

Peran *Workshop* dan Pelatihan dalam Meningkatkan Kompetensi Guru PAUD di Era Digital

Haryaning' Ravika Rizqi ^{1*}, Edi Waluyo²

^{1,2}Universitas Negeri Semarang, Semarang

* ravikarzq@students.unnes.ac.id

Abstract

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) memegang peran krusial sebagai fondasi awal pembentukan karakter dan kognitif anak, yang menuntut guru untuk terus beradaptasi dengan perkembangan teknologi. Namun, berbagai permasalahan mutu pendidikan serta keterbatasan penguasaan teknologi digital oleh guru masih sering ditemui di lapangan. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peran dan efektivitas *workshop* serta pelatihan terhadap peningkatan kompetensi guru PAUD di era digital. Penelitian ini menggunakan metode Systematic Literature Review (SLR) dengan model PRISMA (*Preferred Reporting Items for Systematic Reviews and Meta-Analyses*) sebagai panduan penelusuran literatur. Sumber data diperoleh melalui basis data *Google Scholar* dengan kriteria inklusi dan eksklusi berdasarkan kerangka kerja PEOS (*Population, Exposure, Outcome, Study Design*) serta rentang tahun terbit 2016 hingga 2026. Berdasarkan hasil analisis dari 8 artikel terpilih, jenis kegiatan yang paling banyak diangkat adalah *workshop* dan pelatihan berbasis pemanfaatan teknologi digital, seperti aplikasi AI (*Artificial Intelligence*) dan Canva. Hasil tinjauan menunjukkan bahwa penyelenggaraan *workshop* dan pelatihan terbukti efektif dalam meningkatkan kompetensi guru PAUD terutama dalam literasi digital serta keterampilan merancang pembelajaran berbasis teknologi.

Keywords: *Workshop, Pelatihan, Guru PAUD, Kompetensi*

Introduction

Pendidikan merupakan komponen penting dalam kehidupan yang terus berkembang dan selalu diperbaharui sesuai dengan kebutuhan manusia. Tidak sedikit orang berprinsip jika ingin memperbaiki hidup, maka perbaikilah pendidikannya, karena melalui pendidikan, intelektual dan moralitas masyarakat dapat terus dikembangkan. Sulit dibayangkan bagaimana manusia dapat tumbuh dan berkembang tanpa pendidikan, karena pendidikan merupakan hal yang krusial dan wajib dimiliki oleh setiap individu. Melalui pendidikan kehidupan seseorang dapat lebih cakap, matang, dan berakhlak mulia. Pendidikan merupakan salah satu langkah awal untuk mencapai masa depan yang lebih baik dan sejatinya kemajuan serta perkembangan suatu negara sedikit banyak ditentukan oleh kualitas pendidikan di dalam negara itu sendiri.

Dunia pendidikan tentunya selalu berkaitan erat dengan peran pendidik. Seorang pendidik atau guru ini bertindak sebagai figur panutan yang memiliki dampak besar dalam membentuk kepribadian siswa. Bahkan sejak dulu keberadaan guru tidak bisa digantikan oleh komponen manapun atau yang biasa disebut *conditio sine quanon* (Buchari, 2018). Guru adalah elemen penting dalam seluruh sistem pendidikan. Di lingkungan sekolah pun guru berperan aktif dalam menentukan kesuksesan kegiatan belajar mengajar disana. Oleh sebab itu sudah semestinya guru berkomitmen untuk terus meningkatkan kompetensinya agar mutu dan kualitas pendidikan siswa semakin meningkat. Salah satu modal penting agar proses pendidikan dapat

berjalan dengan optimal dan menghasilkan siswa yang cerdas serta berkarakter diperlukan guru yang berkompeten, berkualitas, dan profesional.

Mulyasa (dalam Sukirman, 2020) pernah melakukan penelitian mengenai masalah-masalah yang berhubungan dengan pendidikan nasional, penelitian tersebut memaparkan terdapat enam masalah pokok sistem pendidikan nasional yaitu (1) Akhlak dan moral peserta didik semakin menurun, (2) Ketidakmerataan dalam akses pendidikan, (3) Tingkat efisiensi internal sistem pendidikan yang masih rendah, (4) Masalah status kelembagaan, (5) Ketidakesesuaian manajemen pendidikan dengan tujuan pembangunan nasional (6) Ketidakprofesionalan sumber daya. Sejalan dengan Mulyasa, Agustang (2021) juga menyebutkan beberapa permasalahan yang menjadi penyebab rendahnya mutu pendidikan di negara ini, yaitu (1) kualitas sarana prasarana yang buruk, (2) rendahnya kualitas guru, (3) kesejahteraan guru belum terjamin, (4) minimnya prestasi siswa, (5) belum meratanya pendidikan, (6) keterbatasan fasilitas pendidikan dengan kebutuhan, dan (7) tingginya biaya pendidikan. Berdasarkan uraian tersebut, salah satu faktor utama yang mempengaruhi masalah-masalah tersebut adalah peran guru, pasalnya guru merupakan ujung tombak dari pendidikan itu sendiri.

Tahun 2019 untuk pertama kalinya Indonesia mengikuti PISA (*Programme for International Student Assessment*) bersama 70 negara lainnya. Awal mula terbentuknya PISA karena beberapa negara mulai sadar tentang pentingnya evaluasi pendidikan. Terdapat tiga komponen yang dinilai yaitu membaca, matematika, dan *sains*, evaluasi dilakukan tiga tahun sekali dan memilih siswa siswi berusia 15 tahun secara acak. Hasil dari tes tersebut adalah Indonesia menduduki peringkat 74 dari 79 negara dan menurut data The World Economic Forum Swedia tahun 2018 Indonesia menempati peringkat 37 dari 57 peserta sebagai negara dengan daya saing yang rendah (Patandung & Panggua, 2022). Bahkan menurut data UNESCO tahun 2000 mengenai Indeks Pengembangan Manusia, yang membahas tentang pencapaian suatu negara yang berkaitan dengan pendidikan, kesehatan, dan pendapatan hidup perkepala. Indonesia telah mengalami penurunan peringkat IPM yaitu dari peringkat 102 pada tahun 1996 menjadi peringkat 109 pada tahun 1999 dari 174 negara (Afnisa dalam Saputra, 2024). Berdasarkan data tersebut dapat disimpulkan bahwa mutu pendidikan di Indonesia masih perlu banyak berbenah.

Masalah-masalah dalam pendidikan di Indonesia yang semakin mudah ditemui ini, harus menjadi fokus serius bagi semua pihak yang terlibat dalam dunia pendidikan. Penyelesaian permasalahan pendidikan memerlukan kerjasama lembaga-lembaga berwenang. Sesuai dengan Pasal 1 Undang-Undang RI nomor 14 tahun 2005 tentang guru dan dosen menegaskan bahwa "Guru adalah pendidik profesional dengan tugas utama mendidik, mengajar, membimbing, mengarahkan, melatih, menilai, dan mengevaluasi peserta didik pada pendidikan anak usia dini jalur pendidikan formal, pendidikan dasar, dan pendidikan menengah". Melalui undang-undang ini diharapkan dapat memudahkan guru dalam upaya meningkatkan profesionalismenya secara berkelanjutan. Implementasi program pengembangan profesi yang berkelanjutan ini diharapkan dapat meningkatkan kemampuan dalam bidang pedagogik, profesional, sosial, dan kepribadian. Namun, keempat kompetensi tersebut tidak semata-mata muncul begitu saja, diperlukan pembinaan dalam meningkatkan kompetensinya agar sesuai dengan tuntutan serta mampu bersaing dalam menghadapi tantangan dimasa mendatang.

Di sisi lain, upaya pembinaan untuk meningkatkan keempat kompetensi guru tersebut sering kali belum berjalan optimal. Nyatanya, sebagai tenaga profesional, guru merupakan individu dewasa yang sudah memiliki prinsip, kemandirian berpikir, dan pengalaman di lapangan. Pendekatan pelatihan yang bersifat mendikte seringkali terbukti gagal menyentuh akar masalah.

Oleh karena itu, agar pelatihan dapat berjalan lebih efektif dan mampu melahirkan guru yang berkompeten dibutuhkan hal yang lebih segar. Dimana instruktur tidak hanya memberi instruksi satu arah, melainkan lebih sebagai fasilitator yang memandu guru untuk merefleksikan pengalaman di lapangan, memecahkan masalah kelas secara mandiri, dan mengubah cara pandang agar tidak terjebak dalam pola pengajaran kuno.

Malcolm Knowles pada tahun 1970 mengembangkan sebuah Teori Andragogi yang didefinisikan sebagai kombinasi antara seni dan ilmu yang bertujuan membantu peserta didik khususnya orang dewasa dalam belajar, sedangkan pendidikan yang berfokus pada anak usia dini disebut pedagogi (Dr. H. Ahmad Rusdiana & Dr. Bambang Samsyul Arifin, 2020). Kontribusi Malcolm Knowles sebagai ahli pendidikan adalah memberikan teori bagaimana cara memahami orang dewasa belajar. Menurutnya, jika pendidikan orang dewasa berlandaskan prinsip-prinsip seperti kemandirian, pengalaman, dan relevansi dengan kehidupan sehari-hari maka proses pendidikan tersebut akan berjalan lebih efektif. Orang dewasa disini diartikan sebagai individu yang sudah mampu untuk merancang pembelajaran, memiliki ilmu pengetahuan, membuat kesimpulan, mampu mengambil manfaat, mampu belajar dengan baik, mampu menganalisis, dan mampu mengambil ilmu dalam proses pendidikan. Dalam teori ini guru berperan sebagai fasilitator bukan sebagai pemberi pengetahuan. Fungsi dari fasilitator itu sendiri adalah sebagai pemantik kesadaran pembelajar untuk menumbuhkan rasa ingin tahu.

Pendidikan guru merupakan hal utama dalam upaya peningkatan kualitas pendidikan. Agar tujuan tersebut dapat tercapai, maka sangat penting untuk memahami bagaimana guru belajar dan berkembang sebagai orang yang sudah dewasa. Sebagai orang dewasa, guru memiliki karakter yang lebih kuat dari sisi kemandirian, pengalaman hidup, motivasi, dan cara menyelesaikan masalah, selain itu guru yang sudah berkecimpung di dunia pendidikan tentunya memiliki cara belajar yang berbeda dengan anak-anak. Agar proses pendidikan dan pembinaan guru lebih efektif dalam meningkatkan kompetensi serta kinerja guru diperlukan program yang mengutamakan kemudahan dalam metode pelatihan, membantu mengenali diri sendiri, dan menggunakan masalah-masalah yang sering dihadapi dikelas sebagai materi pembelajaran. Namun, pada kenyataannya para guru masih belum bisa menggali potensi siswa secara maksimal. Masih sangat mudah ditemui guru yang mengajar dengan metode kuno, yaitu guru sebagai pusat informasi, sehingga siswa terpaksa menyesuaikan diri dengan cara mengajar guru, akibatnya ia merasa tidak nyaman dalam belajar. Padahal memberikan kesempatan siswa untuk terlibat secara aktif, kreatif, dan inovatif dalam proses pembelajaran akan lebih baik untuk meningkatkan kualitas pendidikan (Patandung & Panggua, 2022).

Perkembangan teknologi yang sangat masif di era digital ini telah mengubah banyak aspek kehidupan, tidak terkecuali pendidikan. Transformasi pendidikan di era digital menuntut perubahan fundamental dari seluruh pelaku pendidikan, termasuk jenjang pendidikan paling awal. PAUD memegang peran krusial sebagai pondasi awal pembentukan karakter, kognitif, dan motorik anak. Namun sayangnya, saat ini anak-anak yang lahir di era digital ini kerap terpapar oleh teknologi digital dan orang tua abai terhadap pengaruh negatif yang ditimbulkan. Jika guru tidak turut serta dalam mengontrol dan mempertahankan metode belajar yang kuno maka akan terjadi gap antara dunia nyata saat ini dengan pengalaman belajar di sekolah.

Penguatan kompetensi guru dalam menguasai teknologi tidak hanya sebagai tantangan sesaat, tetapi sebagai misi berkelanjutan. Guru yang memiliki keterampilan digital dapat lebih cakap dalam mempersiapkan anak menghadapi perubahan jaman yang terus berkembang (Wati & Nurhasannah, 2024). Namun, untuk mencapai itu pastinya ada tantangan yang dihadapi. Bukan hanya ketersediaan perangkat saja, tetapi juga kesiapan kompetensi guru. Guru dituntut untuk

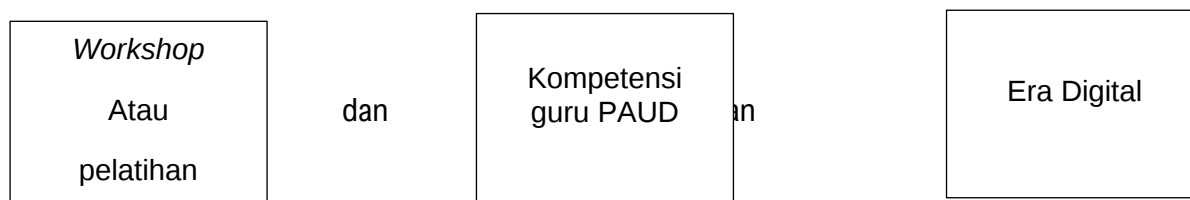
memiliki literasi digital yang memadai, mencakup kemampuan pedagogik berbasis digital, penguasaan media pembelajaran interaktif, serta merancang suasana belajar yang aman dan merangsang tumbuh kembang anak yang sesuai perkembangan jaman. Menurut Khalisatun Husna et al., (2023) setidaknya ada empat tantangan yang dihadapi guru di era digital, yaitu (1) perubahan peran dan keterampilan, yang awalnya pembelajaran berpusat pada guru, namun sekarang guru dituntut untuk mampu menjadi fasilitator yang mengarahkan anak lebih kritis dan kreatif di dalam pembelajaran, (2) kesenjangan teknologi dan aksesibilitas, sarana dan prasarana yang dimiliki anak serta guru di masing-masing lokasi jelas berbeda, hal ini menjadi tantangan untuk guru selesaikan agar siswa mendapat haknya secara adil untuk mengakses teknologi, (3) perubahan dalam kurikulum dan pembelajaran, perkembangan teknologi mengharuskan kurikulum pendidikan memperbaharui sistemnya agar sesuai dengan kebutuhan masyarakat pada era digital, dan yang terakhir adalah (4) keamanan dan etika digital, di era digital yang semakin mudah diakses oleh siapapun dan dimanapun mengharuskan guru untuk mengajarkan privasi, batasaan, dan adab dalam berselancar di dunia digital kepada anak, agar kedepannya anak tidak menjadi korban maupun pelaku kejahatan siber.

Jika tantangan tersebut tidak segera ditangani, dikhawatirkan proses pembelajaran akan gagal memanfaatkan peluang positif dari teknologi digital untuk mengembangkan potensi anak. Sebagai jembatan kesenjangan antara kompetensi guru dan tuntutan era digital diperlukan intervensi yang terstruktur, salah satunya dengan diselenggarakannya *workshop* atau pelatihan yang terintegrasi sehingga guru mamapu beradaptasi dengan karakteristik peserta didik yang tumbuh di tengah gempuran teknologi.

Method

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peran dan efektivitas *workshop* dan pelatihan terhadap peningkatan kompetensi guru PAUD di era digital menggunakan metode studi tinjauan pustaka sistematis atau Systematic Literature Review (SLR). SLR merupakan metode untuk mengidentifikasi, mengevaluasi, dan menggabungkan berbagai informasi yang relevan secara sistematis (Page et al., 2021). Proses peninjauan literatur dalam penelitian ini dilakukan dengan menggunakan metode PRISMA (*Preferred Reporting Items for Systematic Reviews and Meta-Analyses*). Penggunaan model PRISMA bertujuan untuk memastikan bahwa tahapan pengumpulan dan penyaringan sumber literatur dilakukan secara transparan, sistematis, dan dapat dipertanggungjawabkan keabsahannya (Page et al., 2021).

Sumber data dari penelitian ini diperoleh melalui basis data elektronik *Google Scholar*. Pencarian artikel dilakukan pada bulan Agustus 2026 dengan menggunakan kata kunci. Selanjutnya peneliti menggunakan metode PRISMA dalam proses mengumpulkan data untuk mendapatkan artikel yang sesuai dengan topik.



Gambar 1. Kata Kunci Penelitian

Batasan yang digunakan untuk menyaring sumber literatur, peneliti menggunakan kriteria PEOS yakni *Population* (populasi), *Exposure* (paparan), *Outcome* (hasil), and *Study Design* (metode penelitian yang digunakan). Kerangka kerja PEOS ini berfungsi sebagai alat atau bantuan untuk menyusun kriteria inklusi dan eksklusi agar peneliti memiliki batasan yang jelas dan fokus pada topik yang sudah ditentukan (Kurniati et al., 2022). Penjabaran kriteria inklusi dan eksklusi untuk topik penelitian ini adalah seperti pada tabel 1.

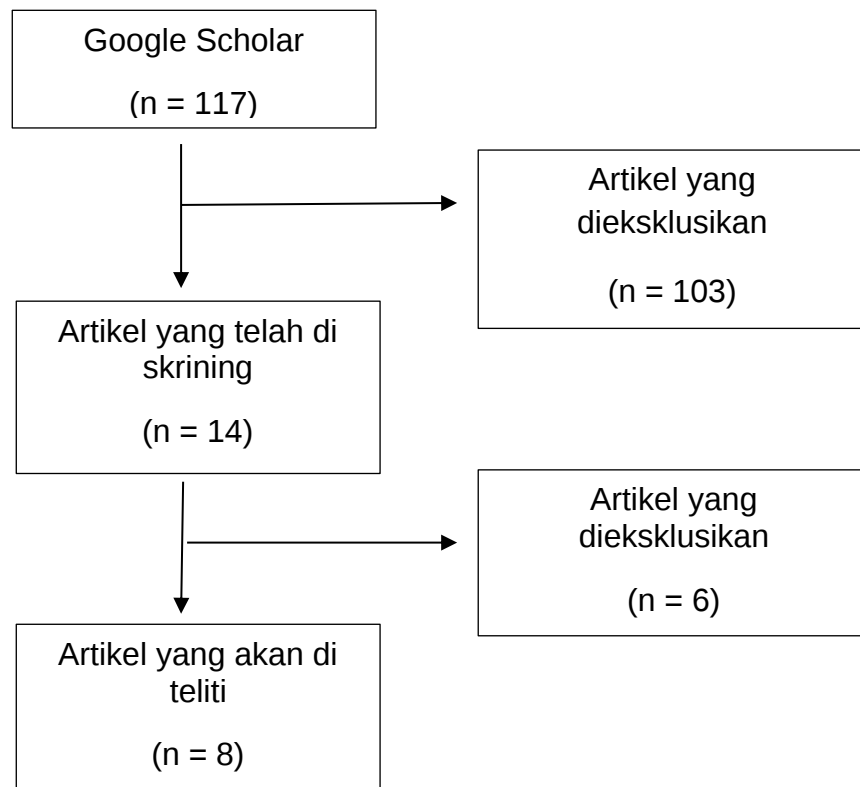
Komponen	Inklusi	Eksklusi
P (<i>Population</i>)	Subjek : guru PAUD aktif	Selain guru PAUD aktif
E (<i>Exposure</i>)	Peserta <i>workshop</i> atau pelatihan bertema digital	Pelatihan non digital
O (<i>Outcome</i>)	Kompetenssi guru di bidang digital	Selain kompetensi guru dibidang digital
S (<i>Study Design</i>)	Penelitian empiris yang berbasis data lapangan	Selain data lapangan
	Tahun terbit 2016-2026	Terbit dibawah tahun 2016
Kriteria lainnya	Ditulis dalam Bahasa Indonesia	Selain Bahasa Indonesia
	Artikel dapat diunduh secara penuh	Artikel berupa abstrak saja

Tabel 1. Kriteria Inklusi dan Eksklusi berdasarkan PEOS

Tahap selanjutnya setelah menentukan kriteria inklusi dan eksklusi adalah pengumpulan data. Metode PRISMA digunakan peneliti untuk mengumpulkan data dengan cara pemilihan artikel pada *database* yang telah ditentukan. *Database* yang peneliti gunakan yaitu *Google Scholar*. Tahapan yang peneliti lakukan dalam mengidentifikasi studi literatur adalah :

1. Langkah pertama adalah menentukan topik dan kata kunci yang relevan.
2. Langkah kedua adalah membuat batasan atau kriteria inklusi dan eksklusi agar artikel yang didapat sesuai dengan topik.
3. Langkah ketiga adalah mulai melakukan pencarian pada database yang sudah ditentukan yaitu Google Scholar. Setelah membuka laman web, masukan kata kunci dengan menggunakan bantuan kata "or", "and" atau tanda kutip, kemudian masukan juga tahun terbit yang sudah ditentukan. Jika sudah artikel terkait akan muncul sesuai kata kunci.
4. Langkah keempat adalah memilah artikel yang sesuai dengan kata kunci dan juga kriteria inklusi, jika sudah mendapat artikel yang relevan, kemudian di unduh dan masukan ke Mendeley.

5. Langkah kelima, setelah semua artikel terkumpul, data disaring kembali, kemudian peneliti mencatat temuan dalam artikel tersebut.



Gambar 2. PRISMA Flow Diagram

Seluruh data yang telah terkumpul kemudian dianalisis. Peneliti menjelaskan dan mendeskripsikan hasil temuannya. Menurut Nursalam (dalam Kurniawati, 2024) data yang dianalisis meliputi : penulis penelitian, asal peneliti, tahun terbit, landasan penelitian, tujuan penelitian, metode yang digunakan, sample, kriteria partisipan, dan analisis hasil penelitian.

Results

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui seberapa berpengaruh peran *workshop* dan pelatihan terhadap kompetensi guru di era yang serba digital ini. Sesuai dengan tujuan tersebut, penelitian ini mengidentifikasi elemen-elemen yang relevan, seperti : penulis penelitian, asal peneliti, tahun terbit, landasan penelitian, tujuan penelitian, metode yang digunakan, sample, kriteria partisipan, dan analisis hasil penelitian.

No	Judul	Nama Penulis	Tahun Terbit	Asal
1.	Peningkatan Kompetensi Guru PAUD Melalui Pelatihan Penulisan Artikel Ilmiah Dan Pengembangan Bahan Ajar Berbasis AI	Lira Hayu Afdetis Mana, Dkk	2025	Sumatera Barat
2.	Peningkatan Kompetensi Guru PAUD Dalam Pembelajaran Coding Untuk Anak Usia Dini Melalui <i>Workshop</i> Di Kota Bekasi	Sisca Cletus Lamatokan, Dkk	2025	Bekasi
3.	Peningkatan Kompetensi Guru PAUD Melalui Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Berbasis AI (Chatgpt Dan Suno AI) Di TK Pertiwi XI Merauke	Dite Umbara Alfansuri, Dkk	2026	Merauke
4.	Peningkatan Kompetensi Guru Paud Melalui <i>Workshop</i> Wordwall Sebagai Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Digital	Devi Aulianti, Dkk	2026	Bandung
5.	Pelatihan Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Canva Untuk Meningkatkan Kompetensi Digital Guru Tk	Andi Nur Maharani Islami, Dkk	2026	Sulawesi Selatan
6.	Penguatan Literasi Teknologi: Pelatihan Penggunaan Aplikasi Artificial Intelligence Untuk Pembuatan Media Visual Bagi Guru Pendidikan Anak Usia Dini	Julia Purnama Sari, Dkk	2026	Bengkulu
7.	<i>Workshop</i> Pembelajaran Computational Thinking Menggunakan Edugame Play Inquiry Pada Gugus VIII PAUD Di Pamulang Tangerang Selatan	Nita Priyanti, Dkk	2026	Bekasi
8.	Pelatihan Guru Dalam Mendesain Game Edukatif Menggunakan Canva AI	Riswandi, Dkk	2026	Lampung

Tabel 2. Judul, Nama Penulis, Tahun Terbit, dan Asal.

Tabel 3 menyajikan tujuan dan metode penelitian dari sumber literatur. Berdasarkan analisis literatur, pemanfaatan media digital adalah tujuan yang paling umum digunakan untuk membuat sebuah kegiatan. Sedangkan metode penelitian yang paling umum digunakan adalah studi kasus dan juga kualitatif.

No.	Judul	Tujuan	Metode Penelitian
1.	Peningkatan...	Penulisan artikel dan mengembangkan bahan ajar	Studi kasus
2.	Peningkatan...	Pembelajaran coding	Kuantitatif
3.	Peningkatan...	Penggunaan ChatGPT dan Suno	Studi kasus
4.	Peningkatan...	Pemanfaatan media digital	Studi kasus
5.	Pelatihan...	Media pembelajaran interaktif	Kualitatif
6.	Penguatan...	Literasi digital dan pemanfaatannya	Kualitatif
7.	<i>Workshop</i> ...	Penggunaan media edukatif digital	Kuantitatif
8.	Pelatihan...	Pemanfaatan teknologi	Studi kasus

Tabel 3. Tujuan dan Metode

Tabel 4 menyajikan sampel dan media yang dikembangkan. Berdasarkan hasil analisis rata-rata peserta *workshop* dan pelatihan berada di angka 23,5 itu berarti guru memiliki minat untuk dapat menguasai teknologi digital. Media yang dikembangkan oleh beberapa kegiatan *workshop* dan pelatihan adalah aplikasi AI dan canva. Kedua aplikasi tersebut menjadi favorit dikarenakan mudah diakses oleh siapapun.

No.	Judul	Sampel	Media yang Dikembangkan
1.	Peningkatan...	30 guru	Aplikasi AI
2.	Peningkatan...	28 guru	Coding
3.	Peningkatan...	11 guru	Aplikasi AI dan ChatGPT
4.	Peningkatan...	4 guru	Aplikasi <i>Wordwall</i>
5.	Pelatihan...	20 guru	Canva
6.	Penguatan...	30 guru	Aplikasi AI
7.	<i>Workshop</i> ...	40 guru	Media edukatif digital
8.	Pelatihan...	25 guru	Canva dan AI

Tabel 4. Sampel dan media yang dikembangkan

Tabel 5 menyajikan hasil penelitian dari semua sumber literatur. Menurut analisis, seluruh *workshop* dan pelatihan mengenai media digital memberikan dampak positif kepada peningkatan kompetensi guru PAUD.

No.	Judul	Efektif	Tidak Efektif
1.	Peningkatan...	V (telah memberikan kontribusi nyata dan signifikan dalam peningkatan kompetensi profesional peserta)	
2.	Peningkatan...	V (meningkatkan keterampilan sebesar 33,7%)	
3.	Peningkatan...	V (dampak positif terhadap peningkatan kompetensi guru dalam merancang serta melaksanakan pembelajaran yang lebih kreatif dan inovatif)	
4.	Peningkatan...	V (telah terlaksana dengan baik dan memberikan manfaat bagi peserta)	
5.	Pelatihan...	V (rata-rata peserta dari 42 pada pre-test menjadi 96 pada post-test)	
6.	Penguatan...	V (berhasil meningkatkan kompetensi literasi teknologi guru PAUD, dengan N- Gain mencapai 0,83)	
7.	Workshop...	V (peningkatan nilai rata-rata dari 58,50 pada pre-test menjadi 80,45 pada post-test)	
8.	Pelatihan...	V (berhasil meningkatkan pemahaman guru PAUD mengenai konsep game edukatif, keterampilan teknis dalam menggunakan Canva AI)	

Tabel 5. Hasil penelitian

Conclusion

Berdasarkan hasil analisis dari kedelapan sumber literatur yang sudah memenuhi kriteria, dapat disimpulkan bahwa pelaksanaan *workshop* dan pelatihan berbasis teknologi memiliki peranan signifikan dalam meningkatkan kompetensi guru PAUD di era digital ini. Kegiatan ini terbukti mampu menjembatani kesenjangan teknologi sekaligus menjawab kebutuhan transformasi di dunia pendidikan yang selalu menuntut adaptasi. Dilihat dari jumlah partisipasi, program-program yang sudah dilaksanakan tersebar di berbagai wilayah di Indonesia dan juga jumlah peserta yang cukup banyak, menandakan tingginya minat, motivasi, dan kesadaran profesional para guru untuk menguasai teknologi. Meskipun penelitian terdahulu menunjukkan banyak hal positif bukan berarti kegiatan *workshop* serupa sudah sempurna, masih banyak tantangan yang perlu kita pecahkan bersama untuk kedepannya. Peneliti berharap pengembangan penelitian di masa mendatang semakin optimal dan berkelanjutan, tidak hanya berfokus pada jangka pendek atau saat penelitian berlangsung. Tetapi juga dapat melibatkan pihak terkait untuk dapat dievaluasi jangka panjang, untuk dapat mengukur sejauh mana keterampilan yang sudah diajarkan benar-benar diterapkan dalam proses belajar mengajar di kelas.

References

- Afdetis Mana, L. H. (2025). Peningkatan Kompetensi Guru PAUD Melalui Pelatihan Penulisan Artikel Ilmiah Dan Pengembangan Bahan Ajar Berbasis AI. *Jurnal Gramaswara*, 5(2), 229–238. <https://doi.org/10.21776/Ub.Gramaswara.2025.005.02.10>
- Agustang, A. (2021). Makalah “Masalah Pendidikan Di Indonesia.” *Www.Melianikasim.Wordpress.Com*, 0–19. <https://Meilianikasim.Wordpress.Com/2009/03/08/Makalah-Masalah-Pendidikan-Di-Indonesia/>

Aulianti, D., , Latifah Khairiah , Nadhira Aulia Hermawan, D., & Ardiyanti. (2026). *PENINGKATAN KOMPETENSI GURU PAUD MELALUI WORKSHOP WORDWALL SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS DIGITAL*. 4(1), 426–435.

Buchari, A. (2018). Peran Guru Dalam Pengelolaan Pembelajaran. *Jurnal Ilmiah Iqra'*, 12(2), 106. <https://doi.org/10.30984/Jii.V12i2.897>

Dite Umbara Alfansuri, Muh. Rafi'y, Adelia Anita, Dharma Gyta Sari Harahap, P. N. B. U. (2026). *Peningkatan Kompetensi Guru PAUD Melalui Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Berbasis AI (Chatgpt Dan Suno AI) Di TK Pertiwi XI Merauke*. 02(01), 96–104.

Dr. H. Ahmad Rusdiana, M., & Dr. Bambang Samsyul Arifin, M. S. (2020). *ADRAGOGI Metode Dan Teknik Memanusiakan Manusia*.

Khalisatun Husna, Farras Fadhilah, Ulfa Hayana Sari Harahap, Muhammad Arby Fahrezi, Khalid Samahangga Manik, M. Yasir Ardiansyah, & Inom Nasution. (2023). Transformasi Peran Guru Di Era Digital: Tantangan Dan Peluang. *Perspektif: Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Bahasa*, 1(4), 154–167. <https://doi.org/10.59059/Perspektif.V1i4.694>

Kurniati, N., Nanda, D. R., Annisa, L., & Ningrum, R. W. K. (2022). Peningkatan Morbiditas Dan Mortalitas Pada Kehamilan Low Middle Country. *Buletin Ilmu Kebidanan Dan Keperawatan*, 1(01), 8–19. <https://doi.org/10.56741/Bikk.V1i01.35>

Kurniawati, V. (2024). *Pengalaman Orang Tua Dalam Merawat Anak Dengan Autis*. 2, 306–312.

Nur, A., Islami, M., R, R. K., Afifah, F., Makkasau, A., Makassar, U. N., Pettarani, J. A. P., Selatan, S., Makassar, N., Pettarani, J. A. P., & Selatan, S. (2026). *PELATIHAN PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS CANVA UNTUK MENINGKATKAN KOMPETENSI DIGITAL GURU TK*. 6(3), 1245–1255.

Page, M. J., Mckenzie, J. E., Bossuyt, P. M., Boutron, I., Hoffmann, T. C., Mulrow, C. D., Shamseer, L., Tetzlaff, J. M., Akl, E. A., Brennan, S. E., Chou, R., Glanville, J., Grimshaw, J. M., Hróbjartsson, A., Lalu, M. M., Li, T., Loder, E. W., Mayo-Wilson, E., Mcdonald, S., ... Moher, D. (2021). The PRISMA 2020 Statement: An Updated Guideline For Reporting Systematic Reviews. *Bmj*, 372. <https://doi.org/10.1136/Bmj.N71>

Patandung, Y., & Panggua, S. (2022). Analisis Masalah-Masalah Pendidikan Dan Tantangan Pendidikan Nasional. *Jurnal Sinestesia*, 12(2), 794–805.

Priyanti, N., Yuliantina, I., Mulyanto, A., & ... (2026). Workshop Pembelajaran Computational Thinking Menggunakan Edugame Play Inquiry Pada Gugus VIII PAUD Di Pamulang Tangerang Selatan. *Jurnal Abdimas* ..., 7, 731–742. <https://journal.unjani.ac.id/index.php/jkwk/article/view/1270%0Ahttps://journal.unjani.ac.id/index.php/jkwk/article/download/1270/685>

Riswandi, Muhammad Nurwahidin, Firada Khasbullah, Nursya Fathin Nadiya, Mahdatul Aini Putri, Nayla Alviani Permatasary, & Siti Alifah Faiz. (2026). Pelatihan Guru Dalam Mendesain Game Edukatif Menggunakan Canva Ai. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Dan Riset Pendidikan*, 4(3), 16936–16941. <https://doi.org/10.31004/Jerkin.V4i3.4693>

Saputra, A. K. (2024). Keterbelakangan Kualitas Pendidikan Di Indonesia. *Universitas Andalas, 5133122001*, 1–41.

Sari, J. P., & Daryati, M. E. (2026). Penguatan Literasi Teknologi: Pelatihan Penggunaan Aplikasi Artificial Intelligence Untuk Pembuatan Media Visual Bagi Guru Pendidikan Anak Usia Dini. *Jurnal Abdi Merah Putih, 1*(1), 1–14. [Http://fikesunras.Ac.Id/Index.Php/Abdimas/Article/View/26](http://fikesunras.ac.id/index.php/abdimas/article/view/26)

Sisca Cletus Lमतोकन, Ajat, Regune, S. M. A., Rusyana Lisnasari Benyamin, Amalia, C. K., Ahmad Syukrona, & Surniawati. (2025). Peningkatan Kompetensi Guru PAUD Dalam Pembelajaran Coding Untuk Anak Usia Dini Melalui Workshop Di Kota Bekasi. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Dan Penerapan Ilmu Pengetahuan, 6*(1), 28–35. [Https://Doi.Org/10.25299/Jmpip.2025.22309](https://doi.org/10.25299/jmpip.2025.22309)

Sukirman, S. (2020). Efektivitas Kelompok Kerja Guru (KKG) Dalam Peningkatan Kompetensi Guru. *Indonesian Journal Of Education Management & ...*, 4(1), 1–8.

Wati, S., & Nurhasannah, N. (2024). Penguatan Kompetensi Guru Dalam Menghadapi Era Digital. *Jurnal Review Pendidikan Dasar : Jurnal Kajian Pendidikan Dan Hasil Penelitian, 10*(2), 149–155. [Https://Doi.Org/10.26740/Jrpd.V10n2.P149-155](https://doi.org/10.26740/jrpd.v10n2.p149-155)