

**PELATIHAN PEMANFAATAN TEKNOLOGI DIGITAL UNTUK
MENINGKATKAN KOMPETENSI GURU DALAM MENGEMBANGKAN
MEDIA PEMBELAJARAN DI SDN 1 PINANG JAYA**

Yulita Dwi Lestari¹, Ridho Agung Juwantara², Ambyah Harjanto³,
Nurlela⁴, Raffi Setiawan⁵, Deviyanti Pangestu⁶
¹²³⁴⁵STKIP PGRI Bandar Lampung, ⁶Universitas Lampung
*dwilestariyulita@gmail.com

Abstrak: Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi, menuntut terciptanya sumber daya manusia yang handal dan memiliki kemampuan sejalan dengan perkembangan era teknologi informasi dan komunikasi. Ketersediaan sumber daya manusia yang profesional terutama guru adalah modal paling utama untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia khususnya dalam bidang pendidikan, oleh sebab itu diperlukan upaya meningkatkan pemahaman dan kemampuan para tenaga pengajar dalam mengikuti perkembangan teknologi informasi dan memanfaatkan fasilitas teknologi digital dalam kegiatan belajar mengajar di Sekolah. Tujuan kegiatan pengabdian ini membantu para guru dalam membuat media pembelajaran berbasis digital dan meningkatkan pengetahuan tentang media pembelajaran. Metode pelaksanaan yang digunakan dalam pengabdian ini adalah penyampaian materi kemudian pelatihan dan pendampingan serta Praktek mandiri. Hasil dari kegiatan ini adalah meningkatnya keberdayaan Masyarakat sebesar 70% sehingga dapat membantu mengembangkan keahlian dan keterampilan para guru di SDN 1 Pinang Jaya dalam hal membuat media pembelajaran yang menarik dan interkatif serta dapat terus mengikuti perkembangan teknologi dalam dunia Pendidikan.

Kata Kunci: Teknologi Digital, Guru, Media Pembelajaran

Abstract: *Advances in science and technology require the development of reliable human resources whose capabilities are in line with the progress of the information and communication technology era. The availability of professional human resources, particularly teachers, is the most crucial asset for improving the quality of human resources, especially in the field of education; therefore, efforts are needed to enhance teachers' understanding and ability to keep pace with advancements in information technology and utilize digital technology tools in teaching and learning activities at schools. The objective of this community service activity is to assist teachers in creating digital-based learning media and enhancing their knowledge of learning media. The implementation methods used in this initiative include delivering instructional materials, followed by training, mentoring, and independent practice. The outcome of this activity is a 70% increase in community empowerment, thereby helping to develop the expertise and skills of teachers at SDN 1 Pinang Jaya in creating engaging and interactive learning media, as well as enabling them to keep pace with technological advancements in the field of education.*

Keywords: *Digital Technology, Teachers, Learning Media*

PENDAHULUAN

Sistem pendidikan di Indonesia yang masif, tersebar, dan kompleks menjadikan upaya transformasi suatu tantangan. Dengan mempertimbangkan konteks nasionalnya, Indonesia telah membuat pilihan yang tepat berupa penggunaan sarana teknologi untuk mendorong implementasi kebijakan. Dengan masyarakat yang sangat mengandalkan ponsel pintar, pendekatan berbasis telepon seluler dipilih guna memastikan aksesibilitas yang luas. Hal ini juga dilengkapi dengan inisiatif distribusi laptop untuk memperkuat infrastruktur teknologi informasi dan komunikasi (TIK) sekolah. Beberapa platform teknologi diperkenalkan untuk mengakselerasi implementasi Merdeka Belajar.

Seiring dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK), menuntut terciptanya sumber daya manusia yang handal dan memiliki kemampuan sejalan dengan perkembangan era teknologi informasi dan komunikasi tersebut. Ketersediaan sumber daya manusia yang profesional terutama Guru adalah modal paling utama untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia khususnya dalam bidang pendidikan, oleh sebab itu diperlukan upaya meningkatkan pemahaman dan kemampuan para tenaga pengajar dalam mengikuti perkembangan teknologi informasi dan memanfaatkan fasilitas teknologi tersebut dalam kegiatan belajar mengajar di Sekolah. Hal ini sesuai dengan Undang-Undang Republik Indonesia No.14 tahun 2005 tentang Guru dan Dosen yang menjelaskan beberapa kompetensi yang harus dimiliki seorang guru profesional, salah satunya kemampuan guru dalam memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) dalam proses belajar mengajar (Pemerintah RI, 2005).

Pendidikan merupakan pilar utama dalam pembangunan suatu bangsa. Kualitas pendidikan yang baik dapat memberikan bekal pengetahuan dan keterampilan kepada generasi muda, sehingga mereka siap menghadapi berbagai tantangan di masa depan (Nursyifa et al., 2019). Dalam hal ini, penggunaan teknologi digital sebagai alat bantu pembelajaran telah membuka pintu menuju metode pembelajaran yang lebih menarik dan efektif. Pemanfaatan teknologi digital dalam media pembelajaran memberikan kemampuan untuk menyajikan informasi secara visual, interaktif, dan lebih mudah dipahami oleh berbagai jenis pembelajar.

Pendidikan usia dasar yang berkualitas tidak terlepas dari kompetensi guru. Kompetensi merupakan kemampuan atau kapasitas seseorang untuk melakukan sesuatu sesuai dengan kemampuannya. Pianda dalam Sutisna dan Widodo (2020) menyebutkan bahwa kompetensi adalah karakteristik yang menjadi dasar seseorang untuk melakukan kinerja.

Melihat perkembangan teknologi yang begitu pesat, SDN 1 Pinang Jaya ingin terus meningkatkan dan beradaptasi dengan perkembangan teknologi agar dapat memberikan pembelajaran yang lebih efektif, menarik, dan relevan bagi para peserta didik. Oleh karena itu, kami, sebagai tim pengabdian kepada masyarakat, telah merancang dan melaksanakan program pelatihan pemanfaatan teknologi digital untuk media pembelajaran di SDN 1 Pinang Jaya.

Penggunaan teknologi digital dalam pembelajaran memiliki potensi untuk mengubah paradigma pendidikan tradisional menjadi pembelajaran yang lebih interaktif, inklusif, dan memotivasi (Sukmawati,2023). Melalui program pelatihan ini, kami berharap dapat memberikan pengetahuan dan keterampilan tentang penggunaan canva,nearpod dan quizizz kepada para guru dan staf sekolah di SDN 1 Pinang Jaya dan dapat mengintegrasikan teknologi digital ke dalam proses pembelajaran mereka. Dengan demikian, kami berupaya meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah ini (Penerapan et al., 2022).

Menurut Abareta et al. (2025), implementasi teknologi digital dalam pendidikan telah menjadi topik yang semakin relevan dan penting dalam upaya meningkatkan kualitas dan aksesibilitas pendidikan di seluruh dunia. Teknologi pendidikan bukan hanya sebagai media untuk menyampaikan materi pelajaran, tetapi juga berfungsi untuk mengatasi kesenjangan, meningkatkan aksesibilitas, dan memfasilitasi metode pengajaran yang inovatif. Pesatnya perkembangan teknologi informasi dan komunikasi telah mengubah cara belajar, mengajar, dan berinteraksi di lingkungan Pendidikan.

Menurut Al-Hattami et al. (2025), menghadapi perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang begitu pesat, literasi sains dan teknologi menjadi kunci dan landasan utama yang harus dimiliki. Untuk mendukung kegiatan literasi teknologi siswa, diperlukan media pembelajaran yang lebih inovatif. Media pembelajaran adalah komponen pembelajaran yang meliputi bahan dan peralatan. Media pembelajaran terus mengalami dan datang dalam berbagai bentuk sebagai berbagai teori dan teknik yang tergabung. Bagi pendidik, di era Revolusi Industri 4.0, perlu adanya kegiatan pelatihan pemanfaatan teknologi sebagai media pembelajaran. Menurut Nuraini et al. (2022), Pendidikan 4.0 merupakan pendidikan yang dipengaruhi oleh revolusi industri 4.0, dengan bercirikan pendidikan lebih memanfaatkan teknologi digital (cyber system) dalam proses pembelajaran. Dengan penggunaan teknologi tersebut memungkinkan proses pembelajaran berlangsung tidak terbatas ruang dan waktu, dengan arti proses pembelajaran tidak hanya diruang kelas dan pada saat jam belajar. Sungguh sebuah pekerjaan rumah yang tidak mudah bagi dunia pendidikan, khususnya di Indonesia. Tantangan pendidikan di era revolusi industri 4.0 berupa perubahan dari cara belajar, pola berpikir serta cara bertindak para peserta didik dalam mengembangkan inovasi kreatif berbagai bidang.

Penggunaan teknologi digital di lingkungan pendidikan tidak hanya melibatkan perubahan dalam cara materi disampaikan kepada siswa, tetapi juga menghasilkan pengalaman belajar yang lebih kaya secara keseluruhan. Menurut Ningsihet al. (2024), ketersediaannya teknologi yang ada, guru dapat menghadirkan materi secara lebih interaktif dan menarik bagi siswa, sehingga membantu meningkatkan efektivitas pembelajaran. Menggunakan multimedia, animasi, dan simulasi untuk membuat konsep-konsep yang kompleks lebih mudah dipahami. Siswa juga memiliki akses ke berbagai sumber belajar daring yang beragam, termasuk video pembelajaran, situs web pendidikan, dan aplikasi pembelajaran yang dirancang khusus untuk memfasilitasi pemahaman yang lebih dalam. Selain itu teknologi digital

juga mendorong terjadinya kolaborasi dan interaksi antara siswa, baik dalam bentuk diskusi online, proyek kolaboratif, atau penggunaan platform pembelajaran berbasis cloud yang memungkinkan akses terhadap materi pembelajaran dari mana pun. Penggunaan teknologi digital tidak hanya mengubah cara pembelajaran dilakukan, tetapi juga mengubah dinamika kelas dan memperkaya pengalaman belajar siswa secara menyeluruh. Teknologi telah mengubah cara belajar dan mengakses informasi.

Menurut Shannaq et al. (2025), dengan memanfaatkan teknologi digital sebagai sahabat dalam proses pembelajaran, guru memiliki kesempatan untuk menciptakan pengalaman belajar yang menarik dan interaktif bagi para siswa. Teknologi digital memberikan peluang untuk menggunakan berbagai jenis sumber belajar seperti video, gambar, dan aplikasi interaktif, yang dapat mendukung pemahaman siswa terhadap materi pelajaran. Dengan menggali potensi teknologi digital, proses pembelajaran diharapkan menjadi lebih adaptif, efisien, dan responsif terhadap kebutuhan belajar siswa yang berbeda. Di era ini, para pengajar berusaha menciptakan pembelajaran yang memukau dengan bantuan beragam media menarik, mulai dari proyektor yang menghidupkan gambar-gambar bergerak hingga pendekatan audio visual yang menarik perasaan siswa. Semua upaya ini bertujuan agar siswa dapat dengan mudah meresapi materi pelajaran dan terlibat sepenuhnya dalam proses belajar. Dalam mengantisipasi masa depan, perkembangan teknologi digital diharapkan akan menghadirkan proses pembelajaran yang lebih dinamis, efisien, dan responsif terhadap kebutuhan individu siswa.

Pembelajaran melalui teknologi digital telah menjadi topik yang semakin penting dalam dunia pendidikan. Menurut Hidayati et al. (2025), teknologi digital telah mengubah cara kita memperoleh, mengakses, dan berbagi informasi secara signifikan. Dalam era digital saat ini, siswa tidak hanya terbatas pada pembelajaran di dalam kelas dengan buku teks konvensional, papan tulis, dan guru sebagai satu-satunya sumber pengetahuan. Teknologi digital telah membuka pintu untuk memperluas metode dan media pembelajaran yang tersedia bagi siswa, dan dengan demikian, memungkinkan peningkatan dalam efektivitas dan efisiensi pembelajaran.

Dalam memanfaatkan teknologi digital untuk meningkatkan kualitas dan efektivitas proses pembelajaran tentunya kehadiran teknologi seperti Canva, Nearpod dan Quizizz di dunia pendidikan telah membuka peluang baru untuk menciptakan pembelajaran yang lebih interaktif, menarik, partisipatif, dan relevan dengan kebutuhan era digital. Canva muncul sebagai aplikasi pembelajaran yang inovatif, yang menawarkan berbagai kemudahan dalam merancang media pendidikan. Aplikasi ini memiliki banyak fitur yang memungkinkan pendidik untuk membuat materi ajar yang tidak hanya menarik, tetapi juga efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa. Dalam konteks pendidikan dasar, penggunaan Canva dapat menciptakan lingkungan belajar yang lebih kreatif dan interaktif, di mana siswa dapat terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran (Kristiana, 2025; Putra et al., 2023). Salah satu inovasi pembelajaran yang banyak digunakan guru juga ialah Nearpod yang dikembangkan oleh Nearpod A.

Renaissance Company yang berbasis di Amerika Serikat. Nearpod adalah platform multimedia interaktif yang dapat digunakan pada pembelajaran di kelas, jarak jauh, atau pembelajaran hybrid. Nearpod dapat diakses secara daring dengan mengunjungi tautan www.nearpod.com. Nearpod tersedia juga dalam bentuk aplikasi di platform IOS, Android, dan Windows. Nearpod menyediakan berbagai fitur-fitur menarik yang dapat digunakan untuk menunjang kegiatan pembelajaran, diantaranya Nearpod Library, simulasi materi, berbagai aktivitas seperti kuis dan game dan banyak fitur-fitur lainnya. Untuk membagikan materi ada dua cara yaitu dengan menggunakan live participation atau menggunakan student-paced (Mardhatilla, 2021). Selain itu di era pembelajaran digital yang menuntut interaktivitas tinggi, Quizizz hadir sebagai salah satu platform evaluasi berbasis permainan (game-based learning) yang inovatif dan menyenangkan (Akbar et al., 2025; Amany, 2020). Dengan pendekatan gamifikasi, Quizizz mengubah suasana evaluasi yang kerap dianggap menegangkan menjadi pengalaman yang lebih rileks, partisipatif, dan bahkan kompetitif secara sehat (Rahmania et al., 2023). Platform ini memungkinkan dosen maupun guru untuk menyusun kuis, latihan soal, dan asesmen formatif dengan cepat, serta mengakses analisis hasil yang terstruktur dan komprehensif (Kalahatu, 2021; Wahyudi et al., 2020).

Pelatihan ini juga nantinya dapat berpengaruh terhadap perkembangan kompetensi guru maupun peserta didik dalam pembelajaran, sehingga peserta didik akan lebih semangat dalam pembelajaran dengan di bantu media pembelajaran yang interkatif dengan canva dan lebaih interaktif dengan bantuan media pembelajaran nearpod serta memberikan tugas-tugas yang di kemas lebih menarik dengan quizziz sehingga dapat lebih maksimal dalam menyerap materi yang diberikan oleh guru (Budi Sudrajat et al., 2023). Ini merupakan langkah penting untuk menjadikan siswa lebih siap dalam melanjutkan Pendidikan kedepan karena sudah terbiasa dengan media pembelajaran digital (Urva et al., 2022).

Pelatihan pemanfaatan teknologi digital untuk media pembelajaran merupakan suatu langkah penting dalam memastikan bahwa para pendidik memiliki keterampilan yang cukup untuk mengintegrasikan teknologi ke dalam proses pembelajaran (Yusa Rahman et al., 2021). Dalam pelatihan ini, guru dan pendidik diperkenalkan dengan jenis perangkat lunak yang saat ini banyak digunakan oleh guru-guru dan mudah dapat penerapanya serta menghasilkan media pembelajaran yang disukai dan interkatif bagi siswa (Peningkatan et al., 2022). Selain itu, guru juga akan diajarkan bagaimana mengadaptasi dari pembelajaran tradisional ke dalam pembelajaran dengan jenis digital, sehingga guru akan selalu mengikuti perkembangan teknologi dalam membuat materi pembelajaran yang disukai oleh para siswa (Ilhaq and Kurniawan, 2023).

Situasi yang terjadi di SDN 1 Pinang Jaya justru sedikit berbeda, guru cenderung menggunakan metode konvensional dan berpedoman pada buku ajar. Namun sebenarnya, penggunaan metode dan media tersebut justru akan membuat kejenuhan oleh peserta didik, terlebih bagi mereka yang memiliki daya ingat rendah. Penerapan media digital

yang melibatkan peserta didik secara aktif masih belum maksimal digunakan oleh guru.

Topik diatas menjadi bagian dari fokus mitra dalam pemanfaatan teknologi digital untuk meningkatkan kompetensi guru dalam membuat atau mengembangkan media pembelajaran, sehingga pembelajaran dapat mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Tujuan dari kegiatan pengabdian masyarakat di SDN 1 Pinang Jaya ini adalah memberikan pemahaman secara umum terkait pembuatan dan pengembangan media pembelajaran baik menggunakan canva, nearpod dan quizziz yang meliputi pengenalan fitur dan fungsinya, tujuan dari pembuatan, serta manfaat yang akan dihasilkan.

METODE PELAKSANAAN

Metode yang digunakan dalam pengabdian masyarakat ini meliputi persiapan pelaksanaan kegiatan, proses pelatihan yang akan dilaksanakan, pendampingan hingga melakukan evaluasi setelah kegiatan selesai dilaksanakan. Pelatihan pemanfaatan teknologi digital untuk meningkatkan kompetensi guru dalam mengembangkan media pembelajaran dilaksanakan pada bulan Mei 2026 bertempat di SDN 1 Pinang Jaya yang beralamat di Jl. Cendrawasih No. 17 Kecamatan Kemiling Kota Bandar Lampung. Kegiatan ini berlangsung selama satu hari, dimulai pukul 08.00 sampai dengan 14.00 dengan waktu istirahat 12.00 sampai dengan 12.30. Peserta kegiatan ini adalah guru-guru SDN 1 Pinang Jaya yang berjumlah 21 orang.

Persiapan Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat

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

1. Melakukan studi pustaka tentang teknologi digital dan media untuk pembelajaran di SD
2. Menentukan waktu pelaksanaan dan lamanya kegiatan pengabdian bersama-sama tim pelaksana.
3. Mengirim surat kepada SD sasaran di SDN 1 Pinang Jaya dengan kesediaannya untuk mengikuti pelatihan.
4. Kesepakatan bersama dengan mitra tentang pelaksanaan kegiatan.

Pelaksanaan Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat

Pada hari Sabtu tanggal 2 Mei 2026 kegiatan pelatihan akan dimulai dari pukul 08.00 hingga 14.00 dengan susunan acara:

1. Registrasi Peserta
2. Pembukaan pelatihan oleh Kepala Sekolah selaku tuan rumah dan Ketua TIM Pengabdian Kepada Masyarakat Yulita Dwi Lestari, S.Pd., M.Pd.
3. Penyampaian Materi
 - a. Materi Pertama disampaikan Oleh Ambyah Harjanto S.Pd., M.Pd. dengan materi Teknologi Digital dalam Pembelajaran.
 - b. Materi Kedua disampaikan Oleh Ridho Agung Juwantara, S.Pd., M.Pd. memberikan pelatihan Media Pembelajaran Interaktif di SD

4. Refleksi dan evaluasi dipandu oleh TIM pelaksana.
5. Kesan dan pesan peserta kegiatan dan TIM pelaksana.

Penutupan oleh Kepala SDN 1 Pinang Jaya selaku tuan rumah kegiatan

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil yang didapat pada pelatihan terhadap guru-guru di SDN 1 Pinang Jaya tentang pemanfaatan teknologi digital untuk meningkatkan kompetensi guru dalam membuat media pembelajaran dengan baik sesuai harapan kita bersama.

Kegiatan ini memberikan manfaat dari dua sisi, tim pengabdian masyarakat dan peserta pelatihan. Dari sisi tim pengabdian masyarakat pemahaman holistik mengenai persoalan pembelajaran yang dialami oleh guru SDN 1 Pinang Jaya. Selain itu, pemberian pelatihan berbekal pemahaman mengenai pemanfaatan teknologi digital untuk meningkatkan kompetensi guru dalam membuat media pembelajaran menjadi bentuk pemenuhan kebutuhan aktualisasi diri tim pengabdian masyarakat. Dari sisi peserta pelatihan, ada tawaran solusi atas permasalahan yang dihadapi dalam pembelajaran, khususnya faktor pembelajaran. Di samping itu, pengenalan terhadap produk teknologi informasi berupa media pembelajaran berbasis digital juga memberikan kontribusi bagi peningkatan kualitas pengajarannya.

Pemahaman menyeluruh yang diperoleh tim pengabdian masyarakat diawali dengan observasi awal kepada guru SDN 1 Pinang Jaya. Observasi itu berupaya menggali persoalan dan kebutuhan guru SDN 1 Pinang Jaya, khususnya dalam pembelajaran di sekolah. Diketahui bahwa mereka memerlukan media pembelajaran yang dapat mengatasi kejenuhan peserta didik dalam proses pembelajaran. Setelah itu, tim mengonfirmasinya dengan penyebaran angket sebelum kegiatan pelatihan. Angket didistribusikan sebanyak dua kali, sebelum dan setelah pelatihan.

Pengabdian Kepada masyarakat yang di lakukan di SDN 1 Pinang Jaya mendapat respon sangat baik, ini dibuktikan dengan antusias peserta yang mengikuti acara pengabdian dari awal sampai akhir, dari pengabdian kepada Masyarakat yang telah di laksanakan di dapat beberapa hasil adalah sebagai berikut :

1. Meningkatnya Pemahaman dan pengetahuan guru tentang pembuatan media pembelajaran menggunakan powtoon, canva, nearpod, quizizz terutama menggunakan canva yang menjadi fokus pelatihan
2. Para guru dapat membuat media pembelajaran yang menarik dan intraktif secara mandiri menggunakan canva, dapat membuat penugasan menggunakan quizizz dan dapat mengetahui media pembelajaran dengan naerpod
3. Meningkatnya kemampuan hard skil guru dalam pembuatan media pembelajaran di buktikan dengan hasil *pre-test* dan *post-test* selama kegiatan pengabdian kepada masyarakat.

Tabel 1. Progres Tingkat Keberdayaan Peserta

Keterangan	Pertanyaan					Rata-rata
	1	2	3	4	5	
Sebelum Pelatihan	40%	20%	25%	25%	25%	27
Sesudah Pelatihan	100%	95%	95%	100%	95%	84
Progres Peningkatan	60%	75%	70%	75%	70%	70

Berdasarkan dari data tabel yang berasal dari hasil evaluasi *pre-test dan post-test* maka didapatkan adanya peningkatan tingkat keberdayaan peserta sekitar dengan rata-rata 70% sehingga kegiatan pengabdian yang telah dilaksanakan dianggap berhasil dalam *meningkatkan* tingkat keberdayaan peserta. Hasil dari kegiatan ini dapat mengembangkan keahlian dan keterampilan para guru. Adapun beberapa hambatan dari pelaksanaan kegiatan ini seperti tidak semua guru membawa laptop yang digunakan untuk pelatihan dan kemampuan dasar para peserta pelatihan yang berbeda-beda, namun hambatan tersebut pada pelaksanaannya dapat diatasi dengan baik. Seperti dalam hal laptop tim pengabdian sudah mempersiapkan laptop untuk digunakan dan sebagian dapat menggunakan handphone sebagai alat pelatihan, sedangkan mengatasi kemampuan peserta dengan melakukan pendampingan secara langsung.

KESIMPULAN DAN SARAN

Pengabdian kepada masyarakat yang di lakukan di SDN 1 Pinang Jaya memberikan manfaat yang sangat baik bagi guru dan staff, adanya peningkatan pemahaman dan keterampilan tentang penggunaan media pembelajaran digital membuat guru dan staff dapat mengikuti perkembangan teknologi digital dan dapat menerapkan keahlian ke dalam pembelajaran dikelas yang saat ini memiliki peranan yang besar dalam perkembangan dunia Pendidikan. Penggunaan metode pelatihan yang disesuaikan dengan latar belakang Guru yang berbeda-beda membuat pelatihan ini lebih mudah dipahami peserta. Adanya peningkatan pemberdayaan peserta sebelum dan sesudah pengabdian yang di lihat dari *pre-test dan post-test* rata-rata sebesar 70% telah berhasil membantu para guru dan staff dalam memahami materi pengabdian dan mengembangkan media pembelajaran, keberlanjutan pengabdian ini masih dianggap perlu karena perkembangan teknologi yang terus berkembang dengan cepat serta guru yang harus selalu memperbaharui kemampuan agar tidak tertinggal dalam penerapan di pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Abareta, J. O., & Prudente, M. S. (2025). Digital Technology Tools (DTT) in Science Teaching: Teachers' Perceptions of Usage and Effectiveness. *International Journal of Learning, Teaching and Educational Research*, 24(1), 443-463.
- Akbar, A., Elfianty, L., Beti, I. Y., Hermansyah, E., Sari, M., & Andika, M. R. (2025). Sosialisasi Cara Menggunakan Quizizz Sebagai Media Pembelajaran Online Di SMPN 22 Kota Bengkulu. *JPSTM*, 4(2), 303. <https://doi.org/10.54314/jpstm.v4i2.2547>
- Al-Hattami, H. M. (2025). Understanding how digital accounting education fosters innovation: The moderating roles of technological self-efficacy and digital literacy. *The International Journal of Management Education*, 23(2), 101131.
- Budi Sudrajat, E. et al. (2023) 'Edukasi Pemanfaatan Perkembangan Teknologi Untuk Peningkatan SDM Berkualitas Bagi Warga Kelurahan Sukasari Tangerang', *ejurnal.sttdumai.ac.id*, 3(1), pp. 25–31.
- Desyanti, D. et al. (2022) 'Peningkatan Kemampuan Siswa SMA melalui Pelatihan Teknologi Informasi Komputer', *SNPKM: Seminar ... [Preprint]*. Available at: <http://journal.unilak.ac.id/index.php/SNPKM/article/view/11402>.
- Hidayati, L. N. (2025). Social Impact of Digital Payment Technology Adoption in Developing Countries: A Financial Literacy Based Qualitative Study. *Start-up and Financial Technology*, 1(1), 1-14.
- Ilhaq, M. and Kurniawan, I. (2023) 'Integrasi Pengetahuan Lokal dalam Pendidikan Seni Rupa di Era Digital', *Jurnal Sitakara*, 8(2), pp. 251–259. Available at: <https://doi.org/10.31851/sitakara>.
- Kristiana, V. (2025). Penggunaan Canva Sebagai Media Pembelajaran Yang Inovatif Bagi Para Guru Di MIS Syababul Qorib Perbaungan. *Prioritas Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 7(01), 78–82. <https://doi.org/10.35447/prioritas.v7i01.1103>
- Mardhatilla, Z. M. (2021). PhET Simulation sebagai penunjang pembelajaran ipa secara online selama pandemi Covid-19. *Proceeding of Integrative Science Education Seminar (PISCES)*, 1, 441–448.
- Ningsih, E. P. (2024). Implementasi Teknologi Digital dalam Pendidikan: Manfaat dan Hambatan. *EduTech Journal*, 1 (1), 1–8.
- Nuraini, R., Pattiasina, P. J., & Ulfah, A. (2022). Peran literasi teknologi dalam dunia pendidikan. *Al-Madrasah: Jurnal Ilmiah Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 6(3), 659-666.
- Nursyifa, A. et al. (2019) 'Transformasi Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial dalam Menghadapi Era Revolusi Industri 4.0', *Journal of Civics and Education Studies*, 6(1). Available at: <https://doi.org/10.32493/jpkn.v6i1.y2019.p51-64>.

- Pemerintah RI (2005) ‘Undang-undang Republik Indonesia Nomor 14 Tahun 2005 tentang Guru dan Dosen’, Produk Hukum [Preprint].
- Sukmawati, H. and Kharisma Bandung, S. (2023) ‘Pelatihan dan Pembinaan Karakter Bagi Pengurus OSIS di Sekolah Binaan YPA-MDR’, *ejurnal.sttdumai.ac.id*, 3(1), pp. 15–24.
- P. et al. (2022) ‘Pelatihan Penerapan IoT Untuk Peningkatan Pengetahuan Teknologi Bagi Kader Kelurahan Sukasari Tangerang’, *ejurnal.sttdumai.ac.id*, 2(1), pp. 107–113.
- Rahmania, S., Soraya, I., & Hamdani, A. S. (2023). Pemanfaatan Gamification Quizizz Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam. *Tadbir Jurnal Manajemen Pendidikan Islam*, 11(2), 114–133. <https://doi.org/10.30603/tjmpi.v11i2.3714>
- Urva, G. et al. (2022) ‘Pelatihan Video Pembelajaran Berbasis Multimedia Pada Musyawarah Guru Mata Pelajaran Prakarya (MGMP Prakarya) SMP Kab. Barito Kuala’, *ejurnal.sttdumai.ac.id*, 2(1), pp. 56–61.
- Shannaq, B., Saleem, I., AlRawahi, S., Almhlawi, S., & AlMaqbali, S. (2025). Enhancing Student Motivation and Competencies: Integrating E-Learning, Technological Literacy, and Cultural Alignment. *Emerging Science Journal*, 9(1), 451-467.
- Sutisna, D., & Widodo, A. (2020). Peran kompetensi guru sekolah dasar dalam meningkatkan efektivitas pembelajaran daring. *Jurnal Bahana Manajemen Pendidikan*, 9(2), 58-64.
- Wulandari, A. et al. (2022) ‘Pemberdayaan Kompetensi Guru melalui Pembuatan Media Terrarium dengan Pendekatan Community Base Research’, *ejurnal.sttdumai.ac.id*, 2(2), pp. 224–232.
- Yusa Rahman, F. et al. (2021) ‘Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Buku Digital Menggunakan Flipbook Pada SDIT Sullamul ‘Ulum’, *ABDINE: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 1(2), pp. 87–93. Available at: <https://doi.org/10.52072/ABDINE.V1I2.214>.