



**WORKSOP PENGEMBANGAN MEDIA DIGITAL UNTUK GURU
SEKOLAH DASAR DI DESA PESABAN**

**DIGITAL MEDIA DEVELOPMENT WORKSHOP FOR ELEMENTARY SCHOOL
TEACHERS IN PESABAN VILLAGE**

Ni Kadek Mariana ^{1*}, I Wayan Numertayasa ², I Komang Nada Kusuma³

^{1,2,3} Insitut Teknologi Dan Pendidikan Markandeya Bali ,Bangli , Indonesia

*email : marianakadek32gmail.com, numertayasawayan@markandeyabali.ac.id.

Abstrak: Workshop pengembangan media digital bagi guru sekolah dasar di Desa Pesaban bertujuan untuk meningkatkan kompetensi guru dalam menggunakan teknologi informasi untuk pembelajaran. Dengan adanya kemajuan teknologi, penting bagi guru untuk mengintegrasikan media digital dalam proses belajar mengajar. Workshop ini mencakup pelatihan pembuatan dan pemanfaatan media pembelajaran digital, seperti presentasi interaktif, video edukasi, dan aplikasi pembelajaran. Melalui pendekatan praktis, peserta diharapkan dapat mengembangkan kreativitas dan inovasi dalam menyampaikan materi ajar, serta meningkatkan minat belajar siswa. Hasil evaluasi menunjukkan peningkatan signifikan dalam pemahaman dan keterampilan guru dalam menggunakan media digital.

Kata Kunci: Workshop, Media Digital, Guru, Sekolah Dasar, Pembelajaran, Desa Pesaban.

Abstract: The digital media development workshop for elementary school teachers in Pesaban Village aims to increase teacher competence in using information technology for learning. With advances in technology, it is important for teachers to integrate digital media in the teaching and learning process. This workshop includes training in creating and utilizing digital learning media, such as interactive presentations, educational videos and learning applications. Through a practical approach, participants are expected to be able to develop creativity and innovation in delivering teaching material, as well as increase students' interest in learning. The evaluation results show a significant increase in teachers' understanding and skills in using digital media.

Keywords: Workshop, Digital Media, Teacher, Elementary School, Learning, Pesaban Village.

Article History:

Received	Revised	Published
16 September 2024	10 November 2024	15 November 2024

Pendahuluan

Perkembangan teknologi digital telah membawa perubahan besar dalam berbagai bagian kehidupan manusia berbagai percobaan dilakukan agar dapat menghasilkan jumlah efiiisensi(Muhammad, 2019), termasuk dalam bidang pendidikan. Seiring dengan tuntutan zaman, guru harus dapat memanfaatkan teknologi dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan kualitas dan efektivitas pengajaran. Dengan teknologi kitab isa mengakses berbagai imformasi secara signifikan(Abdul Sakti, 2023).Hal ini berlaku untuk guru sekolah dasar di wilayah pedesaan, seperti Desa Pesaban.

Guru mempunyai peranan penting dalam mengawasi perkembangan pendidikan, sehingga harus memiliki keterampilan media digital yang baik dan responsif terhadap

perkembangan saat ini (Hakeu et al., 2023). Masih banyak guru yang tidak memanfaatkan media dalam kegiatan pembelajarannya. Saat ini perkembangan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) di era industri 4.0 yang semakin berkembang berdampak pada berbagai sektor dunia, termasuk pendidikan (Purwasi & Refianti, 2022). Sedangkan menurut (Syahid et al., 2022), guru harus memiliki literasi digital sebagai bagian integral dan penting dalam pembelajaran. Literasi digital bagi guru dalam Pendidikan 4.0 adalah kemampuan untuk menggabungkan komponen teknologi fisik dan non-fisik dalam suatu sistem pembelajaran untuk memenuhi kebutuhan bakat, menciptakan peluang digital untuk kreativitas dan inovasi dalam dunia pendidikan.

Guru dapat menggunakan media digital seperti laptop, smartphone, dan komputer untuk menciptakan lingkungan belajar yang merangsang dan inovatif berdasarkan perkembangan dan konteks siswa (Sandrasyifa Uly & Nugraheni, 2024). Berbagai platform pembelajaran yang interaktif seperti: canva, heyperzine dan Kahoot juga bisa membantu guru atau pendidik untuk membuat media pembelajaran yang interaktif dan juga menyenangkan membuat pembelajaran menjadi menyenangkan Dimana platform ini tidak membuat bosan bagi siswa. Diantara platform – platform canva, Kahoot dan heyperzine. Kahoot merupakan salah satu platform yang paling populer dan dapat berdampak dalam meningkatkan efektifitas pembelajaran siswa dan Kahoot juga mempunyai keunikan tersendiri dalam menghasilkan suasana belajar yang menyenangkan melalui kuis interaktif dan permainan edukasi berbasis kompetensi (Abdillah et al., 2022). Sedangkan platform canva bisa digunakan untuk membuat desain visual dan heyperzine digunakan untuk membuat majalah.

Dalam usaha meningkatkan kompetensi guru dalam penggunaan media digital, sebuah workshop pengembangan media digital untuk guru sekolah dasar yang diselenggarakan di desa pesaban. Dimana workshop ini berfokus pada platform Kahoot Dimana platform ini merupakan media pembelajaran visual (Raya et al., 2020) dan sebagai alat bantu pembelajaran interaktif dan menyenangkan. Workshop ini adalah Langkah awal dalam mengombinasikan teknologi digital dalam pembelajaran di sekolah dasar di daerah perdesaan salah satu contohnya yaitu di desa Pesaban. Diharapkan dari inisiatif ini dapat menjembatani ketidakseimbangan digital menjadi tantangan yang besar dalam dunia Pendidikan di Indonesia (San Mikael Sinambela et al., 2024). Desa pesaban merupakan salah satu contoh daerah yang menghadapi kesenjangan ini dalam akses dan pemanfaatan teknologi digital untuk pembelajaran. Workshop pengembangan media digital yang berfokus pada platform Kahoot adalah Langkah yang strategis dalam mengatasi kesenjangan tersebut.

Pemilihan Kahoot sebagai fokus utama dalam workshop ini, ada beberapa refleksinya yaitu: platform ini dapat diakses melalui beragam perangkat seperti smartphone yang sudah umum dimiliki guru dan siswa sehingga mengurangi hambatan prasarana teknologi, platform ini juga bisa dilakukan secara daring atau online Dimana siswa dapat mengerjakannya dari rumah dan platform ini juga bisa mengakses ribuan kuis yang sudah ada, sehingga guru bisa menghemat waktu dan mendorong kolaborasi pendidik dengan siswa.

Dengan mencermati aspek tersebut, pemilihan Kahoot sebagai fokus utama dalam workshop tidak hanya relevan dengan kebutuhan Pendidikan modern, tetapi juga menawarkan Solusi yang efisien untuk meningkatkan keterlibatan siswa dan efektif digunakan dalam pembelajaran di era digital. Melalui pengabdian tentang "workshop pengembangan media digital untuk guru sekolah dasar di desa pesaban" diharapkan para pendidik dapat mendapatkan wawasan dan keterampilan praktis dalam mengkombinasikan Kahoot ke dalam praktik

pembelajaran mereka, sehingga nantinya dapat meningkatkan mutu Pendidikan dan pengetahuan belajar siswa di era digital ini.

Metode

Metode yang digunakan dalam kegiatan Pengabdian kepada masyarakat yang dilaksanakan di SDN 2 Pesaban yaitu menggunakan 3 tahapan yaitu sebagai berikut:

1. Tahap persiapan

Pada tahap persiapan merupakan tahapan yang sangat penting dalam pelaksanaan kegiatan *workshop*. Adapun kegiatan yang dilakukan pada tahap ini yaitu melakukan observasi kesekolah terkait program ini, memilih narasumber dan mempersiapkan materi, mempersiapkan absensi untuk peserta dan undangan dan membuat surat serta membuat materi dan ppt untuk narasumber dan serta mempersiapkan alat dan bahan yang digunakan dan melakukan kegiatan gladi supaya kegiatan berjalan dengan lancar. (Tri Romadloni et al., 2024)

2. Tahap pelaksanaan

Pada tahap pelaksanaan tim pengabdian dan mitra berkolaborasi dalam menyukseskan kegiatan ini adapun kegiatan yang dilakukan yaitu memberikan materi terkait perkembangan media digital dari narasumber materi yang disampaikan yaitu tentang platform – platform yang bisa digunakan oleh guru untuk membuat media pembelajaran yang menarik dan menyenangkan adapun platform yang digunakan dalam pengabdian ini yaitu canva, kahoot dan hyperzine tapi fokus utama dari pengabdian ini hanya platform kahoot. Waktu pelaksanaan dilakukan 1 hari beserta kegiatan praktek penggunaan platform kahoot. (Digital et al., 2022)

3. Tahap evaluasi

Pada tahap ini peserta diberikan pre-test dan postes dimana kegiatan ini dilakukan untuk mengukur peningkatan dan kemampuan peserta terkait workshop pengembangan media digital untuk guru sekolah dasar di desa Pesaban. Kegiatan pretest diberikan sebelum kegiatan ini dilakukan sedangkan kegiatan posttest dilakukan setelah kegiatan ini dilakukan. (Purwasi & Refianti, 2022)

Hasil dan Pembahasan

Hasil Workshop

- Penelitian ini sudah dilakukan secara langsung di desa Pesaban. Terdapat partisipasi dari 12 guru yang ada di Desa Pesaban, hanya 7 orang yang mengikuti workshop. Hal ini menunjukkan tingkat partisipasi sekitar 58,33%.
- Peningkatan Pengetahuan dari 7 orang peserta mengaku mendapatkan wawasan baru mengenai penggunaan media digital dalam pembelajaran. Peserta mempelajari berbagai alat dan platform yang dapat digunakan untuk meningkatkan proses belajar mengajar. Praktik Penggunaan Media Peserta langsung melakukan praktik menggunakan beberapa aplikasi, seperti platform canva, Kahoot dan hyperzine. Dengan mayoritas peserta merasa lebih percaya diri untuk menggunakan alat ini di kelas. Feedback Peserta memberikan umpan balik positif tentang materi yang disampaikan. Peserta berharap untuk mendapatkan lebih banyak sesi pelatihan di masa mendatang, serta dukungan teknis dalam penerapan media digital. Rencana Tindak Lanjut didapatkan kesepakatan di antara peserta untuk membentuk kelompok

kerja untuk saling berbagi pengalaman dan bantuan dalam penggunaan media digital di kelas.

➤ Penggunaan Kahoot dalam Pembelajaran

1. Keterlibatan dan Partisipasi Siswa

Interaktivitas yang Tinggi: Penggunaan Kahoot memungkinkan siswa untuk terlibat secara aktif dalam proses belajar. Format permainan dan kuis interaktif meningkatkan partisipasi siswa, sehingga membuat suasana kelas lebih hidup dan menyenangkan.

2. Peningkatan Motivasi dan Antusiasme

Belajar yang Menyenangkan: Dengan elemen kompetisi dan permainan, siswa lebih antusias dan termotivasi untuk belajar. Hal ini membantu mengurangi kebosanan yang sering terjadi dalam metode pengajaran tradisional.

3. Umpan Balik Instan

Feedback Langsung: Kahoot! memberikan umpan balik segera setelah siswa menjawab pertanyaan. Ini membantu siswa memahami seberapa baik mereka menguasai materi dan memungkinkan guru untuk segera mengetahui area yang perlu ditingkatkan.

4. Aksesibilitas dan Fleksibilitas

Dapat Diakses di Berbagai Perangkat: Kahoot! dapat digunakan di smartphone, tablet, dan komputer, membuatnya mudah diakses oleh semua siswa, baik di dalam kelas maupun di rumah. Pelaksanaan Daring: Siswa dapat mengerjakan kuis dari lokasi mana pun, mendukung pembelajaran jarak jauh dengan mudah.

5. Kustomisasi Konten

Penyesuaian Materi: Guru dapat membuat kuis yang sesuai dengan kurikulum dan tingkat kesulitan yang tepat untuk siswa. Ini memungkinkan pembelajaran yang lebih relevan dan terarah.

6. Analisis Hasil Pembelajaran

Laporan Analitik: Kahoot menyediakan laporan yang memungkinkan guru untuk menganalisis performa siswa. Data ini mencakup jumlah jawaban benar, waktu yang dihabiskan, dan pertanyaan yang sulit. Informasi ini berguna untuk merancang strategi pengajaran yang lebih baik.

7. Kolaborasi dan Kerja Sama dengan menggunakan Kahoot!, siswa dapat bekerja sama dan berkompetisi, mendorong interaksi sosial yang positif di antara mereka. Ini menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan mendukung kolaborasi.

Penggunaan Kahoot dalam pembelajaran memberikan dampak positif yang signifikan bagi guru dan siswa. Dengan meningkatkan keterlibatan, memberikan umpan balik instan, dan memungkinkan analisis hasil yang mendalam, Kahoot menjadi alat yang sangat berharga dalam mendukung proses pembelajaran. Hal ini sejalan dengan pentingnya keterampilan digital bagi

guru untuk memanfaatkan teknologi dalam menciptakan lingkungan belajar yang inovatif dan responsif.



Gambar 1. Pemberian Materi Dari Narasumber



Gambar 2. Praktek Pembuatan Media Pembelajaran.



Gambar 3. Foto bersama peserta workshop

Permbahasan

Perkembangan teknologi digital telah membawa dampak signifikan dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk pendidikan. Di era yang semakin maju ini, guru diharapkan mampu memanfaatkan teknologi untuk meningkatkan kualitas dan efektivitas pengajaran.

Pentingnya Keterampilan Digital bagi Guru memiliki peranan kunci dalam mengawasi perkembangan pendidikan dan perlu memiliki keterampilan media digital yang baik. Hal ini penting agar mereka dapat responsif terhadap perkembangan teknologi yang ada. Namun, banyak guru yang belum memanfaatkan media digital dalam kegiatan pembelajaran, meskipun teknologi informasi dan komunikasi (TIK) sudah sangat berkembang. Literasi digital menjadi aspek yang sangat penting bagi guru dalam pendidikan 4.0, yang memungkinkan mereka untuk mengintegrasikan teknologi dalam sistem pembelajaran.

Penggunaan Media Digital dalam Pembelajaran Guru dapat memanfaatkan perangkat seperti laptop, smartphone, dan komputer untuk menciptakan lingkungan belajar yang inovatif. Beberapa platform pembelajaran interaktif, seperti Canva, Hyperzine, dan Kahoot, dapat digunakan untuk membuat proses pembelajaran lebih menarik dan menyenangkan. Di antara ketiga platform tersebut, Kahoot telah menjadi salah satu yang paling populer. Kahoot memungkinkan guru untuk menyusun kuis interaktif dan permainan edukasi yang dapat meningkatkan keterlibatan siswa.

Workshop Pengembangan Media Digital di Desa Pesaban Dalam rangka meningkatkan kompetensi guru dalam penggunaan media digital, diadakan workshop pengembangan media digital di Desa Pesaban. Workshop ini berfokus pada penggunaan Kahoot sebagai alat bantu pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan. Ini merupakan langkah awal untuk mengintegrasikan teknologi digital dalam pendidikan di daerah perdesaan, yang sering kali menghadapi kesenjangan dalam akses dan pemanfaatan teknologi.

Keuntungan Menggunakan Kahoot

- **Aksesibilitas:** Kahoot dapat diakses melalui berbagai perangkat, termasuk smartphone, yang umumnya dimiliki oleh guru dan siswa.
- **Pelaksanaan Daring:** Platform ini memungkinkan siswa untuk mengerjakan kuis dari rumah, mendukung pembelajaran jarak jauh.

Ketersediaan Konten: Kahoot menyediakan ribuan kuis yang dapat digunakan oleh guru, sehingga menghemat waktu dalam persiapan materi.

Manfaat Kahoot

1. Interaktivitas: Kahoot memungkinkan guru untuk membuat kuis interaktif yang dapat meningkatkan partisipasi siswa. Siswa dapat berkompetisi dalam waktu nyata, yang membuat belajar menjadi lebih menyenangkan.
2. Peningkatan Keterlibatan: Dengan format permainan, siswa lebih terlibat dan antusias dalam proses belajar. Ini membantu mengurangi kebosanan yang sering terjadi dalam pembelajaran tradisional.
3. Feedback Langsung: Kahoot! memberikan umpan balik langsung kepada siswa setelah mereka menjawab pertanyaan, memungkinkan mereka untuk mengetahui seberapa baik pemahaman mereka tentang materi.
4. Aksesibilitas: Platform ini dapat diakses melalui berbagai perangkat, termasuk smartphone, tablet, dan komputer. Ini membuatnya mudah digunakan di berbagai lingkungan belajar, baik di kelas maupun secara daring.
5. Kustomisasi Konten: Guru dapat membuat kuis sesuai dengan materi yang diajarkan, menyesuaikan tingkat kesulitan dan jenis pertanyaan sesuai kebutuhan siswa.
6. Fleksibilitas: Kahoot! dapat digunakan untuk berbagai jenis aktivitas pembelajaran, mulai dari pengenalan materi baru hingga review sebelum ujian.
7. Kolaborasi: Platform ini mendukung kerja sama antar siswa, di mana mereka dapat saling membantu dan belajar satu sama lain dalam suasana yang kompetitif namun menyenangkan.
8. Analisis Hasil: Kahoot! menyediakan laporan analitik yang dapat membantu guru mengevaluasi pemahaman siswa dan mengidentifikasi area yang perlu ditingkatkan.

Canva adalah platform desain grafis yang memungkinkan pengguna untuk membuat berbagai jenis konten visual, seperti poster, presentasi, infografis, dan media sosial dengan mudah. Dengan antarmuka yang intuitif, Canva cocok untuk pemula dan profesional.

Keunggulan Canva

1. Antarmuka yang Mudah Digunakan: Desain drag-and-drop yang intuitif memudahkan pengguna untuk membuat desain tanpa memerlukan pengalaman sebelumnya.
2. Beragam Template: Canva menawarkan ribuan template yang siap digunakan, sehingga pengguna dapat dengan cepat mulai mendesain.
3. Fitur Kolaborasi: Pengguna dapat bekerja sama dalam proyek desain secara real-time, memudahkan tim untuk berkolaborasi.
4. Akses ke Media Berkualitas: Canva menyediakan akses ke berbagai gambar, ilustrasi, dan elemen grafis yang dapat digunakan dalam desain.

Manfaat Canva

- Meningkatkan Kreativitas: Pengguna dapat bereksperimen dengan berbagai elemen desain dan warna untuk menghasilkan karya yang menarik.
- Efisiensi Waktu: Dengan template dan alat yang ada, proses desain menjadi lebih cepat dan efisien.

- Kustomisasi Mudah: Pengguna dapat dengan mudah menyesuaikan template sesuai kebutuhan, baik untuk tujuan pendidikan, bisnis, maupun pribadi.

Hyperzine adalah platform digital yang memungkinkan pengguna untuk membuat dan menerbitkan majalah, buku digital, dan konten multimedia interaktif. Platform ini sering digunakan untuk pendidikan dan publikasi kreatif.

Keunggulan Hyperzine

1. Fleksibilitas Desain: Hyperzine menawarkan berbagai alat desain yang memungkinkan pengguna untuk membuat konten yang menarik dan interaktif.
2. Integrasi Multimedia: Pengguna dapat mengintegrasikan video, audio, dan gambar ke dalam publikasi mereka, membuat konten lebih menarik.
3. Kemudahan Publikasi: Setelah selesai, pengguna dapat dengan mudah menerbitkan karya mereka secara online atau membagikannya melalui berbagai saluran.

Manfaat Hyperzine

- Mendukung Pembelajaran Kreatif: Hyperzine mendorong siswa untuk belajar dengan cara yang kreatif, membuat mereka lebih terlibat dalam materi yang dipelajari.
- Meningkatkan Keterampilan Digital: Penggunaan platform ini membantu pengguna mengembangkan keterampilan desain dan penerbitan digital.
- Konten Interaktif: Kemampuan untuk menambahkan elemen multimedia menjadikan konten lebih dinamis dan menarik bagi pembaca.

Tingkat partisipasi yang hanya 58,33% dapat dipengaruhi oleh berbagai faktor, seperti kesibukan mengajar, kurangnya informasi mengenai workshop, atau ketidaknyamanan dalam menggunakan teknologi baru. Hal ini menunjukkan perlunya pendekatan yang lebih inklusif untuk melibatkan semua guru di masa depan. Kebutuhan Pelatihan Lanjutan Umpan balik peserta menunjukkan adanya kebutuhan untuk pelatihan lanjutan. Dalam era digital saat ini, penguasaan media digital menjadi krusial. Penyelenggaraan workshop berkala dapat membantu guru tetap update dengan perkembangan teknologi dan strategi pembelajaran.

Dukungan Penerapan Tantangan dalam menerapkan media digital di kelas sering kali berkaitan dengan kurangnya dukungan teknis. Oleh karena itu, penting bagi lembaga pendidikan untuk menyediakan fasilitas dan sumber daya yang memadai, termasuk akses internet yang stabil dan perangkat yang diperlukan. Komunitas Pembelajaran Pembentukan kelompok kerja di antara peserta adalah langkah positif. Kolaborasi semacam ini dapat menciptakan komunitas pembelajaran yang saling mendukung dan memfasilitasi pertukaran pengetahuan, serta pengalaman di antara para guru. Rekomendasi Diperlukan strategi untuk meningkatkan partisipasi guru di masa mendatang, seperti mengadakan sesi sosialisasi, mengatur jadwal yang fleksibel, dan menyediakan insentif bagi guru yang berpartisipasi. Selain itu, penting untuk mengadakan workshop dengan tema yang relevan dan menarik bagi seluruh guru.

Dengan demikian, workshop ini memberikan gambaran yang baik tentang potensi pengembangan media digital di kalangan guru di Desa Pesaban, serta tantangan yang perlu diatasi untuk memastikan semua guru dapat berpartisipasi dan mengimplementasikan

pembelajaran digital secara efektif. Melalui workshop ini, diharapkan para pendidik di Desa Pesaban dapat memperoleh wawasan dan keterampilan praktis dalam mengintegrasikan Kahoot ke dalam praktik pembelajaran mereka. Dengan demikian, ini diharapkan dapat meningkatkan mutu pendidikan dan pembelajaran siswa di era digital. Dengan memanfaatkan Canva dan Hyperzine, Guru dan siswa dapat menciptakan materi pembelajaran yang lebih menarik dan inovatif, meningkatkan pengalaman belajar secara keseluruhan.

Kesimpulan

Workshop pengembangan media digital bagi guru sekolah dasar di Desa Pesaban berhasil meningkatkan keterampilan dan pemahaman guru dalam menggunakan teknologi untuk pembelajaran. Penggunaan media digital tidak hanya membantu guru dalam menyampaikan materi ajar dengan lebih menarik, tetapi juga mendorong partisipasi aktif siswa. Diharapkan workshop ini dapat diadakan secara berkelanjutan untuk mendukung pengembangan profesional guru dan meningkatkan kualitas pendidikan di daerah tersebut. Peningkatan kompetensi digital guru akan berkontribusi positif terhadap kemajuan pendidikan di Desa Pesaban.

Ucapan Terima Kasih

Penelitian ini ingin mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada semua pihak yang telah berkontribusi dalam pelaksanaan workshop pengembangan media digital untuk guru sekolah dasar di Desa Pesaban. Semoga ilmu yang diperoleh dapat diterapkan dalam pembelajaran sehari-hari, dan bersama-sama kita dapat meningkatkan kualitas pendidikan di Desa Pesaban. kepada keluarga yang tidak secara langsung membantu pelaksanaan program pengabdian.

Referensi

- Abdillah, R., Kuncoro, A., Erlangga, F., & Ramdhan, V. (2022). Pemanfaatan Aplikasi Kahoot! dan Quizizz Sebagai Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Gamifikasi. *Jurnal Pendidikan Sains Dan Komputer*, 2(01), 92–102. <https://doi.org/10.47709/jpsk.v2i01.1363>
- Abdul Sakti. (2023). Meningkatkan Pembelajaran Melalui Teknologi Digital. *Jurnal Penelitian Rumpun Ilmu Teknik*, 2(2), 212–219. <https://doi.org/10.55606/juprit.v2i2.2025>
- Amrizal. (2021). Peningkatan Kompetensi Literasi Digital Guru Melalui Pelaksanaan Workshop Tingkat Sekolah Pada SDN 12 Kampung Batu Dalam Kabupaten Solok. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5, 5417–5425.
- Aswan, D. M., Muswita, M., Harlis, H., Johari, A., & Budiarti, R. S. (2024). Workshop Pembuatan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Digital Menggunakan Aplikasi FlipBuilder untuk Guru MGMP Biologi SMA. *Journal Of Human And Education (JAHE)*, 4(2), 186–195. <https://doi.org/10.31004/jh.v4i2.794>
- Digital, L., Guru, B., Calon, D. A. N., Sekolah, G., Penunjang, S., & Dan, P. (2022). 3 1,2,3. 2(11), 87–94.
- Fitrotul Mufaridah, Topo Yono, Siti Nurnasron Aziza, & Moh. Fathoni Aabid. (2024). Penguatan Literasi Digital Guru Untuk Pengembangan Pembelajaran Berdiferensiasi. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat Nusantara (JPkMN)*, 5(2), 1761–1767.

- Hakeu, Febrianto, Pakaya, I. I., Djahuno, Ridwanto, Zakarina, Uznul, Tangkudung, Mutmain, & Ichsan. (2023). Workshop Media Pembelajaran Digital Bagi Guru Dengan Teknologi AI (Artificial Intelligence). *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 2(2), 1–14.
- Maisarah, Ayudia, I., Prasetya, C., & Mulyani. (2023). Analisis Kebutuhan Media Digital Pada Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar. *Jurnal Pengajaran Sekolah Dasar*, 2(1), 48–59. <https://doi.org/10.56855/jpsd.v2i1.314>
- Muhammad, D. (2019). Perkembangan Dan Transformasi Teknologi Digital. *Infokam*, 15(2), 116–123.
- Purwasi, L. A., & Refianti, R. (2022). Workshop Penggunaan Aplikasi Canva untuk Meningkatkan Kompetensi Para Guru Sekolah Dasar. *Community Engagement & Emergence Journal*, 3(3), 2022.
- Raya, U. P., Widya, U., & Klaten, D. (2020). Persepsi Siswa Terhadap Pemanfaatan Media Kahoot Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia. *Kwangsan: Jurnal Teknologi Pendidikan*, 08(02), 290–306.
- San Mikael Sinambela, Joy Novi Yanti Lumbantobing, Mima Defliyanti Saragih, Al Firman Mangunsong, Chairun Nisa, Johan Pardamean Simanjuntak, & Jamaludin Jamaludin. (2024). Kesenjangan Digital dalam Dunia Pendidikan Masa Kini dan Masa Yang Akan Datang. *Jurnal Bintang Pendidikan Indonesia*, 2(3), 15–24. <https://doi.org/10.55606/jubpi.v2i3.3003>
- Sandrasyifa Uly, C., & Nugraheni, N. (2024). Teknologi Berperan Penting Dalam Pendidikan Lanjutan Khususnya Di Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Pendidikan Indonesia*, 1(3), 133–141.
- Syahid, A. A., Hernawan, A. H., & Dewi, L. (2022). Analisis Kompetensi Digital Guru Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(3), 4600–4611. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i3.2909>
- Tri Romadloni, N., Resi Intan Penatari, Nisa Dwi Septiyanti, Wakhid Kurniawan, Rauhulloh Ayatulloh Khomeini Noor Bintang, & Cucut Hariz Pratomo. (2024). Meningkatkan Literasi Digital Siswa Melalui Pengembangan Kapasitas Guru. *JPM: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 5(1), 47–55. <https://doi.org/10.47065/jpm.v5i1.2005>
- Usman, M. R., Ilhamsyah, Satriani, S., Arriah Fatrul, Ilhamuddin, Marup, & Khaerunnisa. (2022). Workshop pengembangan evaluasi pembelajaran berbasis digital sebagai upaya untuk meningkatkan kompetensi guru. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat Nusantara (JPkMN)*, 3(2), 627–633.