

**PELATIHAN PENGEMBANGAN BAHAN AJAR BAHASA INDONESIA
BERBASIS LITERASI DIGITAL BAGI GURU DI SD NEGERI 2
RAJABASA JAYA BANDAR LAMPUNG**

Riska Alfiawati¹, Yulita Dwi Lestari², Rohana³, ⁴Aditia Dwi Novianto, ⁵Riski Aditia
¹²³⁴⁵STKIP PGRI Bandar Lampung
¹riskaalfiawati@gmail.com, ²dwilestari@gmail.com, ³Rohanaana566@gmail.com
⁴aditiadwi@gmail.com, ⁵riskiadia@gmail.com

Abstrak: Literasi digital adalah kemampuan menggunakan teknologi digital, alat komunikasi, atau jaringan untuk mengakses, mengelola, mengintegrasikan, menganalisis, dan mengevaluasi informasi secara kritis. Pelatihan ini bertujuan untuk meningkatkan pemahaman guru dalam pengembangan bahan ajar Bahasa Indonesia berbasis literasi digital. Metode yang digunakan dalam pelatihan ini yaitu ceramah, diskusi, dan tanya jawab antara guru dan tim Pengabdian. Hasil kegiatan pelatihan ini diharapkan berguna sebagai umpan balik guru agar dapat mengetahui kelemahannya dalam pengembangan bahan ajar berbasis digital sehingga guru dapat mengintrospeksi diri dan dapat memperbaiki strategi tata cara pengajaran yang dapat dipergunakan dalam mengajar sehari-hari di sekolah. Sebagai masukan bagi guru-guru di sekolah SDN 2 Rajabasa Jaya agar dapat mengetahui kelemahan dan kekurangan dalam pengembangan bahan ajar berbasis literasi digital, dua aspek yaitu pengembangan bahan ajar dengan literasi digital yang sesuai sehingga mereka dapat menerapkan strategi yang lebih baik dan lebih menarik dalam proses pembelajaran.

Kata Kunci: Bahan ajar, literasi digital, guru

***Abstract:** Digital literacy is the ability to use digital technology, communication tools, or networks to access, manage, integrate, analyze, and critically evaluate information. This training aims to improve teachers' understanding in developing Indonesian language teaching materials based on digital literacy. The methods used in this training are lectures, discussions, and questions and answers between teachers and the Community Service team. The results of this training activity are expected to be useful as feedback for teachers so that they can identify their weaknesses in developing digital-based teaching materials so that teachers can introspect themselves and improve teaching strategies that can be used in daily teaching at school. As input for teachers at SDN 2 Rajabasa Jaya school so that they can identify weaknesses and shortcomings in developing digital literacy-based teaching materials, two aspects are developing teaching materials with appropriate digital literacy so that they can apply better and more interesting strategies in the learning process.*

***Keywords:** Teaching materials, digital literacy, teachers*

PENDAHULUAN

Bahasa Indonesia berfungsi sebagai bahasa pemersatu di tengah keberagaman budaya dan suku di Indonesia. Dengan lebih dari 718 bahasa yang diakui, hal ini menunjukkan bahasa Indonesia memungkinkan interaksi yang efektif antar etnis, memfasilitasi pemahaman dan komunikasi. Penguasaan bahasa ini sangat penting bagi peserta didik, karena dapat membantu mereka memahami materi pelajaran dan berinteraksi dengan baik. Oleh karena itu, penguatan penggunaan bahasa Indonesia dalam pendidikan dasar menjadi krusial untuk membangun pondasi yang kuat bagi siswa.

Pembelajaran bahasa Indonesia adalah proses penting yang bertujuan untuk meningkatkan kemampuan komunikasi lisan dan tertulis serta menghargai karya cipta bangsa. Guru berperan sentral dalam keberhasilan pembelajaran dan harus dapat merencanakan dan mengembangkan bahan ajar secara efektif. Bahan ajar yang sistematis sangat penting untuk mencapai tujuan pembelajaran, sementara kurangnya bahan ajar dapat menghambat proses belajar kendala dalam pembelajaran bahasa Indonesia, seperti siswa yang cepat bosan dan kurangnya penggunaan perangkat digital. Hasil belajar siswa menunjukkan bahwa banyak yang belum memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan 70. Permasalahan ini sebagian besar disebabkan oleh bahan ajar yang masih berupa buku cetak dan presentasi PowerPoint yang tidak menarik. Untuk mengatasi masalah ini, perlu dikembangkan bahan ajar bermuatan literasi digital yang dirancang untuk meningkatkan keterampilan siswa dalam menggunakan teknologi informasi dan komunikasi Literasi digital mencakup keterampilan dan pengetahuan yang memungkinkan siswa menggunakan teknologi secara kritis dan kreatif. Pemanfaatan software Figma dalam pengembangan bahan ajar dapat membuat pembelajaran lebih menarik dan relevan. Berdasarkan latar belakang tersebut, pengabdian tertarik untuk mengembangkan bahan ajar bermuatan literasi berbantuan Figma pada mata pelajaran bahasa Indonesia Tujuan dari pelatihan ini adalah untuk menentukan kelayakan, kepraktisan, dan keefektifan bahan ajar tersebut. Faktor penyebab masalah tersebut adalah kurangnya ketersediaan bahan ajar berisi materi teknologi informasi dan komunikasi serta belum memadainya fasilitas (teknologi digital).

Salah satu solusi yang dapat diterapkan adalah penggunaan bahan ajar interaktif dalam pembelajaran. Oleh karena itu, tim mengembangkan bahan ajar digital. literasi digital didefinisikan sebagai kemampuan untuk menggunakan teknologi digital, serta mengetahui kapan dan bagaimana menggunakannya. Kemampuan untuk mengevaluasi, membuat, dan menggunakan informasi menggunakan teknologi digital, perangkat atau jaringan komunikasi, disebut literasi digital karena kemampuan untuk memahami dan menggunakan berbagai format informasi yang berasal dari berbagai sumber ketika disajikan melalui komputer.

Literasi digital mencakup kemampuan untuk membaca dan memahami media, menghasilkan data dan gambar melalui manipulasi digital, dan mengevaluasi dan menerapkan pengetahuan tambahan tentang lingkungan digital. Penilaian Indeks Literasi Digital Indonesia tahun 2022 berkaitan dengan kerangka kerja yang diuraikan dalam Peta

Jalan Literasi Digital 2020-2024 oleh (KOMINFO, 2022). Kerangka kerja pengembangan kurikulum kecerdasan digital terdiri dari empat pilar: keterampilan digital, etika digital, keamanan digital, dan budaya digital (KOMINFO, 2022) dengan penjelasan sebagai berikut: 1. Keterampilan digital, juga dikenal sebagai kompetensi digital, mengacu pada kemampuan seseorang untuk memiliki pengetahuan, pemahaman, dan keahlian dalam menggunakan peralatan dan perangkat lunak ICT, bersama dengan sistem operasi digital, dalam kegiatan sehari-hari mereka. 2. Etika digital, juga dikenal sebagai etika digital, mengacu pada kemampuan seseorang untuk mengidentifikasi, membentuk, menyesuaikan, membenarkan, memikirkan, dan memelihara kerangka etis digital (netiquette) dalam keberadaannya sehari-hari. 3. Keamanan digital, juga dikenal sebagai keamanan digital, mengacu pada kemampuan seseorang untuk mengidentifikasi, menolak, menerapkan, mengevaluasi, menilai, dan mempromosikan kesadaran tentang melindungi informasi pribadi dan memastikan keamanan digital dalam kegiatan sehari-hari. UNESCO menyatakan bahwa literasi digital adalah istilah dinamis yang mencakup keterampilan penting yang diperlukan untuk memahami dan memanfaatkan perangkat teknologi informasi dan komunikasi. Misalnya, dalam konteks literasi TIK, yang berkaitan dengan kompetensi teknis potensial.

Komponen komunitas secara aktif berkontribusi pada pengembangan layanan publik berbasis budaya dan digital. Prinsip dasar perkembangan literasi digital adalah sebagai berikut: 1. Pemahaman: Prinsip awal literasi digital adalah pemahaman. Pemahaman pada hakikatnya mengacu pada kemampuan membedakan konsep implisit dan eksplisit dari berbagai bentuk media. 2. Saling membutuhkan adalah prinsip kedua dari literasi digital. Interkoneksi antara berbagai bentuk media, baik melalui sarana potensial, simbolik, ideal, atau literal. Media mikro dirancang dengan tujuan memfasilitasi isolasi, dan proses penyebaran informasi menjadi lebih nyaman dibandingkan sebelumnya. Mengingat banyaknya media, bentuk-bentuk media yang berbeda harus tidak hanya ada bersama-sama, namun juga saling memperkuat satu sama lain. 3. Faktor sosial: Berbagi kini melampaui identifikasi atau distribusi pribadi dan memiliki kemampuan untuk menghasilkan pesan-pesannya sendiri. Pembagian konten, individu yang terlibat, saluran komunikasi yang digunakan, dan pengemasan ulang media dapat berdampak signifikan terhadap kelangsungan media dalam jangka panjang dan menumbuhkan ekosistem sumber, pembagian, penyimpanan, dan penggunaan kembali media yang mandiri. 4. Kurasi melibatkan praktik menyimpan konten pilihan melalui platform seperti *Pinterest*, *Pearltrees*, *Pocket*, dan alat serupa, sebagai sarana menyimpannya untuk dibaca di masa mendatang. Namun, penting untuk diingat bahwa ketika video dikompilasi di saluran *YouTube*, puisi dipublikasikan di postingan blog, atau grafik info dibagikan di *Pinterest* atau disimpan ke papan pelajar, hal ini juga merupakan bentuk literasi.

Hal ini menunjukkan kapasitas untuk memahami pentingnya informasi dan menyimpannya dengan cara yang menjamin aksesibilitas dan kegunaan jangka panjang. Proses kurasi yang efektif harus menghindari kewalahan oleh data yang berlebihan dan menghindari kecenderungan penumpukan konten digital yang berlebihan. Sebaliknya, hal ini harus memfasilitasi upaya kolaboratif untuk mengeksplorasi, mengumpulkan, dan

mengatur materi yang berharga. Berdasarkan analisis situasi tersebut dan atas persetujuan Kepala SDN 2 Rajabasa Jaya kami berinisiatif untuk mengusulkan kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat kepada STKIP PGRI Bandar Lampung dengan tema Pelatihan Pengembangan bahan ajar bahasa indonesia berbasis literasi digital Media Bagi Guru SDN 2 Rajabasa Jaya Bandar Lampung. Berikut tantangan dalam meningkatkan literasi digital:

1. Kesenjangan Akses Teknologi

Tidak semua masyarakat memiliki akses yang memadai terhadap perangkat digital dan internet. Di banyak daerah, terutama di pedesaan dan daerah terpencil, infrastruktur teknologi masih sangat terbatas. Hal ini menyebabkan kesenjangan digital yang signifikan antara daerah perkotaan dan pedesaan. Untuk mengatasinya, pemerintah dan sektor swasta perlu bekerja sama untuk meningkatkan infrastruktur teknologi di seluruh wilayah, termasuk daerah terpencil. Program subsidi perangkat dan akses internet untuk masyarakat kurang mampu juga dapat membantu mengurangi kesenjangan digital.

2. Kurangnya Pendidikan dan Pelatihan

Banyak orang yang belum memahami cara menggunakan teknologi dengan benar dan aman. Pengetahuan tentang penggunaan perangkat digital, aplikasi, dan internet masih terbatas, sehingga banyak yang rentan terhadap penipuan dan ancaman siber. Pemerintah perlu menyediakan program pendidikan dan pelatihan literasi digital yang komprehensif untuk semua kalangan, baik di sekolah maupun di komunitas.

3. Penyebaran Informasi Palsu (*Hoaks*)

Penyebaran informasi palsu atau hoaks semakin marak di era digital ini. Banyak orang yang kesulitan membedakan antara informasi yang benar dan yang palsu, sehingga mudah terpengaruh oleh berita-berita yang tidak akurat.

4. Ketidakamanan Siber

Ancaman siber seperti penipuan *online*, pencurian identitas, dan serangan *malware* menjadi semakin umum. Banyak pengguna internet yang tidak menyadari pentingnya keamanan digital, sehingga rentan terhadap serangan siber. Mengatasi hal ini, pengguna internet harus melakukan beberapa tindakan pencegahan seperti menggunakan kata sandi yang kuat, mengaktifkan autentikasi dua faktor, dan jangan klik sembarang *link*.

5. Keterbatasan Pengetahuan Tentang Etika Digital

Banyak pengguna internet yang belum memahami etika digital, seperti pentingnya menjaga privasi orang lain, menghargai hak cipta, dan berperilaku sopan di dunia maya. Hal ini dapat menyebabkan konflik dan pelanggaran etika di ruang digital.

6. Kompleksitas Teknologi yang Terus Berkembang

Teknologi digital terus berkembang dengan cepat, dan tidak semua orang dapat mengikuti perkembangan ini. Penggunaan teknologi baru seringkali memerlukan pengetahuan dan keterampilan baru yang tidak dimiliki oleh semua orang. Sehingga, harus diadakan pelatihan berkelanjutan tentang teknologi terbaru untuk memastikan bahwa masyarakat tetap terinformasi dan terampil dalam menggunakan teknologi. Untuk mengatasi tantangan-tantangan tersebut, perlu adanya upaya kolaboratif dari

pemerintah, lembaga pendidikan, dan masyarakat untuk meningkatkan pemahaman dan keterampilan literasi digital. Literasi digital bukan hanya tentang mengetahui cara menggunakan teknologi, tetapi juga tentang memahami bagaimana teknologi dapat digunakan untuk meningkatkan kehidupan kita. Salah satu contoh literasi digital yang tidak kalah penting adalah menjaga kerahasiaan informasi pribadi. Data pribadi terdiri dari berbagai informasi meliputi nama, alamat, nomor identitas seperti KTP atau paspor, nomor telepon, alamat email, informasi finansial seperti nomor rekening bank, informasi medis, serta data genetik dan biometri. Di era digital saat ini, teknologi telah mengubah banyak aspek kehidupan kita, termasuk dalam bidang pendidikan. Penggunaan bahan ajar digital menjadi semakin penting dalam meningkatkan efektivitas pembelajaran. Di era digital saat ini, teknologi telah mengubah banyak aspek kehidupan kita, termasuk dalam bidang pendidikan. Penggunaan bahan ajar digital menjadi semakin penting dalam meningkatkan efektivitas pembelajaran. Dalam artikel ini, kita akan membahas tentang pengembangan bahan ajar digital dan bagaimana hal ini dapat meningkatkan kualitas pembelajaran. Bahan ajar digital adalah materi pembelajaran yang disampaikan melalui media elektronik seperti komputer, tablet, atau perangkat seluler. Bahan ajar ini dapat berupa teks, gambar, audio, video, atau kombinasi dari semuanya. Keunggulan Bahan Ajar Digital Fleksibilitas: Bahan ajar digital dapat diakses kapan saja dan di mana saja melalui perangkat elektronik. Hal ini memberikan keleluasaan kepada peserta didik untuk belajar sesuai dengan waktu dan tempat yang mereka pilih. Interaktivitas bahan ajar digital menawarkan interaksi langsung dengan materi pembelajaran melalui elemen interaktif seperti kuis, tugas, atau simulasi. Ini membantu meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran. Visualisasi yang menarik: Dalam bahan ajar digital, kita dapat memanfaatkan gambar, grafik, dan video untuk menyampaikan informasi dengan cara yang lebih menarik dan jelas. Hal ini membantu peserta didik memahami konsep dengan lebih baik.

Situasi yang terjadi di SDN 2 Rajabasa Jaya Bandar Lampung justru sedikit berbeda, guru cenderung berpedoman pada buku ajar bahkan lebih ke pembelajaran menggunakan metode ceramah. Namun sebenarnya, penggunaan metode tersebut justru akan membuat kejenuhan oleh peserta didik, terlebih bagi mereka yang memiliki daya dan minat baca rendah. Penerapan metode dan media yang melibatkan siswa secara aktif dan langsung masih belum maksimal digunakan oleh guru.

Persiapan Kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat

Adapun kegiatan-kegiatan yang dilakukan sebelum melaksanakan pengabdian kepada masyarakat, yaitu:

1. Melakukan studi Pustaka tentang materi pengembangan bahan ajar Bahasa Indonesia berbasis literasi digital
2. Melakukan analisis terhadap sumber bahan ajar yang selama ini digunakan oleh guru

3. Memilih materi pelatihan yang sesuai dengan apa yang dibutuhkan guru tentang materi pengembangan bahan ajar Bahasa Indonesia berbasis literasi digital
4. Menyiapkan materi pelatihan beserta foto, gambar atau bahan ajar Bahasa Indonesia berbasis literasi digital
5. Melakukan uji coba desain materi yang akan disampaikan.
6. Menentukan waktu pelaksanaan lamanya kegiatan pengabdian Bersama-sama tim pelaksana.
7. Mengirim surat kepada kepala sekolah SDN 2 Rajabasa Jaya untuk meminta izin.
8. Kesepakatan Bersama dengan mitra tentang pelaksanaan kegiatan yaitu 27 Mei 2025
9. Tanggal 26 Mei 2025 melakukan pengecekan terkait kesiapan tempat dan peralatan yang akan digunakan dalam kegiatan.
10. Menyiapkan perlengkapan yang dibutuhkan untuk pelatihan.

METODE PELAKSANAAN

Kegiatan Pengabdian ini dengan judul Pelatihan Pengembangan Bahan Ajar Bahasa Indonesia berbasis Literasi Digital yang bertempat di SDN 2 Rajabasa Jaya. dilaksanakan pada hari Selasa 27 Mei 2025. Kegiatan ini berlangsung selama \pm 6 jam setiap harinya, yakni dimulai sekitar pukul 09.00 sampai dengan pukul 15.00 WIB. Kegiatan ini berlangsung dengan cara persentasi tentang materi dan setelah itu tanya jawab dilanjutkan diskusi terkait materi serta mempraktekan nya.

Pelaksanaan Kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat

Pada hari Selasa Tanggal 27 Mei 2025 kegiatan pelatihan akan dimulai dari pukul 09.00 hingga 15.00 dengan susunan acara sebagai berikut:

1. Registrasi Peserta yaitu Guru- guru SDN 2 Rajabasa Jaya
2. Pembukaan Pelatihan oleh Kepala SDN 2 Rajabasa Jaya selaku tuan rumah dan Ketua Tim Pengabdian Kepada Masyarakat Riska Alfiawati, M.Pd.
3. Penyampaian Materi
Materi pertama disampaikan oleh Riska Alfiawati, M.Pd. dengan materi tentang Pengembangan Bahan Ajar.
Materi kedua disampaikan oleh Yulita Dwi Lestari, M.Pd. dengan materi tentang Literasi Digital
4. Praktek penerapan pengembangan bahan ajar dengan tepat dengan berbasis literasi digital
5. Mempraktekkan cara-cara membuat bahan ajar dengan penggunaan Bahasa Indonesia berbasis literasi digital yang tepat.
6. Refleksi dan inisiasi dipandu oleh Tim Pelaksana
7. Kesan dan pesan peserta kegiatan dan tim pelaksana.
8. Penutupan oleh Kepala SDN 2 Rajabasa Jaya.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Hasil yang dicapai

Berdasarkan kegiatan pengabdian yang telah dilakukan, tim pengabdi memperoleh hasil yaitu sebagai berikut: Hasil pengembangan bahan ajar berbasis digital menunjukkan peningkatan signifikan dalam kualitas pembelajaran. Bahan ajar digital yang valid, praktis, dan efektif mampu meningkatkan pemahaman siswa, memberikan kemudahan bagi guru dalam menyampaikan materi, dan membuka peluang untuk inovasi pembelajaran yang lebih modern. Langkah-langkah Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Digital:

1. Analisis Kebutuhan: Menentukan materi, target audiens, dan tujuan pembelajaran.
2. Perancangan: Merencanakan struktur bahan ajar, media yang akan digunakan, dan interaktivitas yang akan diterapkan.
3. Pengembangan: Membuat bahan ajar digital sesuai dengan rancangan yang telah dibuat.
4. Evaluasi: Menilai kualitas bahan ajar digital dan melakukan revisi jika diperlukan.
5. Revisi: Mengubah atau memperbaiki bahan ajar digital berdasarkan hasil evaluasi.

Teknologi memungkinkan pengembangan metode pembelajaran yang lebih interaktif. Penggunaan perangkat lunak edukasi, aplikasi pembelajaran, dan *platform e-learning* membuat proses belajar menjadi lebih menarik. Peran teknologi dalam pembelajaran dapat berfungsi sebagai *tools*, *science*, dan *literacy*. Teknologi sebagai alat bantu bagi peserta didik dalam memahami materi dengan berbagai metode dan media pembelajaran. Teknologi sebagai alat bantu dalam pembelajaran diharapkan dapat memudahkan pemahaman materi. Teknologi telah meningkatkan pengajaran dan pembelajaran secara signifikan dengan membuat pendidikan lebih interaktif, personal, dan kolaboratif, yang pada akhirnya mengarah pada hasil akademis yang lebih baik dan mempersiapkan siswa untuk masa depan. Terdapat sejumlah alasan, mengapa guru perlu untuk mengembangkan bahan ajar, yakni antara lain; ketersediaan bahan sesuai tuntutan kurikulum, karakteristik sasaran, dan tuntutan pemecahan masalah belajar.

Hasil kegiatan pelatihan ini diharapkan berguna untuk :

1. Sebagai umpan balik bagi Guru SDN 2 Rajabasa Jaya agar dapat menggunakan media Digital dalam pembelajaran Bahasa Indoneisa.
2. Sebagai masukan bagi Guru SDN 2 Rajabasa Jaya agar dapat mengetahui kelemahan-kelemahan dalam pengajaran Bahasa Indonesia. Dengan menggunakan media Digital media tersebut diharapkan memiliki fungsi dan manfaat sebagai sarana bagi guru untuk dapat menyampaikan materi pelajaran menjadi lebih menarik dan tidak monoton.

a. Membaca

Pada hakikatnya membaca adalah suatu yang rumit yang melibatkan banyak hal, tidak hanya sekedar melafalkan tulisan, tetapi juga melibatkan aktivitas visual, berfikir, psikolinguistik, dan metakognitif. Sebagai proses visual, membaca

merupakan proses menerjemahkan simbol tulis ke dalam kata-kata lisan. Di dalam pelatihan ini tujuannya adalah melatih agar guru dapat menggunakan digital dalam pengembangan bahan ajar agar bisa dipergunakan dalam dunia sekolah. Sedangkan bagi sekolah, dalam hal ini hanyalah memimpin dan memberi petunjuk-petunjuk seperlunya. Bercakap-cakap dapat dibagi menjadi dua macam yaitu bercakap-cakap spontan dan bercakap-cakap terpimpin. Adapun tujuan bercakap-cakap spontan adalah:

- 1) Melatih guru melahirkan isi hatinya (pikiran, perasaan, dan kemauannya) secara lisan dengan bahasa yang teratur dan kalimat yang baik.
- 2) Memupuk keberanian bercakap-cakap pada sesama teman sekolah.
- 3) Menambah perbendaharaan Bahasa Indonesia guru.
- 4) Dari sudut psikologi humanisnya adalah memberikan kesempatan pada guru untuk mengembangkan kemampuan dan keahlian yang dimiliki.

b. Menulis

Bahan ajar memegang peranan yang sangat penting. Hal ini dikarenakan bahan ajar merupakan perwujudan buah pikiran dalam bentuk tulisan yang dapat dibaca dan diresapi secara berulang-ulang untuk mempengaruhi orang lain. Maka dari itu, seorang guru haruslah berhati-hati dalam menggunakan kata-kata dan dalam menyusun bahan ajar serta pemakaian kata dan frasanya.

Bahan ajar sebagai media pembelajaran secara tertulis relatif lebih singkat. Oleh karena itu sebelum membuat bahan ajar, guru harus mempertimbangkan dengan baik susunan kalimat, pilihan kata atau diksi, dan perangkat ejaan serta tanda-tanda yang mendukung penyampaian maksud dari suatu iklan.

a) Keberanian

Meskipun guru terkadang tidak dapat memiliki keberanian sendiri untuk mengemukakan pendapat-pendapatnya, sehingga tidak memiliki pengalaman tersendiri dari hasil bahan ajar yang disusunnya, baik itu ringkasan materi, media pembelajaran, alat peraga, artikel dan sebagainya.

b) Kejujuran

Dengan adanya tugas membuat bahan ajar berbasis literasi digital seorang atasan bisa mengetahui kemampuan dan keahlian dari bawahannya. Dengan demikian dapat diketahui hasil karya yang dihasilkan sendiri dari setiap guru.

c) Bertanggung jawab

Guru dapat diajarkan untuk bertanggung jawab terhadap hasil bahan ajar yang telah dihasilkan apapun bentuknya baik itu media pembelajaran alat peraga ataupun lainnya.

d) Kreatif

Guru dapat meningkatkan kreatifitasnya untuk menulis, baik dalam hal pengembangan bahan ajar maupun dalam hal teknologi digital sehingga hal ini menjadi jembatan untuk menjadi guru yang berkualitas dan mampu bersaing dalam dunia pekerjaan.

e) Rasional

Dengan melatih guru untuk membuat bahan ajar berbasis digital, itu berarti seorang atasan telah mengajarkan kepada mereka untuk berfikir rasional atau masuk akal sehingga akan tertanam sifat rasional pada jiwanya.

Pendidikan merupakan sektor yang terus berkembang seiring dengan perkembangan teknologi, terutama di era digital saat ini. Salah satu aspek penting dalam proses pembelajaran adalah bahan ajar. Penggunaan bahan ajar yang relevan dan efektif menjadi kunci utama dalam menciptakan lingkungan belajar yang optimal. Oleh karena itu, pengembangan bahan ajar di era digital menjadi suatu kebutuhan yang mendesak untuk menyesuaikan diri dengan perkembangan zaman. Dengan masuknya era digital, pendekatan pengembangan bahan ajar pun mengalami transformasi yang signifikan. Pendidik dan pengembang kurikulum harus terus berinovasi untuk menciptakan materi pembelajaran yang tidak hanya informatif, tetapi juga dapat menarik perhatian generasi digital native.

SIMPULAN

Hasil dari pelatihan ini menunjukkan hal-hal yang ditargetkan dalam kegiatan pengabdian ini adalah adanya perubahan dalam hal penulisan pembuatan iklan bagi karyawan karena sangat pentingnya untuk paham akan pembuatan iklan di dalam suatu kantor. Target karakter yang telah dicapai dalam pelatihan ini adalah Kecakapan, Ketelitian, Kecerdasan, Keahlian, Kepedulian, Kedisiplinan, Tanggung Jawab, Cerdas, cermat, Santun, Rasa Ingin Tahu, Kreatif, Mandiri, Kerjasama, Kerja Keras, Toleransi, Komunikatif, Percaya Diri, Demokratis, Berani. Manfaat pelatihan ini dapat ditinjau dari dua segi, yaitu dari segi teoretis dan praktis. Secara teoretis pelatihan ini bermanfaat sebagai sumbangan dalam dunia pekerjaan pada bidang kajian penulisan, khususnya mengenai aturan penulisan yang sesuai dengan kaidah bahasa Indonesia yang baik dan benar dan ejaan yang disempurnakan. Pertama-tama, perlu diakui bahwa era digital membawa dampak besar terhadap gaya belajar siswa. Mereka lebih terbiasa dengan informasi yang disajikan secara visual, interaktif, dan cepat. Oleh karena itu, pengembangan bahan ajar harus memanfaatkan teknologi dengan menyediakan konten multimedia, simulasi, dan platform pembelajaran daring. Ini tidak hanya membuat pembelajaran lebih menarik tetapi juga meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi. Selain itu, responsif terhadap kebutuhan individual siswa menjadi kunci dalam pengembangan bahan ajar di era digital. Teknologi memungkinkan adanya personalisasi pembelajaran, di mana setiap siswa dapat belajar sesuai dengan tingkat pemahaman dan kecepatan mereka sendiri. Sistem adaptif yang menggunakan kecerdasan buatan dapat memberikan latihan tambahan atau menjelaskan konsep yang sulit bagi siswa secara otomatis.

Tidak hanya siswa, peran guru juga mengalami perubahan dalam era digital. Guru tidak hanya sebagai penyampai informasi, tetapi juga sebagai fasilitator pembelajaran. Oleh karena itu, pengembangan bahan ajar perlu memberikan dukungan bagi peran guru dalam mengelola pembelajaran *online*, memberikan umpan balik, dan memotivasi siswa secara virtual.

Selain itu, kolaborasi antar-siswa menjadi lebih penting dalam pembelajaran di era digital. Pengembangan bahan ajar harus mendorong interaksi dan kerja sama antar siswa melalui platform daring. Proyek bersama, forum diskusi, dan berbagi sumber belajar dapat meningkatkan kemampuan sosial dan kolaboratif siswa.

Dalam menghadapi tantangan ini, penting bagi institusi pendidikan untuk menginvestasikan sumber daya dalam pelatihan guru terkait pengembangan bahan ajar di era digital. Guru perlu memiliki keterampilan teknologi yang cukup untuk menciptakan dan mengelola bahan ajar digital dengan efektif. Pelatihan ini dapat berupa *workshop*, kursus *online*, atau kolaborasi antar guru. Secara praktis hasil pelatihan ini bermanfaat sebagai berikut. 1. Hasil pelatihan ini diharapkan dapat meningkatkan kemampuan guru untuk membuat bahan ajar. 2. Hasil pelatihan ini diharapkan dapat menjadi masukan dan koreksi dalam mengembangkan bahan ajar berbasis digital sehingga kesalahan yang ada dapat diperbaiki dan tidak terulang pada waktu mendatang. 3. Hasil pelatihan ini dapat digunakan sebagai perbandingan dan referensi bagi pengabdian yang berhubungan dengan pengembangan bahan ajar berbasis literasi digital di sekolah. Untuk mengetahui atau mengukur tingkat perubahan perkembangan guru melalui pelatihan ini pengabdian menggunakan Kuesioner. Kuesioner diberikan sebelum dan setelah kegiatan pengabdian dilaksanakan. Selain itu, luaran pengabdian ini juga berupa publikasi pelaksanaan kegiatan pengabdian pada jurnal *Adiguna* dengan menampilkan foto dan ringkasan kegiatan yang diadakan.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikanto, Suharsimi, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*, Jakarta: Rineka Cipta, 2006
- Arsyad, Azhar, *Media Pembelajaran*, Rajawali Pers, Jakarta, 2010
- Anggraeni, Helena, dkk. *Penguatan blended learning berbasis literasi digital dalam menghadapi era revolusi industri 4.0*, Al-Idarah : jurnal kependidikan islam, vol, 9, No, 2, 2019
- Ainni, Qurotul dkk, *pengaruh mailing groups sebagai media diskusi dalam motivasi belajar mahasiswa*, jurnal MEDIA INFORMATIKA BUDIDARMA, vol 3, no 1, 2019
- Basrowi dan Suwandi, *Metode Penelitian Kualitatif*, Jakarta: Rineka Cipta, 2008
- Sadiman, Arief S, *Media Pendidikan, Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatan*, Rajawali, Jakarta, 1986
- Sukmadina, Nana Syaodih, *Metode Penelitian Pendidikan*, (Bandung: Remaja rosdakarya, 2007) h. 60
- Sumiati, E. T. I. (2020). *Manfaat Literasi Digital Bagi Masyarakat dan Sektor Pendidikan pada Saat Pandemi COVID-19*. Buletin Perpustakaan Universitas IslamIndonesia, 3(2), 65–80
- Tim Penyusun Kamus Pusat Bahasa. *Kamus Bahasa Indonesia*. Jakarta. Pusat Bahasa. 2008