German für Gesellschaft (J-Gefüge) | November 2026 | Volume 5 Nomor 2| Hal. 122-127
ISSN: 2964-0318
DOI https://doi.org/10.30598/jgefuege.5.2.122-127

Pelatihan dan Pendampingan Penguatan Literasi Digital Guru Sejarah SMA Negeri 6 Maluku Tengah Melalui Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Pear Deck, Gimkit, dan Nearpod dalam Mendukung Implementasi Merdeka Belajar

Gesia Mira Urlialy[1], Reihana Kapitanhitu[2], Susi Harnisa[3*], Greytho Rizky Paais[4], Jullia Gizcha Gaelagoy[5]
[1,2,3,4,5]Program Studi Pendidikan Sejarah, FKIP Universitas Pattimura, Ambon, Indonesia

Article history
Revised : 29.09.2026
Accepted : 29.10.2026

*Corresponding author
Email : susiharnisa@gmail.com

Abstrak

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan memperkuat literasi digital guru Sejarah SMA Negeri 6 Maluku Tengah melalui pelatihan dan pendampingan penggunaan Pear Deck, Gimkit, dan Nearpod dalam mendukung Merdeka Belajar. Kegiatan dilaksanakan melalui sosialisasi, pelatihan, praktik langsung, penerapan teknologi, pendampingan, dan evaluasi. Hasil kegiatan menunjukkan respons positif serta peningkatan kesiapan, kepercayaan diri, dan kemandirian guru dalam memanfaatkan teknologi digital. Guru mampu mengoperasikan ketiga platform dan mengembangkan materi, pertanyaan, kuis, serta aktivitas interaktif. Pemanfaatan media tersebut mendorong pembelajaran Sejarah yang lebih aktif, kreatif, partisipatif, kolaboratif, dan berpusat pada peserta didik.

Kata Kunci: Literasi Digital; Guru Sejarah; Media Pembelajaran Interaktif.

Abstract

This community service activity aims boost the digital literacy of History teachers at SMA Negeri 6 Maluku Tengah through training and guidance using Pear Deck, Gimkit, and Nearpod to support the Merdeka Belajar program. The activities include socialization, training, hands-on practice, technology implementation, mentoring, and evaluation. The results of the activities showed a positive response and improvements in teachers' readiness, confidence, and independence in using digital technology. Teachers were able to operate all three platforms and develop materials, questions, quizzes, and interactive activities. Using these media encouraged History learning to be more active, creative, participatory, collaborative, and student-centered.

Keywords: Digital Literacy; History Teacher; Interactive Learning Media.

© 2026 Some rights reserved

1. PENDAHULUAN

Transformasi pendidikan di era digital menuntut kompetensi baru dari setiap guru, khususnya kemampuan memanfaatkan teknologi sebagai instrumen pembelajaran yang efektif, adaptif, dan berpusat pada peserta didik (Sailer *et al.*, 2021). Kebijakan Merdeka Belajar yang digulirkan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi secara eksplisit mendorong transformasi praktik pembelajaran menuju pendekatan yang lebih inovatif, fleksibel, dan berbasis kompetensi abad ke-21, di mana guru dituntut tidak hanya menguasai materi ajar, tetapi juga mampu merancang pengalaman belajar yang bermakna melalui pemanfaatan teknologi digital (Hadi *et al.*, 2025). Dalam kerangka kebijakan ini, literasi digital guru bukan lagi sekadar nilai tambah, melainkan prasyarat fundamental yang secara langsung menentukan kualitas pengalaman belajar siswa di dalam kelas. Literasi digital didefinisikan sebagai kemampuan mengakses, mengevaluasi, dan mengintegrasikan teknologi digital secara kritis dan kreatif dalam konteks pembelajaran (Iolanda *et al.*, 2022). Namun, berbagai studi mengungkapkan bahwa tingkat literasi digital guru di Indonesia, seperti di daerah kepulauan dan terpencil, masih jauh dari memadai untuk mendukung implementasi Merdeka Belajar secara optimal, sehingga peningkatan kapasitas digital guru menjadi agenda yang tidak dapat ditunda lebih lama (Zulaikha *et al.*, 2025).

Tantangan ini terasa semakin nyata dalam konteks pembelajaran Sejarah di jenjang SMA. Sebagai mata pelajaran yang sarat narasi, kronologi, dan analisis kausalitas, Sejarah kerap

dipersepsikan siswa sebagai bidang studi yang membosankan, penuh hafalan, dan tidak relevan dengan kehidupan kontemporer mereka (Santosa, 2017). Persepsi ini tidak terbentuk secara tiba-tiba, melainkan bersumber dari pengalaman belajar yang selama ini didominasi pendekatan konvensional yang bersifat ceramah satu arah, minim visualisasi kontekstual, dan tidak menghadirkan keterlibatan aktif peserta didik dalam proses berpikir historis yang kritis (Afwan, Suryani and Ardianto, 2020). Akibatnya, potensi Sejarah sebagai mata pelajaran yang membangun kesadaran berbangsa, empati sosial, dan kemampuan berpikir kritis tidak terealisasi secara maksimal. Penelitian terdahulu secara konsisten menunjukkan bahwa integrasi media pembelajaran interaktif berbasis teknologi dalam pembelajaran Sejarah mampu meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan pemahaman konseptual siswa secara signifikan (Aditya, Zaenudin and Fatihmuhammad, 2024). Oleh karena itu, penguatan kapasitas guru Sejarah dalam memanfaatkan platform digital interaktif bukan sekadar kebutuhan teknis, melainkan kebutuhan pedagogis yang mendesak untuk segera diwujudkan.

Dalam merespons kebutuhan tersebut, tiga platform digital interaktif yaitu Pear Deck, Gimkit, dan Nearpod hadir sebagai solusi pedagogis yang telah terbukti efektif dalam berbagai konteks pembelajaran global dan semakin relevan untuk diadopsi dalam pembelajaran Sejarah di Indonesia. Pear Deck memungkinkan guru mengintegrasikan pertanyaan interaktif, polling, dan refleksi langsung ke dalam presentasi, sehingga setiap siswa dapat merespons secara real-time dan guru dapat memantau pemahaman kelas secara instan tanpa menghentikan alur pembelajaran (Agustina, Rienovita and Emilzoli, 2024). Gimkit mengadopsi mekanisme gamifikasi berbasis kuis kompetitif yang terbukti meningkatkan motivasi intrinsik dan retensi pengetahuan jangka panjang, khususnya efektif untuk penguatan konsep-konsep historis yang membutuhkan pengulangan (Afkarina and FH, 2025). Sementara itu, Nearpod menawarkan ekosistem pembelajaran imersif yang menggabungkan video interaktif, simulasi virtual, tur virtual situs sejarah, dan asesmen formatif dalam satu platform yang terintegrasi dan mudah digunakan (Violita and Irawan, 2025). Kombinasi ketiganya memberikan guru Sejarah seperangkat instrumen pedagogis yang komprehensif, saling melengkapi, dan sesuai dengan tuntutan pembelajaran abad ke-21 yang aktif, berbasis data, dan berpusat pada siswa.

Kondisi riil di lapangan semakin mengonfirmasi urgensi program pengabdian ini. SMA Negeri 6 Maluku Tengah sebagai mitra pengabdian menghadapi sejumlah persoalan nyata yang secara langsung menghambat kualitas pembelajaran: sebagian besar guru Sejarah di sekolah ini belum pernah mendapatkan pelatihan formal terkait penggunaan platform pembelajaran digital interaktif, praktik pembelajaran masih sepenuhnya didominasi metode konvensional berbasis buku teks dan ceramah, dan keterbatasan akses terhadap informasi perkembangan teknologi pendidikan terkini menjadi hambatan struktural yang sulit diatasi secara mandiri tanpa dukungan pihak eksternal. Kondisi ini merupakan cerminan nyata dari kesenjangan digital yang masih lebar antara sekolah perkotaan dan sekolah kepulauan di Maluku. Tanpa intervensi yang terencana, sistematis, dan berkelanjutan dari perguruan tinggi, kesenjangan ini berpotensi semakin memperlebar disparitas kualitas pembelajaran Sejarah antardaerah di Indonesia dan menghambat tercapainya tujuan Merdeka Belajar secara merata.

Program pengabdian ini merupakan kelanjutan yang terencana dan strategis dari kegiatan pengabdian sebelumnya yang telah berhasil dilaksanakan, yakni pelatihan penggunaan media pembelajaran berbantuan laptop dan handphone di MTs Al Muhajirin Ambon (Ima *et al.*, 2025). Pengalaman lapangan dan temuan evaluatif dari program sebelumnya mengungkapkan bahwa pelatihan media dasar yang berhasil meningkatkan kepercayaan diri serta keterampilan dasar teknologi guru perlu segera ditindaklanjuti dengan program pelatihan pada tingkatan yang lebih tinggi, yakni penggunaan platform interaktif berbasis web yang memungkinkan pembelajaran dua arah secara real-time, berbasis data, dan mampu menghadirkan umpan balik formatif secara instan. Dengan menyasar jenjang SMA dan mata pelajaran Sejarah secara spesifik, program ini memperluas jangkauan dampak pengabdian sekaligus memperdalam kualitas intervensinya. Kesinambungan antara kedua program ini mencerminkan pendekatan pengabdian masyarakat yang bertahap, terukur, berbasis kebutuhan nyata mitra, dan berorientasi pada dampak jangka panjang yang berkelanjutan terhadap peningkatan mutu pembelajaran di satuan pendidikan kepulauan.

Berangkat dari seluruh kondisi yang telah diuraikan, program Dosen Mengabdi ini hadir sebagai respons konkret, terencana, dan berbasis bukti terhadap persoalan nyata yang dihadapi mitra. Program ini selaras dengan komitmen Universitas Pattimura dalam mendukung SDGs UNPATTI tentang Pendidikan Berkualitas, Pola Ilmiah Pokok (PIP) yang berorientasi pada pemberdayaan masyarakat kepulauan, serta bidang unggulan Pendidikan, Sosial, dan Budaya Masyarakat Kepulauan sebagaimana tertuang dalam Renstra UNPATTI dan RIPP LPPM. Dengan demikian, program Dosen Mengabdi ini bukan sekadar kegiatan pelatihan teknis semata, melainkan sebuah gerakan penguatan kapasitas pendidik yang berpijak pada bukti empiris, berakar pada kebutuhan lokal masyarakat kepulauan, dan berkontribusi nyata pada agenda peningkatan kualitas pendidikan nasional yang lebih adil dan

merata. Sebagai bentuk pertanggungjawaban ilmiah, luaran yang ditargetkan mencakup laporan kegiatan, publikasi artikel ilmiah terindeks Sinta, serta luaran tambahan berupa publikasi pada media massa cetak dan elektronik agar dampak program dapat dirasakan secara lebih luas oleh masyarakat.

2. METODE

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat dilaksanakan di SMA Negeri 6 Maluku Tengah dengan sasaran guru Sejarah. Metode yang digunakan adalah pendekatan partisipatif melalui workshop, praktik langsung, pendampingan, dan evaluasi. Pelaksanaan kegiatan terdiri atas lima tahap, yaitu (1) sosialisasi program dan analisis kebutuhan mitra, (2) pelatihan penggunaan Pear Deck, Gimkit, dan Nearpod, (3) penerapan teknologi dalam pembelajaran Sejarah, (4) pendampingan dan evaluasi melalui pre-test, post-test, serta penilaian portofolio, dan (5) keberlanjutan melalui pembentukan komunitas belajar guru (PLC). Setiap tahap melibatkan partisipasi aktif guru dan pihak sekolah untuk meningkatkan kompetensi literasi digital serta kualitas pembelajaran Sejarah berbasis teknologi.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat di SMA Negeri 6 Maluku Tengah menunjukkan bahwa program pelatihan dan pendampingan penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis Pear Deck, Gimkit, dan Nearpod dapat meningkatkan kesiapan dan keterampilan guru dalam memanfaatkan teknologi digital untuk pembelajaran Sejarah. Kegiatan diawali dengan sosialisasi memberikan pemahaman kepada guru mengenai tujuan, manfaat, bentuk kegiatan, serta kompetensi yang diharapkan setelah mengikuti program. Pada tahap ini, tim pelaksana menjelaskan pentingnya literasi digital bagi guru dalam menghadapi perkembangan teknologi pendidikan. Guru diperkenalkan pada Pear Deck, Gimkit, dan Nearpod sebagai media yang dapat digunakan untuk menciptakan pembelajaran yang lebih interaktif dan berpusat pada peserta didik. Hasil pengamatan selama kegiatan menunjukkan bahwa guru memberikan respons positif terhadap materi yang disampaikan. Diskusi awal juga memperlihatkan adanya ketertarikan guru untuk memanfaatkan teknologi digital dalam pembelajaran Sejarah, meskipun sebagian peserta masih membutuhkan pendampingan dalam pengoperasian berbagai platform pembelajaran digital.

Tahap pelatihan dilaksanakan melalui metode demonstrasi dan praktik langsung. Guru diarahkan untuk membuat akun, mengenali menu dan fitur utama, menyusun materi, membuat pertanyaan interaktif, serta mengembangkan aktivitas pembelajaran menggunakan ketiga platform. Pendekatan praktik langsung memberikan pengalaman yang lebih konkret dibandingkan penyampaian materi secara teoritis. Guru dapat langsung mencoba setiap langkah yang diperagakan oleh tim pelaksana sehingga kesalahan teknis dapat segera diidentifikasi dan diperbaiki. Proses tersebut menunjukkan bahwa pelatihan berbasis praktik dapat membantu meningkatkan pemahaman dan kepercayaan diri guru dalam menggunakan teknologi sebagai bagian dari proses pembelajaran.

Selanjutnya, kegiatan pendampingan dilakukan secara intensif untuk memastikan guru mampu menerapkan keterampilan yang telah diperoleh. Pada tahap ini, guru mencoba mengembangkan media pembelajaran berdasarkan materi Sejarah yang relevan dengan kebutuhan pembelajaran di sekolah. Tim pelaksana memberikan bantuan ketika peserta mengalami kendala dalam pembuatan akun, pengaturan fitur, penyusunan aktivitas, maupun penggunaan perangkat. Pendampingan juga mendorong terjadinya interaksi antarpeserta. Guru terlihat saling berdiskusi, bertukar pengalaman, dan membantu peserta lain yang mengalami kesulitan. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa kegiatan tidak hanya meningkatkan keterampilan individual, tetapi juga membangun budaya belajar kolaboratif di antara guru.

Hasil implementasi menunjukkan bahwa guru mulai mampu mengoperasikan Pear Deck, Gimkit, dan Nearpod secara lebih mandiri menggunakan laptop maupun telepon pintar. Guru dapat menyusun aktivitas pembelajaran berupa pertanyaan, kuis, dan respons interaktif yang memungkinkan peserta didik terlibat secara langsung. Pemanfaatan media tersebut memberikan peluang bagi guru untuk mengubah pola pembelajaran yang sebelumnya lebih berorientasi pada penyampaian materi menjadi pembelajaran yang lebih aktif, partisipatif, dan berpusat pada peserta didik. Gimkit dapat dimanfaatkan untuk aktivitas evaluasi yang bersifat permainan, sedangkan Pear Deck dan Nearpod dapat mendukung penyajian materi sekaligus memperoleh respons peserta didik secara langsung.

Secara keseluruhan, hasil kegiatan menunjukkan bahwa pelatihan dan pendampingan memberikan kontribusi terhadap penguatan literasi digital guru Sejarah SMA Negeri 6 Maluku Tengah. Keberhasilan kegiatan tidak hanya terlihat dari kemampuan guru mengenal platform, tetapi juga dari meningkatnya keberanian dan kemandirian peserta dalam mencoba mengembangkan media pembelajaran digital. Temuan ini memperlihatkan bahwa penguatan kompetensi digital perlu dilakukan melalui kombinasi antara sosialisasi, demonstrasi, praktik langsung, dan pendampingan berkelanjutan. Integrasi Pear Deck, Gimkit, dan Nearpod juga relevan dengan semangat Merdeka Belajar karena memungkinkan guru menciptakan pembelajaran yang lebih fleksibel, interaktif, menyenangkan, kolaboratif, dan berorientasi pada keterlibatan peserta didik. Dengan demikian, program PkM ini dapat menjadi salah satu strategi pengembangan kompetensi profesional guru sekaligus mendorong transformasi pembelajaran Sejarah berbasis teknologi digital di SMA Negeri 6 Maluku Tengah.

4. KESIMPULAN

Pelaksanaan kegiatan Pelatihan dan Pendampingan Penguatan Literasi Digital Guru Sejarah SMA Negeri 6 Maluku Tengah melalui Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Pear Deck, Gimkit, dan Nearpod dalam Mendukung Implementasi Merdeka Belajar menunjukkan hasil yang positif dalam meningkatkan kesiapan guru memanfaatkan teknologi digital. Program dirancang berdasarkan permasalahan mitra, yaitu keterbatasan pengalaman guru dalam menggunakan platform pembelajaran interaktif, terbatasnya kesempatan pengembangan kompetensi teknologi pendidikan, serta belum optimalnya perangkat pembelajaran Sejarah berbasis digital. Kegiatan dilaksanakan melalui tahapan sosialisasi, pelatihan, praktik, pengembangan perangkat pembelajaran, implementasi, dan pendampingan. Sosialisasi memberikan pemahaman mengenai pentingnya literasi digital serta manfaat teknologi dalam menciptakan pembelajaran yang interaktif, partisipatif, dan berpusat pada peserta didik. Respons guru selama kegiatan menunjukkan antusiasme dan ketertarikan untuk mengembangkan kemampuan dalam menggunakan media pembelajaran digital.

Tahap pelatihan dilaksanakan melalui demonstrasi dan praktik langsung menggunakan Pear Deck, Gimkit, dan Nearpod. Guru dilatih membuat akun, mengenali fitur, menyusun materi, membuat pertanyaan interaktif, mengembangkan aktivitas berbasis permainan, serta mengintegrasikan multimedia dalam pembelajaran. Pear Deck dan Nearpod dapat digunakan untuk menyajikan materi serta memperoleh respons peserta didik secara langsung, sedangkan Gimkit memberikan alternatif evaluasi berbasis permainan yang lebih menarik. Pendampingan dilakukan untuk membantu guru mengatasi kendala teknis sekaligus meningkatkan kepercayaan diri dalam menggunakan platform. Hasil pengamatan menunjukkan guru terlibat aktif melalui praktik, diskusi, dan kerja sama antarpeserta. Guru mulai mampu mengoperasikan platform secara lebih mandiri dan mengembangkan aktivitas pembelajaran yang disesuaikan dengan materi Sejarah.

Keberhasilan program tidak hanya ditunjukkan melalui kemampuan teknis guru, tetapi juga melalui kemampuan mengintegrasikan teknologi dengan tujuan dan strategi pembelajaran. Produk media yang dikembangkan diarahkan untuk digunakan dalam pembelajaran nyata sehingga transfer keterampilan dapat berlangsung secara berkelanjutan. Pemanfaatan Pear Deck, Gimkit, dan Nearpod memberikan peluang terciptanya pembelajaran Sejarah yang lebih interaktif, kreatif, kolaboratif, dan berpusat pada peserta didik**,** sesuai dengan semangat Merdeka Belajar. Dengan demikian, kegiatan ini berkontribusi terhadap penguatan literasi digital dan kompetensi profesional guru serta mendorong terbentuknya budaya pemanfaatan teknologi pembelajaran yang adaptif dan berkelanjutan di SMA Negeri 6 Maluku Tengah.

5. UCAPAN TERIMA KASIH

Tim pelaksana kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat mengucapkan terima kasih kepada Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Pattimura serta Ketua Program Studi Pendidikan Sejarah atas izin, dukungan, dan fasilitasi yang diberikan selama pelaksanaan kegiatan. Ucapan terima kasih juga disampaikan kepada Kepala SMA Negeri 6 Maluku Tengah beserta guru-guru Sejarah yang telah memberikan kesempatan dan berpartisipasi secara aktif dalam kegiatan pelatihan dan pendampingan penguatan literasi digital melalui penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis Pear Deck, Gimkit, dan Nearpod. Partisipasi, kerja sama, dan antusiasme seluruh peserta

telah mendukung kelancaran pelaksanaan kegiatan sehingga program dapat terlaksana dengan baik dan mencapai tujuan yang diharapkan.

DAFTAR PUSTAKA

Aditya, R., Zaenudin, A. and Fatihmuhammad (2024) 'Combining Innovative History Learning Technology', *Satmata: Journal of History Education Studies*, 1(4), pp. 177–183. Available at: https://journals.indexcopernicus.com/search/article?articleId=3977917.

Afkarina, I. and FH, Y. (2025) 'Inovasi Media Pembelajaran Interaktif Gimkit untuk Meningkatkan Motivasi Belajar', *J PETISI*, 6(2), pp. 135–142. Available at: https://e-journal.unimudasorong.ac.id/index.php/jurnalpetisi/article/view/2000.

Afwan, B., Suryani, N. and Ardianto, D.T. (2020) 'Analisis Kebutuhan Pembelajaran Sejarah Di Era Digital BT - Proceding Literasi Dalam Pendidikan di Era Digital Untuk Generasi Milenial', in, pp. 97–108. Available at: https://journal.um-surabaya.ac.id/Pro/article/view/4813.

Agustina, T.H., Rienovita, E. and Emilzoli, M. (2024) 'Pembelajaran Berbasis Gamifikasi: Pemanfaatan Platform Gimkit untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa', *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Indonesia*, 4(4), pp. 1475–1484. Available at: https://jurnal.bimaberilmu.com/index.php/jppi/article/view/766.

Hadi, A.I.M. *et al.* (2025) 'Pengaruh Kurikulum Merdeka Dalam Pembelajaran: Sebuah Kajian Literatur', *Learning: Jurnal Inovasi Penelitian Pendidikan dan Pembelajaran*, 5(1). Available at: https://jurnalp4i.com/index.php/learning.

Ima, W. *et al.* (2025) 'Training on The Use of Learning Media Assisted by Laptops and Mobile Phones at MTs Al Muhajirin Ambon', *Kreatif: Jurnal Pengabdian Masyarakat Nusantara*, 5(2).

Iolanda, A. *et al.* (2022) 'Exploring Digital Literacy Skills in Social Sciences and Humanities Students', *Sustainability*, 14(5). Available at: https://www.mdpi.com/2071-1050/14/5/2483.

Sailer, M. *et al.* (2021) 'Technology-related teaching skills and attitudes: Validation of a scenario-based self-assessment instrument for teachers', *Computers in Human Behavior*, 115. Available at: https://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S0747563220303721.

Santosa, Y.B.P. (2017) 'Problematika dalam pelaksanaan pendidikan sejarah di sekolah menegah atas kota Depok', *Candrasangkala: Jurnal Pendidikan dan Sejarah*, 3(1). Available at: https://jurnal.untirta.ac.id/index.php/Candrasangkala/article/download/2885/2252.

Violita, F. and Irawan, W.D. (2025) 'The Use of Nearpod Media to Improve Indonesian Language Learning Outcomes in Elementary Schools', *Jurnal Pendidikan dan Pengajaran*, 58(2), pp. 365–373. Available at: https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JPP/article/view/93690.

Zulaikha, S. *et al.* (2025) 'Bridging the Digital Divide: Assessing and Advancing Teachers' Digital Literacy Across Indonesian Provinces', *Journal of Educational Management and Instruction*, 5(1), pp. 195–212. Available at: https://doi.org/10.22515/jemin.v5i1.11586.

Dokumentasi











