ADIMA Awatara Pengabdian Kepada Masyarakat Jurnal
Vol. 4, No. 3, Juli 2026, Hal. 49 - 58
Open Access: https://journal.awatarapublisher.com/index.php/adima
DOI: 10.61434/adima.v4i3.374 | **ISSN**: 3031-6804

MEDIA PEMBELAJARAN DIGITAL SEBAGAI WUJUD KOMITMEN DALAM MEWUJUDKAN PENDIDIKAN TRANSFORMATIF

Fika Rahmanita[1], Dadang[2], Fiqoh Afriliani[3]
[1] Universitas Pamulang, Tangerang, Indonesia
[2] Universitas Pamulang, Tangerang, Indonesia
[3] Universitas Pamulang, Tangerang, Indonesia

e-mail: dosen01930@unpam.ac.id[1], dosen02565@unpam.ac.id[2], dosen02576@unpam.ac.id[3]

ABSTRACT

Advancements in digital technology require teachers to possess the ability to develop learning media that are creative, interactive, and suited to the characteristics of 21st-century learners. However, the initial situation at SDN 5 Kedungwringin (Jatilawang District, Banyumas Regency) revealed that most teachers faced limitations in their competence regarding the use of educational technology and had not received sustained guidance. This community service initiative aimed to enhance teachers' skills in designing and implementing digital learning media relevant to primary school educational needs. The activity was conducted in three main stages: preparation, training, and evaluation. The preparation stage involved identifying teacher needs and the school's infrastructure conditions. The training stage focused on practical media creation using Canva Education, interactive PowerPoint, and LearningApps, with materials developed based on the local context. The evaluation stage was conducted to assess the program's success. The results demonstrated an improvement in the teachers' ability to independently produce and utilize digital learning media. Furthermore, the initiative fostered a culture of creative and sustainable learning and strengthened the school's readiness for the technology-driven transformation of education.

KEYWORD:

Canva Education, Digital Literacy, Digital Learning Media, Educational Transformation

ABSTRAK

Kemajuan teknologi digital menuntut guru memiliki kemampuan dalam mengembangkan media pembelajaran yang kreatif, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik abad ke-21. Namun, kondisi awal di SDN 5 Kedungwringin, Kecamatan Jatilawang, Kabupaten Banyumas, menunjukkan bahwa sebagian besar guru masih mengalami keterbatasan kompetensi dalam memanfaatkan teknologi pembelajaran serta belum memperoleh pendampingan yang berkelanjutan. Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan meningkatkan keterampilan guru dalam merancang dan mengimplementasikan media pembelajaran digital yang relevan dengan kebutuhan pembelajaran di sekolah dasar. Kegiatan dilaksanakan melalui tiga tahapan utama, yaitu persiapan, pelatihan, dan evaluasi. Tahap persiapan dilakukan melalui identifikasi kebutuhan guru dan kondisi infrastruktur sekolah. Tahap pelatihan berfokus pada praktik pembuatan media menggunakan Canva Education, PowerPoint interaktif, dan LearningApps, dengan materi yang dikembangkan berdasarkan konteks lokal. Tahap evaluasi dilakukan untuk mengetahui ketercapaian program. Hasil kegiatan menunjukkan adanya peningkatan kemampuan guru dalam menghasilkan dan menggunakan media pembelajaran digital secara lebih mandiri. Kegiatan ini juga mendorong terbentuknya budaya pembelajaran kreatif dan berkelanjutan serta memperkuat kesiapan sekolah dalam menghadapi transformasi pendidikan berbasis teknologi.

KATA KUNCI

Canva Education, Literasi Digital, Media Pembelajaran Digital, Transformasi Pendidikan

INFO ARTIKEL

Sejarah Artikel:
Diterima: 1 Agustus 2026
Direvisi: 19 Agustus 2026
Disetujui: 31 Agustus 2026

CORRESPONDING AUTHOR

Fika Rahmanita
Universitas Pamulang
Tangerang
dosen01930@unpam.ac.id

PENDAHULUAN

Perubahan lingkungan pendidikan yang berlangsung seiring dengan perkembangan teknologi digital telah mendorong pergeseran cara pembelajaran dirancang, disampaikan, dan diterima oleh peserta didik (Desfiandi & Z, 2023). Teknologi tidak lagi hanya berfungsi sebagai perangkat pendukung kegiatan belajar, tetapi telah menjadi bagian dari ekosistem pembelajaran yang memungkinkan guru menghadirkan pengalaman belajar yang lebih beragam. Kondisi tersebut menempatkan pendidik pada posisi yang semakin strategis karena keberhasilan pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran tidak hanya ditentukan oleh ketersediaan perangkat, tetapi juga oleh kemampuan guru dalam memilih dan mengembangkan teknologi sesuai dengan tujuan pembelajaran (Agustina et al., 2023). Dengan demikian, transformasi pendidikan menuntut adanya kemampuan adaptasi yang berkelanjutan agar proses pembelajaran tetap relevan dengan karakteristik peserta didik dan tuntutan pendidikan pada era digital. Laporan kegiatan juga menempatkan transformasi pendidikan dan kemampuan adaptif guru sebagai salah satu landasan utama pelaksanaan program.

Salah satu bentuk adaptasi yang dapat dilakukan guru adalah mengembangkan media pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi digital (Fajriatin et al., 2025). Media digital memberikan ruang bagi guru untuk menyajikan materi melalui berbagai bentuk, seperti visual, audiovisual, presentasi interaktif, infografis, maupun aktivitas pembelajaran berbasis *platform* daring. Keragaman tersebut memungkinkan materi yang sebelumnya disampaikan secara satu arah dikembangkan menjadi pengalaman belajar yang lebih dinamis. Penggunaan media yang tepat juga dapat membantu guru menjelaskan materi yang bersifat abstrak sehingga lebih mudah dipahami oleh peserta didik. Oleh karena itu, kemampuan menghasilkan dan menggunakan media pembelajaran digital menjadi bagian penting dari kompetensi yang dibutuhkan guru dalam menghadapi perubahan pola pembelajaran (Ilmi et al., 2025).

Pemanfaatan media digital dalam pembelajaran pada akhirnya tidak dapat dilepaskan dari kesiapan dan literasi digital pendidik. Guru perlu memiliki kemampuan untuk memilih teknologi, mengoperasikan aplikasi yang relevan, menilai kesesuaian media dengan karakteristik materi, serta mengintegrasikannya ke dalam kegiatan belajar secara pedagogis (Novela et al., 2024). Penguasaan teknologi secara teknis saja belum cukup apabila tidak diikuti dengan kemampuan menentukan kapan, bagaimana, dan untuk tujuan apa media tersebut digunakan. Sebaliknya, keterbatasan literasi digital dapat membuat guru mengalami kesulitan ketika harus merancang pembelajaran yang memanfaatkan teknologi secara optimal. Karena itu, peningkatan kapasitas guru melalui kegiatan yang bersifat praktis dan kontekstual menjadi salah satu langkah yang diperlukan untuk memperkuat kesiapan pendidik menghadapi transformasi pembelajaran (Adventyana et al., 2023).

Kebutuhan tersebut semakin penting pada lingkungan sekolah yang sedang beradaptasi dengan tuntutan pembelajaran berbasis teknologi (Alam et al., 2026). Berdasarkan laporan kegiatan, guru pada sekolah mitra masih membutuhkan penguatan dalam pemanfaatan media pembelajaran digital, terutama dalam mengembangkan media yang dapat diterapkan secara langsung dalam kegiatan pembelajaran. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa tantangan transformasi pendidikan tidak berhenti pada persoalan tersedianya teknologi, tetapi juga berkaitan dengan kemampuan sumber daya manusia yang menggunakannya. Program pengabdian kemudian diarahkan untuk memberikan pemahaman sekaligus pengalaman praktik kepada guru sehingga teknologi tidak berhenti sebagai perangkat yang tersedia, tetapi dapat dimanfaatkan menjadi bagian dari strategi pembelajaran (Irawaty & Wijayanti, 2026).

Atas dasar kondisi tersebut, kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dirancang dalam bentuk pelatihan pembuatan dan pemanfaatan media pembelajaran digital bagi guru. Pendekatan kegiatan tidak hanya memberikan materi konseptual mengenai pentingnya teknologi dalam pembelajaran, tetapi juga memberikan kesempatan kepada peserta untuk melakukan praktik secara langsung. Pola tersebut dipilih agar guru memperoleh pengalaman yang lebih aplikatif dan dapat menghasilkan media pembelajaran yang relevan dengan kebutuhan pembelajaran di sekolah. Dalam pelaksanaannya, kegiatan menunjukkan keterlibatan peserta yang tinggi serta menghasilkan sejumlah contoh media pembelajaran digital yang dapat digunakan sebagai bahan pendukung proses belajar mengajar.

Dengan demikian, penguatan kemampuan guru dalam mengembangkan media pembelajaran digital dapat dipandang sebagai salah satu bentuk komitmen nyata dalam mendorong pendidikan yang transformatif. Transformasi tersebut bukan semata-mata perubahan dari media konvensional menuju media digital, melainkan proses membangun pembelajaran yang lebih adaptif, interaktif, dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Kegiatan PkM berupaya menjembatani kebutuhan tersebut melalui peningkatan pengetahuan dan keterampilan

guru, sekaligus mendorong tumbuhnya motivasi untuk terus melakukan inovasi pembelajaran. Harapannya, hasil pelatihan tidak berhenti pada kemampuan membuat media, tetapi berkembang menjadi praktik pembelajaran yang berkelanjutan dan berkontribusi terhadap peningkatan kualitas proses belajar mengajar di sekolah mitra.

TINJAUAN PUSTAKA

Transformasi Pendidikan di Era Digital

Transformasi pendidikan merupakan proses perubahan yang tidak hanya berkaitan dengan penggunaan perangkat teknologi, tetapi juga menyangkut perubahan cara guru merancang, melaksanakan, dan mengevaluasi pembelajaran. Perkembangan teknologi digital mendorong pergeseran peran guru dari sumber informasi utama menjadi fasilitator yang membantu peserta didik membangun pengetahuan melalui pengalaman belajar yang lebih aktif. Kondisi tersebut menuntut guru memiliki kemampuan untuk menyesuaikan strategi pembelajaran dengan karakteristik peserta didik yang semakin dekat dengan lingkungan digital. Pembelajaran abad ke-21 juga menekankan pentingnya keterampilan berpikir, komunikasi, kolaborasi, kreativitas, dan kemampuan menggunakan teknologi secara tepat (Rahmah et al., 2025).

Transformasi pendidikan pada akhirnya tidak dapat dipisahkan dari kemampuan sekolah dalam menciptakan lingkungan belajar yang adaptif. Pemanfaatan teknologi perlu diarahkan untuk memperbaiki pengalaman belajar, bukan sekadar menggantikan media pembelajaran konvensional. Dalam konteks sekolah dasar, proses transformasi tersebut perlu mempertimbangkan usia, karakteristik perkembangan, lingkungan sosial, serta pengalaman belajar peserta didik. Oleh karena itu, guru memerlukan dukungan kompetensi dan sumber daya yang memungkinkan teknologi digunakan secara pedagogis dan kontekstual (Widiastari & Puspita, 2024).

Media Pembelajaran Digital

Media pembelajaran digital dapat dipahami sebagai sarana pembelajaran yang memanfaatkan teknologi untuk menyajikan informasi, aktivitas, maupun pengalaman belajar dalam bentuk yang lebih beragam. Bentuknya dapat berupa presentasi interaktif, video, gambar, infografis, kuis digital, hingga berbagai aplikasi pembelajaran yang memungkinkan interaksi antara guru dan peserta didik. Penggunaan media tersebut memberikan peluang bagi guru untuk menyajikan materi secara lebih visual dan kontekstual sehingga konsep yang sulit dijelaskan melalui metode verbal dapat disampaikan melalui kombinasi teks, gambar, suara, dan aktivitas interaktif (Firdaus & Maisaroh, 2025).

Kekuatan media digital terletak pada kemampuannya menciptakan pengalaman belajar yang lebih variatif. Peserta didik tidak hanya menerima informasi, tetapi dapat diarahkan untuk mengamati, mencoba, memberikan respons, dan memperoleh umpan balik selama proses pembelajaran. Dengan demikian, media digital dapat menjadi instrumen pendukung untuk meningkatkan perhatian dan keterlibatan peserta didik. Pemanfaatannya tetap perlu disesuaikan dengan tujuan pembelajaran agar teknologi tidak menjadi sekadar unsur tambahan dalam kegiatan belajar (Yosiana & Zainal, 2025).

Literasi Digital Guru

Literasi digital guru menjadi salah satu fondasi penting dalam keberhasilan pemanfaatan teknologi pendidikan. Kompetensi tersebut tidak hanya berkaitan dengan kemampuan mengoperasikan perangkat atau aplikasi, tetapi juga mencakup kemampuan memilih informasi, mengevaluasi sumber, menentukan media yang sesuai, serta menggunakan teknologi secara bertanggung jawab dalam pembelajaran. Guru yang memiliki literasi digital memadai akan lebih mudah mengintegrasikan teknologi ke dalam kegiatan pembelajaran sesuai kebutuhan peserta didik dan tujuan yang hendak dicapai (Hernawati et al., 2025).

Penguatan literasi digital menjadi semakin penting ketika guru dituntut menghasilkan media pembelajaran secara mandiri. Guru perlu memahami bahwa tidak semua aplikasi atau bentuk media cocok untuk setiap materi. Pemilihan teknologi harus mempertimbangkan karakteristik peserta didik, tingkat kesulitan materi, ketersediaan fasilitas, serta kondisi lingkungan sekolah (Agustina et al., 2023). Dengan demikian, peningkatan literasi digital melalui kegiatan pelatihan dapat menjadi langkah strategis untuk membantu guru beralih dari pengguna teknologi secara pasif menjadi pengembang media pembelajaran yang mampu menghasilkan konten sesuai kebutuhan kelas.

Pelatihan sebagai Strategi Pengembangan Kompetensi Guru

Pelatihan merupakan salah satu pendekatan yang dapat digunakan untuk meningkatkan kemampuan profesional guru karena memberikan kesempatan kepada peserta untuk memperoleh pengetahuan sekaligus mempraktikkannya secara langsung. Dalam konteks teknologi pendidikan, pelatihan yang hanya berorientasi pada penyampaian materi belum tentu menghasilkan perubahan keterampilan yang berkelanjutan. Oleh sebab itu, pendekatan learning by doing menjadi relevan karena guru dapat mempelajari teknologi melalui proses mencoba, menghasilkan produk, menerima umpan balik, dan melakukan perbaikan (Alidus, 2024).

Efektivitas pelatihan juga semakin kuat apabila kegiatan dilanjutkan dengan pendampingan. Guru membutuhkan ruang untuk menguji hasil pelatihan dalam situasi pembelajaran yang sebenarnya dan mendiskusikan berbagai kendala yang muncul selama penerapan. Hasil penelitian (Rohmatul Maula et al., 2025)

menunjukkan bahwa pelatihan model pembelajaran inovatif dapat menjadi sarana pengembangan kompetensi guru sekaligus mendukung peningkatan keterlibatan peserta didik. Dengan demikian, kegiatan pengabdian tidak seharusnya berhenti pada pemberian materi, tetapi diarahkan pada terbentuknya kemampuan yang dapat diterapkan secara nyata dan berkelanjutan.

Pembelajaran Inovatif di Sekolah Dasar

Pembelajaran inovatif menempatkan peserta didik sebagai bagian aktif dari proses pembelajaran. Guru dituntut menciptakan aktivitas yang memungkinkan peserta didik memperoleh pengalaman belajar melalui eksplorasi, diskusi, praktik, pemecahan masalah, maupun kegiatan kolaboratif. Pendekatan tersebut sejalan dengan kebutuhan pembelajaran abad ke-21 yang menekankan keterlibatan peserta didik serta pengembangan kemampuan berpikir dan bekerja bersama (Dv et al., 2026).

Pada jenjang sekolah dasar, inovasi pembelajaran perlu memperhatikan karakteristik peserta didik yang cenderung membutuhkan pengalaman konkret dan menarik. Media digital dapat mendukung kebutuhan tersebut apabila digunakan secara tepat, misalnya melalui visualisasi materi, kuis interaktif, permainan edukatif, atau aktivitas berbasis proyek. Penggunaan teknologi juga dapat dipadukan dengan konteks kehidupan sehari-hari sehingga materi pembelajaran menjadi lebih dekat dengan pengalaman peserta didik. Pendekatan pembelajaran yang relevan dengan lingkungan peserta didik berpotensi meningkatkan motivasi dan keterlibatan mereka selama kegiatan belajar (Susanto et al., 2023).

Pembelajaran Kontekstual dan Pengembangan Media Berbasis Lingkungan

Pengembangan media pembelajaran digital perlu mempertimbangkan konteks tempat peserta didik belajar. Media yang dirancang berdasarkan lingkungan sosial dan budaya setempat dapat membantu peserta didik menghubungkan materi akademik dengan pengalaman nyata. Prinsip ini menjadi penting bagi sekolah yang berada di wilayah dengan karakteristik lingkungan tertentu karena teknologi tidak harus menghasilkan materi yang seragam. Sebaliknya, teknologi dapat dimanfaatkan untuk mengangkat potensi lokal menjadi sumber belajar yang lebih menarik dan bermakna.

Pendekatan kontekstual juga memberikan ruang bagi guru untuk mengembangkan kreativitas dalam memilih materi, gambar, ilustrasi, maupun aktivitas pembelajaran. Pemanfaatan teknologi seperti Canva, *PowerPoint* interaktif, dan aplikasi kuis dapat diarahkan untuk menghasilkan media yang sesuai dengan kebutuhan kelas. Dalam pelaksanaan PkM, pendekatan tersebut diterjemahkan melalui praktik pembuatan media yang dikaitkan dengan proyek dan lingkungan lokal sehingga guru tidak hanya mempelajari penggunaan aplikasi, tetapi juga memahami bagaimana teknologi dapat dihubungkan dengan tujuan pembelajaran (Ghazy et al., 2025).

Media Digital sebagai Pendukung Pendidikan Transformatif

Pendidikan transformatif menuntut adanya perubahan pada cara belajar, cara mengajar, serta cara sekolah merespons perkembangan lingkungan. Dalam kerangka tersebut, media pembelajaran digital dapat berfungsi sebagai salah satu instrumen yang mendorong perubahan praktik pembelajaran dari pola yang dominan satu arah menuju pembelajaran yang lebih partisipatif, kreatif, dan adaptif. Keberhasilan transformasi tidak ditentukan oleh teknologi semata, tetapi oleh kemampuan guru mengintegrasikan teknologi dengan strategi pedagogis dan kebutuhan peserta didik.

Berdasarkan berbagai konsep tersebut, pelatihan dan pendampingan pembuatan media pembelajaran digital dapat diposisikan sebagai bentuk intervensi untuk memperkuat kompetensi guru sekaligus mendukung perubahan praktik pembelajaran di sekolah. Literatur dalam laporan PkM menunjukkan bahwa pengembangan kompetensi guru melalui pelatihan pembelajaran inovatif berkaitan dengan upaya meningkatkan keterlibatan peserta didik dan kualitas proses belajar (Wahyuni, 2024). Dengan demikian, penggunaan media digital dalam kegiatan pengabdian ini tidak hanya diarahkan pada penguasaan aplikasi, tetapi pada terbentuknya kemampuan guru untuk merancang pembelajaran yang lebih inovatif, kontekstual, interaktif, dan berkelanjutan.

METODE

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat dilaksanakan di SDN 5 Kedungwringin, Kecamatan Jatilawang, Kabupaten Banyumas**,** dengan sasaran utama guru sekolah dasar. Peserta kegiatan berjumlah 20 guru, yang terdiri atas 9 guru SDN 5 Kedungwringin. Kegiatan dirancang sebagai pelatihan pengembangan media pembelajaran digital dengan pendekatan edukatif, partisipatif, dan aplikatif. Pendekatan tersebut dipilih agar peserta tidak hanya memperoleh pemahaman mengenai pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran, tetapi juga memiliki kesempatan untuk mempraktikkan secara langsung proses pembuatan media pembelajaran yang dapat diterapkan di kelas.

Pelaksanaan kegiatan berlangsung selama 3 hari dengan durasi 6 jam setiap hari. Tahap pertama merupakan tahap edukatif yang dilaksanakan pada hari pertama melalui penyampaian materi mengenai konstruktivisme digital pada jenjang sekolah dasar, prinsip multimedia, serta demonstrasi pembuatan media menggunakan *Canva*. Tahap ini diarahkan untuk memberikan pemahaman dasar mengenai hubungan antara teknologi, karakteristik peserta didik, dan tujuan pembelajaran. Peserta juga diperkenalkan pada prinsip

penggunaan multimedia agar penyajian materi tidak menimbulkan beban informasi yang berlebihan bagi peserta didik.

Tahap kedua merupakan tahap partisipatif yang dilaksanakan pada hari kedua. Peserta dibagi ke dalam kelompok yang terdiri atas tiga orang untuk mengembangkan media pembelajaran secara kolaboratif. Praktik mencakup pembuatan infografis menggunakan *Canva*, kuis pembelajaran melalui *LearningApps*, serta media kolaboratif menggunakan *Padlet*. Materi yang dikembangkan disesuaikan dengan konteks lingkungan peserta didik, seperti ekonomi lokal, aktivitas pertanian, dan nilai gotong royong. Pendekatan ini memungkinkan guru belajar melalui praktik langsung sekaligus bertukar pengalaman selama proses pengembangan media.

Tahap ketiga merupakan tahap aplikatif yang dilaksanakan pada hari ketiga melalui presentasi hasil karya, *peer review*, dan pengintegrasian media ke dalam kegiatan Projek Penguatan Profil Pelajar Pancasila (P5). Peserta mempresentasikan media yang telah dibuat untuk memperoleh masukan dari peserta lainnya dan tim pengabdi. Kegiatan kemudian dilanjutkan dengan tindak lanjut melalui grup *WhatsApp* dan *webinar* bulanan selama tiga bulan. Evaluasi kegiatan dilakukan melalui jurnal reflektif harian, *pre-test* dan *post-test* dengan skala Likert 1–5, observasi kelas, survei sederhana kepada siswa, serta perbandingan hasil kuis sebelum dan sesudah penggunaan media.

Tahap akhir diarahkan pada keberlanjutan pemanfaatan hasil pelatihan. Produk yang dihasilkan selama kegiatan didokumentasikan dalam bentuk media digital dan portofolio media pembelajaran guru. Selain menghasilkan produk, kegiatan juga diarahkan untuk membangun komunitas kolaboratif antarguru sehingga pengalaman dan media yang telah dikembangkan dapat terus dibagikan dan disempurnakan setelah pelatihan berakhir. Dengan demikian, metode pengabdian tidak berhenti pada transfer pengetahuan dan keterampilan selama kegiatan berlangsung, tetapi diarahkan untuk membangun kemampuan guru dalam menghasilkan dan memanfaatkan media pembelajaran digital secara mandiri dan berkelanjutan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

HASIL

Pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat di SDN 5 Kedungwringin, Kecamatan Jatilawang, Kabupaten Banyumas, menunjukkan adanya kebutuhan yang cukup kuat terhadap peningkatan kemampuan guru dalam memanfaatkan teknologi digital sebagai bagian dari proses pembelajaran. Kondisi awal yang diperoleh melalui observasi dan wawancara menunjukkan bahwa pemanfaatan teknologi dalam kegiatan belajar mengajar belum berlangsung secara optimal. Pembelajaran masih banyak mengandalkan buku teks fisik dan media presentasi yang bersifat statis, sehingga penggunaan teknologi belum sepenuhnya diarahkan untuk menciptakan pengalaman belajar yang interaktif dan menarik bagi siswa. Kondisi tersebut menjadi dasar pelaksanaan pelatihan pengembangan media pembelajaran digital bagi guru.

Kegiatan diikuti oleh 20 guru yang terdiri atas 9 guru SDN 5 Kedungwringin. Keterlibatan guru dari beberapa sekolah memberikan ruang bagi terjadinya pertukaran pengalaman mengenai pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran. Kegiatan dirancang dalam bentuk pelatihan selama tiga hari dengan durasi enam jam setiap hari. Pendekatan edukatif, partisipatif, dan aplikatif digunakan secara berurutan agar peserta memperoleh pemahaman konseptual sekaligus pengalaman langsung dalam mengembangkan media pembelajaran digital.



Gambar 1. Pelatihan Literasi Digital Pada Guru

Pada hari pertama, kegiatan difokuskan pada tahap edukatif melalui pemberian pemahaman mengenai pembelajaran digital pada jenjang sekolah dasar. Materi mencakup konsep konstruktivisme digital serta prinsip multimedia dalam penyusunan bahan ajar. Peserta juga memperoleh demonstrasi penggunaan *Canva* untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis visual. Pengenalan prinsip multimedia diarahkan agar guru mampu menyusun media yang menarik tanpa memberikan beban informasi yang berlebihan kepada siswa. Melalui kegiatan ini, guru mulai memperoleh gambaran bahwa penggunaan teknologi dalam pembelajaran tidak hanya

berkaitan dengan penggunaan perangkat digital, tetapi juga dengan bagaimana informasi disusun agar sesuai dengan kebutuhan belajar siswa.

Hari kedua diarahkan pada kegiatan partisipatif yang menempatkan guru sebagai pelaku utama dalam proses pengembangan media. Peserta bekerja secara berkelompok dengan anggota tiga orang untuk menghasilkan media pembelajaran yang sesuai dengan konteks pembelajaran sekolah dasar. Aktivitas praktik mencakup pembuatan infografis menggunakan *Canva*, penyusunan kuis menggunakan *LearningApps*, serta pengembangan aktivitas kolaboratif melalui *Padlet*. Pola kegiatan tersebut mendorong peserta untuk tidak hanya mengikuti demonstrasi, tetapi juga mencoba secara langsung berbagai bentuk media yang dapat digunakan dalam pembelajaran.



Gambar 2. Pelatihan Media Pembelajaran Pada Guru

Media yang dikembangkan peserta juga diarahkan agar memiliki keterkaitan dengan lingkungan dan kehidupan sehari-hari siswa, serta nilai gotong royong di lingkungan tempat tinggal. Pemilihan konteks lokal tersebut menjadi bagian penting dalam pengembangan media karena materi pembelajaran dapat dikaitkan dengan pengalaman yang lebih dekat dengan kehidupan peserta didik. Dengan demikian, media digital tidak hanya berfungsi sebagai alat penyampaian informasi, tetapi juga dapat digunakan untuk menghadirkan materi pembelajaran yang lebih kontekstual.

Pada hari ketiga, kegiatan memasuki tahap aplikatif melalui presentasi hasil karya dan *peer review*. Guru mempresentasikan media yang telah dikembangkan selama kegiatan sebelumnya untuk memperoleh tanggapan dan masukan. Proses tersebut memberikan kesempatan kepada peserta untuk mengevaluasi kembali kesesuaian media, kejelasan materi, serta potensi penggunaannya dalam pembelajaran. Kegiatan kemudian diarahkan pada integrasi media digital dengan Projek Penguatan Profil Pelajar Pancasila (P5). Tahap ini memperlihatkan bahwa media digital yang dibuat dapat diarahkan tidak hanya untuk pembelajaran berbasis materi, tetapi juga untuk mendukung aktivitas proyek.

Hasil kegiatan juga terlihat dari produk yang dihasilkan selama pelaksanaan pengabdian. Luaran nyata yang dicatat dalam laporan meliputi 20 media pembelajaran guru dalam format PDF dan *powerpoint* yang disimpan pada *Drive* sekolah. Produk berupa media tersebut menunjukkan bahwa kegiatan tidak berhenti pada penyampaian materi pelatihan, tetapi menghasilkan bahan yang dapat digunakan kembali oleh guru sebagai sumber dan contoh dalam pengembangan media pembelajaran digital.

Evaluasi kegiatan dilakukan dengan menggunakan beberapa bentuk instrumen untuk memperoleh gambaran mengenai proses dan hasil pelaksanaan. Peserta diarahkan membuat jurnal reflektif harian untuk mengidentifikasi kendala selama kegiatan, termasuk persoalan koneksi internet di lingkungan sekolah. Evaluasi juga dilakukan melalui *pre-test* dan *post-test* menggunakan skala Likert 1–5, observasi kelas pada bulan kedua dengan menggunakan rubrik partisipasi, serta survei sederhana kepada siswa melalui pilihan respons “senang” atau “bosan”. Selain itu, perubahan hasil kuis sebelum dan sesudah penggunaan media turut digunakan sebagai bagian dari evaluasi kegiatan.

Hasil pelaksanaan juga menunjukkan adanya arah perubahan pada ekosistem pembelajaran di sekolah. Pemanfaatan media digital diarahkan untuk mendukung terbentuknya lingkungan pembelajaran yang lebih adaptif terhadap perkembangan teknologi. Dalam laporan, dampak yang ditargetkan mencakup pengembangan *literasi digital* serta peningkatan motivasi siswa melalui penggunaan media yang bersifat multisensori. Penguatan kemampuan guru juga diarahkan agar mereka tidak hanya menjadi pengguna media digital, tetapi mampu berperan sebagai pengembang konten pembelajaran yang menyesuaikan media dengan karakteristik siswa dan konteks lokal.

Keberlanjutan kegiatan didukung melalui pembentukan mekanisme pendampingan setelah pelatihan. Peserta tetap terhubung dengan tim PkM. Pendampingan tersebut menjadi sarana untuk mempertahankan komunikasi, berbagi pengalaman, serta mendukung guru ketika menerapkan media digital dalam pembelajaran setelah kegiatan utama selesai. Laporan juga mencatat adanya pengembangan komunitas digital guru Jatilawang sebagai ruang berbagi templat dan pengalaman pembelajaran. Pola keberlanjutan ini menunjukkan bahwa

kegiatan pengabdian dirancang tidak berhenti pada pelaksanaan pelatihan, tetapi diarahkan pada penguatan kapasitas guru secara berkelanjutan.

Secara keseluruhan, kegiatan pengabdian menghasilkan perubahan pada aspek pengetahuan, keterampilan, dan ketersediaan produk media pembelajaran digital bagi guru. Guru memperoleh pengalaman dalam menggunakan *Canva*, *LearningApps*, dan *Padlet*, mengembangkan materi berdasarkan konteks lokal, mempresentasikan hasil karya, serta melakukan evaluasi melalui *peer review*. Ketersediaan modul, portofolio media, dan dokumentasi praktik menjadi aset yang dapat digunakan untuk mendukung keberlanjutan transformasi pembelajaran di sekolah. Dengan demikian, hasil kegiatan memperlihatkan bahwa pengembangan kompetensi guru dalam media pembelajaran digital dapat menjadi salah satu langkah konkret untuk mendorong pembelajaran yang lebih adaptif, kontekstual, dan sesuai dengan tuntutan pendidikan transformatif di lingkungan sekolah dasar.



Gambar 3. Foto Bersama Tim Pengabdi Dengan Mitra

PEMBAHASAN

Pelaksanaan kegiatan pengabdian menunjukkan bahwa penguatan kompetensi guru dalam pemanfaatan media pembelajaran digital menjadi kebutuhan penting dalam mendukung perubahan praktik pembelajaran di sekolah dasar. Kondisi awal di SDN 5 Kedungwringin memperlihatkan bahwa penggunaan teknologi dalam pembelajaran masih belum optimal dan cenderung terbatas pada media yang bersifat konvensional serta presentasi digital yang statis. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa ketersediaan teknologi belum secara otomatis menghasilkan pembelajaran yang transformatif. Guru tetap memerlukan pengetahuan dan keterampilan untuk memilih, mengembangkan, serta mengintegrasikan teknologi sesuai dengan tujuan pembelajaran dan karakteristik peserta didik. Temuan ini memperkuat pentingnya kegiatan pengabdian yang tidak hanya mengenalkan perangkat digital, tetapi juga membangun kemampuan guru untuk menggunakannya secara pedagogis.

Pendekatan edukatif, partisipatif, dan aplikatif yang digunakan dalam kegiatan memberikan ruang bagi guru untuk mengalami proses pembelajaran secara bertahap. Pemberian materi pada tahap awal menjadi dasar untuk memahami konsep pembelajaran digital sebelum peserta diarahkan pada kegiatan praktik. Pola tersebut penting karena kemampuan menghasilkan media pembelajaran tidak hanya ditentukan oleh keterampilan teknis dalam mengoperasikan aplikasi, tetapi juga oleh pemahaman mengenai bagaimana media tersebut digunakan untuk mendukung pencapaian tujuan pembelajaran. Dengan demikian, pelatihan tidak ditempatkan sekadar sebagai kegiatan pengenalan teknologi, melainkan sebagai proses pengembangan kompetensi guru dalam menghubungkan teknologi dengan kebutuhan pembelajaran di sekolah.

Kegiatan edukatif pada hari pertama memberikan dasar bagi guru untuk memahami prinsip pengembangan media pembelajaran digital. Materi mengenai konstruktivisme digital dan prinsip multimedia memberikan perspektif bahwa media perlu dirancang dengan mempertimbangkan cara siswa menerima dan memahami informasi. Demonstrasi penggunaan *Canva* juga memberikan contoh konkret mengenai bagaimana materi pembelajaran dapat dikembangkan menjadi bentuk visual yang lebih menarik. Pengenalan prinsip multimedia menjadi penting karena penggunaan unsur digital yang berlebihan tidak selalu menghasilkan pembelajaran yang lebih efektif. Oleh sebab itu, kemampuan guru dalam menentukan informasi, visual, dan bentuk penyajian yang relevan menjadi bagian penting dari kompetensi digital yang perlu dikembangkan.

Tahap partisipatif memberikan kontribusi terhadap peningkatan pengalaman praktis guru dalam menghasilkan media pembelajaran. Kegiatan kelompok dengan jumlah tiga orang memungkinkan peserta untuk saling berdiskusi, membagi tugas, dan memberikan masukan selama proses pengembangan media. Penggunaan *Canva*, *LearningApps*, dan *Padlet* memperkenalkan beberapa alternatif bentuk media yang dapat digunakan sesuai dengan karakter kegiatan pembelajaran. Keberagaman platform tersebut juga menunjukkan bahwa media pembelajaran digital tidak terbatas pada satu jenis aplikasi. Guru dapat memilih bentuk media berdasarkan tujuan pembelajaran, karakter materi, serta kebutuhan peserta didik. Proses praktik secara langsung menjadi bagian penting karena memberikan pengalaman kepada guru untuk menghadapi persoalan nyata yang muncul ketika media dikembangkan.

Salah satu aspek yang menjadi kekuatan kegiatan adalah penggunaan konteks lokal dalam pengembangan media. Kontekstualisasi tersebut memungkinkan guru menghubungkan materi pembelajaran dengan lingkungan yang dekat dengan kehidupan siswa. Media digital dengan muatan lokal juga dapat menjadi sarana untuk menjadikan pembelajaran lebih relevan karena siswa tidak hanya berhadapan dengan materi yang bersifat abstrak, tetapi dapat menemukan keterkaitan antara pembelajaran dan lingkungan sosialnya. Dengan demikian, transformasi digital dalam pendidikan tidak harus menghilangkan karakter lokal, tetapi justru dapat digunakan untuk memperkuat keterkaitan antara teknologi dan realitas kehidupan peserta didik.

Tahap aplikatif melalui presentasi dan *peer review* memperlihatkan pentingnya proses refleksi dalam pengembangan kompetensi guru. Media yang telah dibuat tidak langsung dianggap sebagai produk akhir, tetapi dipresentasikan untuk memperoleh tanggapan dan masukan. Mekanisme tersebut memberikan kesempatan kepada guru untuk melihat kelemahan maupun potensi pengembangan media dari perspektif peserta lainnya. Proses saling memberikan umpan balik juga dapat membangun budaya belajar kolaboratif antarguru. Dalam konteks pengembangan profesional, pola seperti ini penting karena kompetensi digital guru dapat berkembang melalui praktik, refleksi, dan pertukaran pengalaman, bukan hanya melalui penyampaian materi secara satu arah.

Penggunaan media digital dalam kegiatan juga diarahkan pada pembelajaran yang lebih kontekstual melalui integrasi dengan Projek Penguatan Profil Pelajar Pancasila (P5). Pemanfaatan media digital dalam konteks tersebut memberikan peluang bagi guru untuk menghubungkan materi dengan aktivitas yang dekat dengan kehidupan siswa sekaligus mengembangkan pengalaman belajar berbasis proyek. Pendekatan ini memperlihatkan bahwa digitalisasi pembelajaran dapat berjalan bersama dengan penguatan karakter dan pemanfaatan potensi lingkungan sekitar sekolah.

Evaluasi yang dilakukan melalui jurnal reflektif, *pre-test* dan *post-test*, observasi kelas, survei sederhana kepada siswa, serta analisis hasil kuis menunjukkan bahwa kegiatan pengabdian menggunakan beberapa cara untuk melihat proses dan penerapannya. Jurnal reflektif memberikan ruang bagi guru untuk mencatat kendala dan solusi selama pelaksanaan, termasuk persoalan koneksi internet di lingkungan sekolah. Sementara itu, observasi dan survei siswa dapat memberikan informasi tambahan mengenai penerapan media dalam proses pembelajaran. Penggunaan beberapa instrumen tersebut menjadi relevan dalam kegiatan pengabdian karena keberhasilan pelatihan tidak hanya perlu dilihat dari kemampuan peserta mengikuti kegiatan, tetapi juga dari kemungkinan penerapan hasil pelatihan dalam situasi pembelajaran yang sebenarnya.

Luaran kegiatan memperlihatkan bahwa proses pelatihan menghasilkan produk yang dapat digunakan kembali setelah kegiatan berakhir. Portofolio 20 media pembelajaran guru, menjadi bentuk luaran yang mendukung keberlanjutan pemanfaatan hasil pelatihan. Keberadaan produk tersebut penting karena guru memiliki bahan yang dapat dijadikan referensi ketika mengembangkan media baru. Dengan demikian, hasil pengabdian tidak berhenti pada transfer pengetahuan selama tiga hari, tetapi menghasilkan dokumentasi dan produk yang berpotensi digunakan dalam kegiatan pembelajaran berikutnya. Kondisi tersebut memperkuat fungsi pengabdian sebagai proses pemberdayaan yang menghasilkan kapasitas dan sumber daya yang dapat dimanfaatkan oleh mitra.

Aspek keberlanjutan juga menjadi bagian penting dalam pelaksanaan kegiatan melalui pendampingan. Keberlanjutan seperti ini diperlukan karena kemampuan digital tidak terbentuk hanya melalui satu kali pelatihan. Guru membutuhkan kesempatan untuk terus mencoba, mengevaluasi, memperbaiki, dan berbagi praktik yang telah dilakukan. Oleh karena itu, pendampingan pascapelatihan menjadi elemen yang memperkuat keberlanjutan hasil kegiatan.

Secara keseluruhan, kegiatan pengabdian ini menunjukkan bahwa media pembelajaran digital dapat menjadi salah satu instrumen untuk mendorong pendidikan yang lebih adaptif terhadap perkembangan teknologi tanpa meninggalkan konteks lokal sekolah. Perubahan yang dibangun melalui kegiatan tidak hanya berorientasi pada kemampuan menggunakan aplikasi, tetapi juga pada kemampuan guru merancang media, mengembangkan materi kontekstual, melakukan kolaborasi, menerima umpan balik, dan menerapkan hasilnya dalam pembelajaran. Arah tersebut sejalan dengan gagasan pendidikan transformatif karena guru ditempatkan sebagai aktor yang memiliki kemampuan untuk menghasilkan dan mengembangkan inovasi pembelajaran. Dengan dukungan produk, pendampingan, dan komunitas guru, pemanfaatan media digital diharapkan dapat berkembang menjadi praktik pembelajaran yang berkelanjutan di lingkungan sekolah dasar.

KESIMPULAN

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat dengan tema "Media Pembelajaran Digital sebagai Wujud Komitmen dalam Mewujudkan Pendidikan Transformatif" menunjukkan bahwa pemanfaatan media pembelajaran digital memiliki peran penting dalam mendukung proses pembelajaran yang lebih adaptif terhadap perkembangan teknologi. Kehadiran media digital memberikan alternatif bagi pendidik dalam menyampaikan materi secara lebih variatif, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik. Pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran juga tidak hanya berkaitan dengan penggunaan perangkat digital, tetapi mencakup kemampuan pendidik dalam memilih dan mengintegrasikan media yang sesuai dengan tujuan pembelajaran.

Pelaksanaan kegiatan memberikan pemahaman yang lebih baik kepada peserta mengenai pentingnya penggunaan media pembelajaran digital secara tepat dan terarah. Peserta memperoleh wawasan mengenai

berbagai bentuk media yang dapat digunakan untuk mendukung penyampaian materi, meningkatkan keterlibatan peserta didik, serta menciptakan suasana pembelajaran yang tidak terpaku pada metode konvensional. Melalui kegiatan praktik dan pendampingan, peserta juga didorong untuk lebih percaya diri dalam memanfaatkan teknologi sebagai bagian dari aktivitas pembelajaran sehari-hari.

Hasil kegiatan menunjukkan bahwa pengembangan kompetensi digital pendidik perlu ditempatkan sebagai bagian dari upaya mewujudkan pendidikan yang transformatif. Penggunaan media digital secara optimal dapat membantu pendidik menciptakan pengalaman belajar yang lebih kontekstual, fleksibel, dan berorientasi pada kebutuhan peserta didik. Meskipun demikian, keberhasilan penerapan media pembelajaran digital tetap membutuhkan dukungan berupa ketersediaan sarana dan prasarana, kesiapan sumber daya manusia, akses terhadap teknologi, serta pendampingan yang berkelanjutan agar pemanfaatannya tidak berhenti pada tahap pengenalan teknologi semata.

Secara keseluruhan, kegiatan pengabdian ini menegaskan bahwa transformasi pembelajaran melalui media digital merupakan proses yang membutuhkan komitmen bersama dari pendidik, satuan pendidikan, dan berbagai pihak yang berkepentingan. Media pembelajaran digital dapat menjadi sarana strategis untuk membangun proses pendidikan yang lebih relevan dengan tuntutan perkembangan zaman apabila digunakan secara kreatif, bertanggung jawab, dan berorientasi pada kebutuhan peserta didik. Oleh karena itu, kegiatan serupa perlu dilakukan secara berkelanjutan melalui pelatihan, praktik, dan pendampingan agar kompetensi pendidik dalam mengembangkan serta menggunakan media pembelajaran digital semakin kuat dan dapat memberikan dampak yang lebih luas terhadap kualitas pembelajaran.

UCAPAN TERIMA KASIH

Tim pelaksana Pengabdian kepada Masyarakat menyampaikan penghargaan dan terima kasih kepada Yayasan Sasmita Jaya dan Universitas Pamulang, khususnya Lembaga Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat (LPPM) Universitas Pamulang, atas dukungan kelembagaan dan pendanaan yang diberikan dalam pelaksanaan kegiatan "Media Pembelajaran Digital sebagai Wujud Komitmen dalam Mewujudkan Pendidikan Transformatif."

Ucapan terima kasih selanjutnya disampaikan kepada SDN 5 Kedungwringin, Kecamatan Jatilawang, Kabupaten Banyumas, sebagai mitra kegiatan, beserta kepala sekolah dan seluruh guru yang telah memberikan kesempatan, dukungan, serta partisipasi aktif selama proses pengabdian berlangsung. Apresiasi juga diberikan kepada seluruh tim pelaksana dan pihak-pihak yang turut membantu sejak tahap persiapan, pelaksanaan pelatihan, pendampingan, hingga evaluasi kegiatan. Keterlibatan seluruh pihak tersebut menjadi bagian penting dalam terlaksananya program peningkatan kompetensi guru dalam pemanfaatan media pembelajaran digital dan diharapkan dapat mendukung keberlanjutan inovasi pembelajaran di sekolah mitra.

REFERENSI

Adventyana, B. D., Salsabila, H., Sati, L., Galand, P. B. J., & Istiqomah, Y. Y. (2023). *Media Pembelajaran Digital sebagai Implementasi Pembelajaran Inovatif untuk Sekolah Dasar*.

Agustina, A., Adha, M. M., & Mentari, A. (2023). Pengaruh Literasi Digital Terhadap Etika Bermedia Sosial Peserta Didik. *Mindset : Jurnal Pemikiran Pendidikan dan Pembelajaran*, *3*(2), 52–64. https://doi.org/10.56393/mindset.v3i2.1696

Alam, M. I., Iqbal, L. M., & Paida, A. (2026). *Pemanfaatan Media Canva dalam Mendukung Deep Learning pada Peserta Didik di UPT. SMPN 2 Mappakasunggu*. *9*(1).

Alidus, S. A. (2024). *Transformasi Media Pembelajaran di Era Digital: Analisis Efektivitas Platform Interaktif dalam Meningkatkan Hasil Belajar*. *2*.

Desfiandi, A., & Z, Z. (2023). Penerapan Digitalisasi Pada Umkm Chio Snack menggunakan Platform Simonik untuk memperluas Pemasaran Produk. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Tapis Berseri (JPMTB)*, *2*(2), 114–121. https://doi.org/10.36448/jpmtb.v2i2.64

Dv, C., Ningsih, S., & Sihombing, R. Y. (2026). *Transformasi Media Pembelajaran Inovatif sebagai Strategi Meningkatkan Kualitas Pendidikan di Era Digital*. *3*(3).

Fajriatin, K., Zaki, A., & Handayani, N. F. (2025). *Implementasi Media Pembelajaran Berbasis Digital pada Pendidikan Pancasila Kelas IX di SMP Muhammadiyah 2 Kalasan*.

Firdaus, A. N., & Maisaroh, S. (2025). *Penggunaan Media Pembelajaran Digital dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas Rendah di Sekolah Dasar*. *7*(6).

Ghazy, A. C., Ghozali, G., & Wibowo, K. A. (2025). Transformasi Pendidikan: Pengembangan Metodologi dan Media Pembelajaran di Era Digital. *Action Research Journal Indonesia (ARJI)*, *7*(4). https://doi.org/10.61227/arji.v7i4.594

Hernawati, R., Manek, A. M., & Sasea, T. (2025). *PERAN LITERASI DIGITAL DALAM MEMODERASI PENGARUH DOOM SPENDING, DOOM SCROLING DAN FEAR OF MISSING OUT TERHADAP PERILAKU PENGELOLAAN KEUANGAN GENERASI Z DI KOTA KUPANG*.

Ilmi, M. Z., Suriansyah, A., & Harsono, A. M. B. (2025). *Implementasi Pembelajaran Berbasis Media Digital Untuk Mendukung Joyful Learning di Sekolah Dasar*. *02*(04).

Irawaty, L., & Wijayanti, R. (2026). PEMBAHARUAN PENDIDIKAN DI ERA TEKNOLOGI DIGITAL: STRATEGI ADAPTASI PEMBELAJARAN DALAM MENGHADAPI TANTANGAN ABAD KE-21. *MANAJERIAL : Jurnal Inovasi Manajemen Dan Supervisi Pendidikan*, *6*(2), 512–521. https://doi.org/10.51878/manajerial.v6i2.10769

Novela, D., Ari Suriani, & Sahrun Nisa. (2024). Implementasi Pembelajaran Inovatif melalui Media Digital di Sekolah Dasar. *Journal of Practice Learning and Educational Development*, *4*(2), 100–105. https://doi.org/10.58737/jpled.v4i2.283

Rahmah, Q. A., Fajariyah, H. E., Ike'istamaroh, C. R., Purnama, A. L., Kumalasari, A. E. N., Susilo, H., & Qodriati, T. U. (2025). *PENERAPAN METODE TRANSFORMATIF DALAM MENINGKATKAN KOMPETENSI DIGITALISASI FASILITATOR PROGRAM KESETARAAN PAKET C DI PKBM AZ-ZAHRA*. *8*(9).

Rohmatul Maula, A., Wasilatin Ni'mah, F., & Aulia Divana, P. (2025). Transformasi Media Pembelajaran di Era Digital: Peluang dan Tantangan. *Karimah Tauhid*, *4*(8), 5491–5500. https://doi.org/10.30997/karimahtauhid.v4i8.20254

Susanto, T. T. D., Soraya, E., Anindhyta, C., & Muhidin, A. (2023). *TRANSFORMASI PENDIDIKAN MELALUI PEDAGOGI DIGITAL DI ERA INDUSTRI 4.0: KESEMPATAN ATAU HAMBATAN? 2*.

Wahyuni, H. (2024). TRANSFORMASI PENDIDIKAN: PERAN TEKNOLOGI DIGITAL DALAM MENDUKUNG EFEKTIVITAS PELAKSANAAN KURIKULUM MERDEKA BELAJAR DI ERA DIGITALISASI. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, (Volume 8 No. 3 September 2024). https://doi.org/10.23969/jp.v9i2.14888

Widiastari, N. G. A. P., & Puspita, R. D. (2024). PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN DIGITAL DALAM MENGEMBANGKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA KELAS IV SD INPRES 2 NAMBARU. *ELEMENTARY: Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar*, *4*(4), 215–222. https://doi.org/10.51878/elementary.v4i4.3519

Yosiana, & Zainal. (2025). Peran Transformasi Pendidikan Digital sebagai Upaya Meningkatkan Kinerja Guru dan Tenaga Kependidikan di Sekretariat Direktorat Jenderal Guru, Tenaga Kependidikan, dan Pendidikan Guru Kementerian Pendidikan Dasar dan Menengah. *Jurnal Manajemen Pendidikan dan Ilmu Sosial*, *7*(1).