalam meningkatkan keterampilan teknologi dan kepercayaan diri peserta dalam menggunakan aplikasi digital.

2.4. Evaluasi Kegiatan

Evaluasi kegiatan dilakukan menggunakan metode *pretest* dan *posttest* untuk mengukur peningkatan pemahaman peserta setelah mengikuti pelatihan. Instrumen evaluasi terdiri dari lima indikator kompetensi yang sesuai dengan materi pelatihan. Setiap indikator dinilai menggunakan skala 0–100 (Sugiyono, 2022). Instrumen evaluasi terdiri atas 20 soal pilihan ganda, yang disusun berdasarkan lima indikator kompetensi dengan rincian empat soal pada setiap indikator. Seluruh soal mengukur aspek pengetahuan dan pemahaman peserta mengenai konsep serta penerapan teknologi digital dalam pembelajaran. Tabel 2 menunjukkan indikator yang digunakan dalam evaluasi kegiatan.

Tabel 2. Indikator Evaluasi Kompetensi

No	Indikator Kompetensi	Jumlah Soal
1	Pemahaman Literasi Digital Dasar	4
2	Pemanfaatan <i>Google Workspace</i>	4
3	Penggunaan Canva untuk Media Pembelajaran	4
4	Pemanfaatan <i>Artificial Intelligence</i> (AI)	4
5	Pembuatan Evaluasi Menggunakan <i>Google Form</i>	4

Data hasil *pretest* dan *posttest* dianalisis secara deskriptif dengan menghitung nilai rata-rata dan persentase peningkatan kompetensi peserta menggunakan rumus (Creswell & Creswell, 2018):

$$P = \frac{Posttest - Pretest}{Pretest} \times 100\%$$

Keterangan:

P = Persentase peningkatan kompetensi (%)

Posttest = Nilai rata-rata setelah pelatihan

Pretest = Nilai rata-rata sebelum pelatihan

Hasil evaluasi digunakan sebagai dasar untuk mengetahui tingkat keberhasilan kegiatan dalam meningkatkan kompetensi literasi digital guru Pondok Pesantren Ma'arif As-Sa'adiyah.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1. Pelaksanaan Kegiatan Pengabdian

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat dilaksanakan pada tanggal 3 Mei 2026 di Pondok Pesantren Ma'arif As-Sa'adiyah, Kabupaten Lima Puluh Kota, Sumatera Barat. Kegiatan diikuti oleh 18 orang guru yang berasal dari berbagai jenjang pendidikan di lingkungan pesantren. Seluruh peserta mengikuti kegiatan secara penuh mulai dari sesi pembukaan, penyampaian materi, praktik, hingga evaluasi akhir.

Pelatihan diawali dengan penyampaian materi mengenai pentingnya literasi digital dalam menghadapi transformasi pendidikan. Pada sesi ini peserta diberikan pemahaman mengenai perkembangan teknologi pendidikan, pentingnya kompetensi digital guru, serta tantangan pembelajaran di era Society 5.0. Materi disampaikan secara interaktif melalui ceramah, diskusi, dan demonstrasi sehingga peserta dapat memahami manfaat penerapan teknologi digital dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan hasil observasi selama kegiatan, peserta menunjukkan antusiasme yang tinggi terhadap seluruh materi pelatihan. Hal ini terlihat dari tingginya partisipasi peserta dalam sesi diskusi maupun praktik langsung. Sebagian besar peserta menyampaikan bahwa pelatihan seperti ini belum pernah mereka ikuti sebelumnya sehingga materi yang diberikan dianggap sangat relevan dengan kebutuhan pembelajaran di pesantren.



Gambar 1. Kondisi Pondok Pesantren Ma'arif As-Sa'adiyah

3.2. Pelaksanaan Pelatihan

Materi pelatihan terdiri atas lima topik utama, yaitu literasi digital dasar, *Google Workspace*, *Canva*, *Artificial Intelligence (AI)*, dan *Google Form*. Penyampaian materi dilakukan menggunakan metode demonstrasi yang dilanjutkan dengan praktik langsung sehingga setiap peserta memperoleh pengalaman menggunakan aplikasi yang dipelajari.



Gambar 2. Penyampaian Materi Literasi Digital

Pada sesi *Google Workspace* peserta mempelajari penggunaan *Google Drive*, *Google Docs*, dan *Google Slides* sebagai sarana kolaborasi pembelajaran. Peserta secara langsung membuat folder bersama, berbagi dokumen, serta melakukan penyuntingan dokumen secara kolaboratif. Sebagian besar guru menyatakan bahwa fitur kolaborasi waktu nyata (*real-time collaboration*) merupakan pengalaman baru yang dinilai mampu mempermudah penyusunan perangkat pembelajaran secara bersama-sama.

Selanjutnya peserta mempraktikkan penggunaan *Canva* untuk membuat media pembelajaran berupa poster edukasi, presentasi interaktif, dan infografis sederhana. Penggunaan template yang tersedia pada *Canva* mempermudah guru dalam menghasilkan media pembelajaran yang lebih menarik tanpa memerlukan kemampuan desain grafis yang kompleks.

Materi *Artificial Intelligence* menggunakan *ChatGPT* dan *Google Gemini*. Peserta mencoba membuat RPP, menyusun soal HOTS, membuat rubrik penilaian, serta menghasilkan ringkasan materi pembelajaran. Tingginya peningkatan kompetensi AI menunjukkan bahwa sebagian besar guru sebelumnya belum mengenal pemanfaatan AI dalam pendidikan. Setelah praktik langsung, peserta menyadari bahwa AI mampu mempercepat penyusunan administrasi pembelajaran, namun tetap memerlukan proses validasi oleh guru sebelum digunakan dalam kegiatan belajar mengajar.

Pada materi *Google Form*, seluruh peserta berhasil menyusun instrumen evaluasi pembelajaran berbasis digital yang terdiri atas soal pilihan ganda dan uraian. Peserta juga mempelajari cara membagikan tautan kepada peserta didik serta melihat hasil evaluasi secara

otomatis melalui Google Spreadsheet. Kemampuan tersebut diharapkan dapat membantu guru dalam melaksanakan evaluasi pembelajaran yang lebih efektif, efisien, dan terdokumentasi dengan baik.



(a)



(b)

Gambar 3. Penyampaian Materi dan Praktik penggunaan Canva, AI, dan Google Workspace (a)
Penyampaian materi (b) Peserta Guru Praktik langsung

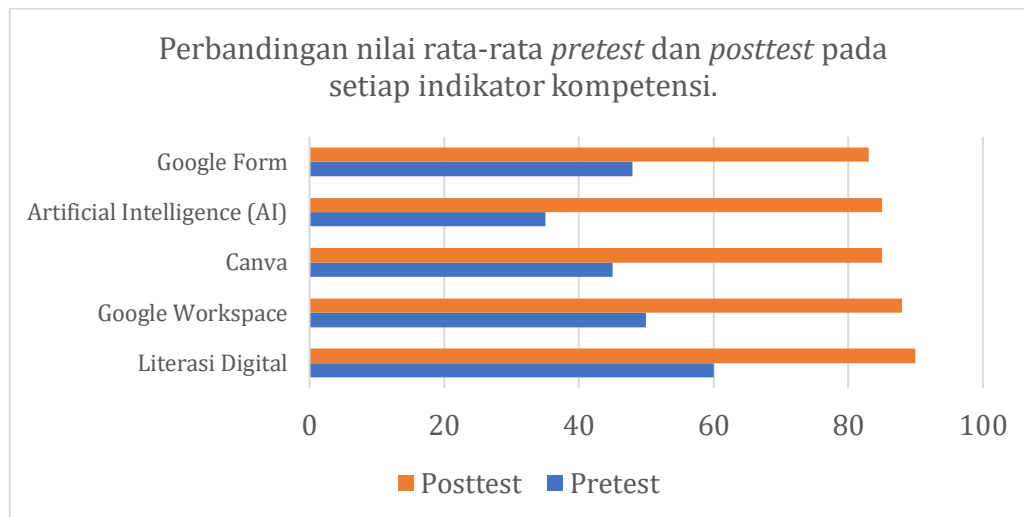
3.3. Hasil Evaluasi Kompetensi Peserta

Untuk mengetahui tingkat keberhasilan kegiatan, dilakukan evaluasi menggunakan *pretest* dan *posttest* terhadap lima indikator kompetensi yang sesuai dengan materi pelatihan. Hasil evaluasi ditunjukkan pada Tabel 3.

Tabel 3. Hasil *Pretest* dan *Posttest* Peserta

No	Indikator Kompetensi	Pretest (%)	Posttest (%)	Peningkatan (%)
1	Literasi Digital Dasar	60,00	90,00	30,00
2	Google Workspace	50,00	88,00	38,00
3	Canva untuk Media Pembelajaran	45,00	85,00	40,00
4	Artificial Intelligence (AI)	35,00	85,00	50,00
5	Google Form	48,00	83,00	35,00
Rata-Rata		47,60	86,20	38,60

Berdasarkan hasil evaluasi, terlihat bahwa seluruh indikator mengalami peningkatan yang cukup signifikan setelah pelaksanaan pelatihan. Nilai rata-rata peserta meningkat dari 47,60% pada saat *pretest* menjadi 86,20% pada saat *posttest* atau mengalami peningkatan sebesar 38,60%. Peningkatan tersebut menunjukkan bahwa metode pelatihan yang mengombinasikan penyampaian materi, demonstrasi, praktik langsung, dan pendampingan mampu meningkatkan pemahaman peserta terhadap teknologi digital.



Gambar 4. Grafik Hasil Perbandingan nilai rata-rata pretest dan posttest pada setiap indikator kompetensi (%) Peningkatan Kompetensi Peserta.

3.4. Pembahasan

Peningkatan kompetensi peserta tidak hanya ditunjukkan oleh hasil evaluasi, tetapi juga terlihat dari kemampuan peserta dalam menyelesaikan seluruh tugas praktik selama pelatihan. Pada akhir kegiatan seluruh peserta berhasil membuat media pembelajaran menggunakan *Canva*, berbagi dokumen melalui *Google Workspace*, menyusun formulir evaluasi menggunakan *Google Form*, serta memanfaatkan *Artificial Intelligence* untuk membantu penyusunan bahan ajar.

Materi *Google Workspace* memberikan pengalaman baru bagi sebagian besar peserta karena sebelumnya dokumen pembelajaran masih disusun secara individual dan dipertukarkan menggunakan media penyimpanan konvensional. Setelah pelatihan, peserta mampu memanfaatkan *Google Drive* sebagai penyimpanan berbasis *cloud* serta menggunakan *Google Docs* untuk menyusun perangkat pembelajaran secara kolaboratif. Hasil ini sejalan dengan penelitian (Yuliana & Kurniawan, 2023) yang menyatakan bahwa pemanfaatan *Google Workspace* mampu meningkatkan kolaborasi, efisiensi, dan produktivitas guru dalam lingkungan pendidikan.

Pada materi *Canva*, peserta berhasil membuat poster pembelajaran, *infografis*, dan presentasi interaktif menggunakan *template* yang tersedia. Guru menyampaikan bahwa *Canva* mempermudah proses penyusunan media pembelajaran karena menyediakan berbagai desain yang siap digunakan dan mudah dimodifikasi sesuai kebutuhan. Temuan ini mendukung hasil penelitian (Rahman & Fauzi, 2024) yang menyatakan bahwa *Canva* mampu meningkatkan kreativitas guru dalam mengembangkan media pembelajaran digital, temuan ini sejalan dengan penelitian (Yuliati et al., 2026) yang menunjukkan bahwa pelatihan *Canva* mampu meningkatkan kompetensi guru dalam mengembangkan media pembelajaran berbasis TIK.

Kompetensi dengan peningkatan tertinggi terdapat pada pemanfaatan *Artificial Intelligence* (AI), yaitu sebesar 50%. Sebelum pelatihan, sebagian besar peserta belum pernah menggunakan aplikasi AI dalam kegiatan pembelajaran. Pada sesi praktik, peserta diperkenalkan dengan *ChatGPT* dan *Google Gemini* sebagai alat bantu untuk menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), membuat soal evaluasi, menghasilkan ringkasan materi, menyusun rubrik penilaian, serta mencari referensi pembelajaran. Tingginya peningkatan kompetensi AI disebabkan oleh besarnya manfaat yang langsung dirasakan peserta dalam mempercepat penyusunan administrasi pembelajaran dan bahan ajar. Meskipun demikian, peserta juga diberikan pemahaman mengenai penggunaan AI secara etis, termasuk pentingnya melakukan verifikasi terhadap informasi yang dihasilkan AI sebelum digunakan dalam pembelajaran. Temuan ini sejalan dengan penelitian (Chan, 2023; Motlagh et al., 2025; D. T. K. Ng et al., 2021) yang menegaskan bahwa AI berpotensi meningkatkan produktivitas guru apabila digunakan secara bertanggung jawab dan tetap mempertahankan peran guru sebagai pengambil keputusan dalam proses pembelajaran.

Pada materi *Google Form*, seluruh peserta berhasil menyusun instrumen evaluasi pembelajaran berbasis digital yang terdiri atas soal pilihan ganda dan uraian. Peserta juga mempelajari cara membagikan tautan kepada peserta didik serta melihat hasil evaluasi secara otomatis melalui *Google Spreadsheet*. Kemampuan tersebut diharapkan dapat membantu guru dalam melaksanakan evaluasi pembelajaran yang lebih efektif, efisien, dan terdokumentasi dengan baik.

Berdasarkan hasil diskusi akhir kegiatan, 16 dari 18 peserta menyatakan bahwa *Canva* merupakan aplikasi yang paling mudah diterapkan dalam pembelajaran karena memiliki antarmuka yang sederhana dan menyediakan banyak template siap pakai. Sementara itu, seluruh peserta menilai materi *Artificial Intelligence* sebagai materi yang paling menarik karena memberikan pengalaman baru dalam menyusun bahan ajar dan mempercepat pekerjaan administratif. Respons positif tersebut menunjukkan bahwa pelatihan tidak hanya meningkatkan kompetensi peserta, tetapi juga meningkatkan motivasi guru untuk mengintegrasikan teknologi digital ke dalam proses pembelajaran di lingkungan pesantren.

Secara keseluruhan, hasil kegiatan ini sejalan dengan berbagai penelitian sebelumnya yang menyatakan bahwa pelatihan literasi digital mampu meningkatkan kompetensi guru dalam memanfaatkan teknologi pembelajaran. Namun demikian, kegiatan ini memiliki nilai tambah karena mengintegrasikan *Google Workspace*, *Canva*, *Artificial Intelligence*, dan *Google Form* dalam satu program pelatihan terpadu yang disesuaikan dengan kebutuhan guru di lingkungan pondok pesantren. Pendekatan tersebut memberikan pengalaman belajar yang lebih komprehensif sehingga peserta tidak hanya memahami konsep literasi digital, tetapi juga mampu menerapkan berbagai platform digital secara langsung dalam kegiatan pembelajaran.

4. KESIMPULAN

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat berupa pelatihan literasi digital di Pondok Pesantren Ma'arif As-Sa'adiyah berhasil mencapai tujuan yang telah ditetapkan, yaitu meningkatkan kompetensi guru dalam memanfaatkan teknologi digital untuk mendukung proses pembelajaran. Pelatihan yang mengintegrasikan materi literasi digital, *Google Workspace*, *Canva*, *Artificial Intelligence (AI)*, dan *Google Form* memberikan peningkatan kompetensi yang ditunjukkan melalui kenaikan nilai rata-rata peserta dari 47,60% pada saat *pretest* menjadi 86,20% pada saat *posttest*. Selain peningkatan pengetahuan, peserta juga mampu mengimplementasikan berbagai platform digital untuk menyusun media pembelajaran, mengelola dokumen secara kolaboratif, memanfaatkan AI sebagai pendukung penyusunan materi ajar, serta mengembangkan instrumen evaluasi pembelajaran berbasis digital.

Program ini menunjukkan bahwa pendekatan pelatihan yang memadukan penyampaian materi, demonstrasi, praktik langsung, dan pendampingan efektif dalam meningkatkan literasi digital guru di lingkungan pesantren. Sebagai tindak lanjut, diperlukan program pendampingan berkelanjutan yang berfokus pada implementasi teknologi digital dalam kegiatan pembelajaran sehari-hari, termasuk pemanfaatan *Learning Management System (LMS)*, pengembangan media pembelajaran berbasis AI, serta penyusunan perangkat ajar digital yang sesuai dengan karakteristik pendidikan pesantren. Upaya tersebut diharapkan dapat mendukung terwujudnya transformasi digital pembelajaran yang berkelanjutan di lingkungan Pondok Pesantren Ma'arif As-Sa'adiyah.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad, S., Umirzakova, S., Mujtaba, G., Amin, M. S., & Whangbo, T. (2023). Education 5.0: Requirements, Enabling Technologies, and Future Directions. In *arXiv preprint: ArXiv:2307.15846*. <https://doi.org/10.48550/arXiv.2307.15846>
- Caena, F., & Redecker, C. (2019). Aligning Teacher Competence Frameworks to 21st Century Challenges: The Case for DigCompEdu. *European Journal of Education*, 54(3), 356–369. <https://doi.org/10.1111/ejed.12345>

- Chan, C. K. Y. (2023). A Comprehensive AI Policy Education Framework for University Teaching and Learning. *International Journal of Educational Technology in Higher Education*, 20(38). <https://doi.org/10.1186/s41239-023-00408-3>
- Creswell, J. W., & Creswell, J. D. (2018). *Research Design: Qualitative, Quantitative, and Mixed Methods Approaches* (5th ed.). SAGE Publications.
- Gilster, P. (1997). *Digital Literacy*. Wiley.
- Kementerian Komunikasi dan Informatika Republik Indonesia. (2024). *Status Literasi Digital Indonesia 2024*. Kominfo.
- Knowles, M. S., Holton, E. F., & Swanson, R. A. (2020). *The Adult Learner: The Definitive Classic in Adult Education and Human Resource Development* (9th ed.). Routledge.
- Motlagh, N. Y., Khajavi, M., Sharifi, A., & Ahmadi, M. (2025). The Impact of Artificial Intelligence on the Evolution of Digital Education: A Comparative Study of OpenAI Text Generation Tools including ChatGPT, Bing Chat, Bard, and Ernie. In *arXiv preprint: ArXiv:2309.02029*. <https://doi.org/10.48550/arXiv.2309.02029>
- Ng, D. T. K., Leung, J. K. L., Chu, S. K. W., & Qiao, M. (2021). Conceptualizing AI Literacy: An Exploratory Review. *Computers and Education: Artificial Intelligence*, 2, 100041. <https://doi.org/10.1016/j.caeai.2021.100041>
- Ng, W. (2012). Can We Teach Digital Natives Digital Literacy? *Computers and Education*, 59(3), 1065–1078.
- Nofitri, R., Anggraini, D., Hasanah, N., & Ammi, N. (2025). Improving Digital Competence of Early Childhood Education Teachers through Google Workspace Training. *Jurnal IPTEK Bagi Masyarakat*, 5(1), 93–99. <https://doi.org/10.55537/j-ibm.v5i1.1275>
- Rahman, A., & Fauzi, M. (2024). Pemanfaatan Canva sebagai Media Pembelajaran Digital untuk Meningkatkan Kreativitas Guru. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 26(1), 88–97.
- Redecker, C. (2017). *European Framework for the Digital Competence of Educators: DigCompEdu*. Publications Office of the European Union.
- Saini, M. (2024). Pesantren dalam Era Digital: Antara Tradisi dan Transformasi. *Tasamuh: Jurnal Studi Islam*, 16(2), 342–356. <https://doi.org/10.47945/tasamuh.v16i2.1600>
- Sugiyono. (2022). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Alfabeta.
- Tan, M. J. T., & Maravilla, N. M. A. T. (2024). Shaping Integrity: Why Generative Artificial Intelligence Does Not Have to Undermine Education. In *Frontiers in artificial intelligence: 7,1471224*. <https://doi.org/10.48550/arXiv.2407.19088>
- UNESCO. (2023). *ICT Competency Framework for Teachers*. UNESCO.
- Yuliana, N., & Kurniawan, Y. I. (2023). Implementasi Google Workspace dalam Mendukung Pembelajaran Kolaboratif. *Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi*, 8(2), 120–129.
- Yuliati, T., Azmi, K., & Nurhidayati, R. (2026). Peningkatan Kompetensi Pemanfaatan TIK dalam Membuat Media Pembelajaran Menggunakan Canva. *Jurnal Pendidikan Dan Pengabdian Masyarakat*, 9(1), 123–127. <https://doi.org/10.29303/jppm.v9i1.10688>
- Zamista, A. A., & Azmi, K. (2023). Digital Learning: How the Process Enhances Students' Digital Literacy. *Jurnal Penelitian Pendidikan IPA*, 9(9), 7189–7195. <https://doi.org/10.29303/jppipa.v9i9.5401>