

PENINGKATAN KOMPETENSI GURU BAHASA INDONESIA DALAM PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INOVATIF BERBASIS DIGITAL

Esti Swatika Sari¹⁾, Firstya Evi Dianastiti²⁾, Titis Kusumaningrum Witdaryadi Putri³⁾, Silmi Nur
Azizah Tara⁴⁾

^{1,2,3,4}Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Universitas Negeri Yogyakarta, Indonesia

¹esti_swatikasari@uny.ac.id, ²firstyaevidianastiti@uny.ac.id, ³titiskusuma@uny.ac.id, ⁴silminurazizahara@uny.ac.id

Diterima 3 September 2025, Direvisi 23 September 2025, Disetujui 26 September 2025

ABSTRAK

Urgensi permasalahan yang akan dijawab dari program Pengabdian kepada Masyarakat ini yaitu perihal media pembelajaran inovatif yang menjadi kebutuhan mendesak di era perkembangan teknologi 5.0, sebab interaksi dan keterlibatan siswa dalam proses belajar mengajar menjadi kunci untuk mencapai hasil yang optimal. Mitra pelaksanaan PkM ini adalah MGMP Bahasa Indonesia MTs Kabupaten Kebumen dengan target peserta pelatihan sejumlah 70 guru. Pelatihan dilaksanakan secara terstruktur dari tanggal 10 Juli 2025 hingga 30 Agustus 2025 dengan metode bauran (luring dan daring). Pelaksanaan PkM dibagi menjadi empat tahapan, yaitu: (1) penyampaian materi, (2) demonstrasi, (3) diskusi dan monitoring pengembangan media pembelajaran, dan (4) evaluasi serta tindak lanjut. Luaran yang dihasilkan peserta pelatihan yaitu modul ajar yang dilengkapi dengan media pembelajaran inovatif yang telah dikembangkan. Hasil pelaksanaan program Pengabdian kepada Masyarakat (PkM) berupa pelatihan pengembangan media pembelajaran inovatif Bahasa Indonesia bagi guru MTs di Kabupaten Kebumen menunjukkan hasil yang sangat baik. Evaluasi kegiatan memperlihatkan bahwa seluruh aspek evaluasi memperoleh skor tinggi dengan rerata nilai 4,35 hingga 4,75. Hal ini merepresentasikan bahwa pelatihan berjalan efektif, relevan, serta sesuai dengan kebutuhan guru. Saran yang dapat diberikan yakni perlu adanya pendampingan dan kolaborasi antar-guru untuk saling berbagi gagasan dan hasil pengembangan media pembelajaran inovatif sehingga aktivitas belajar mengajar Bahasa Indonesia pada MTs di Kabupaten Kebumen dapat berjalan dengan lebih bermakna.

Kata kunci: *kompetensi guru; media pembelajaran; bahasa indonesia; teknologi informasi dan komunikasi.*

ABSTRACT

The urgency of the problem that will be answered by this Community Service program is regarding innovative learning media which is an urgent need in the era of technological development 5.0, because student interaction and involvement in the teaching and learning process are the key to achieving optimal results. The partner for implementing this PkM is the MGMP Bahasa Indonesia MTs Kebumen Regency with a target of 70 training participants. The training was carried out in a structured manner from July 10, 2025 to August 30, 2025 with a blended method (offline and online). The implementation of PkM is divided into four stages, namely: (1) delivery of material, (2) demonstration, (3) discussion and monitoring of learning media development, and (4) evaluation and follow-up. The output produced by training participants is a teaching module equipped with innovative learning media that has been developed. The results of the implementation of the Community Service (PkM) program in the form of training on the development of innovative Indonesian language learning media for MTs teachers in Kebumen Regency showed very good results. The evaluation of the activity showed that all evaluation aspects obtained high scores with an average value of 4.35 to 4.75. This demonstrates that the training was effective, relevant, and aligned with teachers' needs. Suggestions include the need for mentoring and collaboration between teachers to share ideas and develop innovative learning media, thereby enhancing the meaningfulness of Indonesian language teaching and learning activities at MTs in Kebumen Regency.

Keywords: *teacher competency; learning media; Indonesian language; information and communication technology.*

PENDAHULUAN

Media pembelajaran inovatif Bahasa Indonesia mutlak diperlukan untuk mendukung pembelajaran yang mendalam dan bermakna di sekolah. Media pembelajaran berfungsi sebagai alat bantu interaksi guru dengan siswa agar pembelajaran berlangsung dengan lebih efektif dan efisien (Wibowo & Loren, 2021). Selaras dengan hal tersebut, diperlukan pendampingan bagi para guru MTs di Kabupaten Kebumen dalam mengetahui konsep, peran, dan fungsi media pembelajaran hingga para guru dapat mengembangkan media pembelajaran inovatif Bahasa Indonesia. Namun, masih terbatasnya pengetahuan guru tentang berbagai aplikasi yang dapat digunakan untuk membuat media pembelajaran mengakibatkan guru kurang maksimal dalam menggunakan media pembelajaran yang inovatif di kelas. Dengan demikian, perlu pendampingan intensif bagi para guru MTs di Kabupaten Kebumen untuk membuat media pembelajaran inovatif.

Kondisi terkini menunjukkan bahwa sebagian besar guru Bahasa Indonesia MTs di Kabupaten Kebumen masih mengandalkan metode konvensional dan media sederhana dalam proses pembelajaran. Keterbatasan pelatihan berbasis teknologi, kurangnya akses pada sumber belajar digital, dan ketersediaan sarana prasarana membuat guru kesulitan beradaptasi dengan perkembangan teknologi pendidikan. Padahal saat ini tuntutan kurikulum yang mendorong pembelajaran berbasis kreativitas, kolaborasi, dan pemanfaatan teknologi semakin mempertegas urgensi program pendampingan ini agar guru mampu menghadirkan pembelajaran yang lebih menarik, efektif, dan relevan bagi siswa. Oleh karena itu, diperlukan media pembelajaran inovatif yang memungkinkan guru untuk menyesuaikan materi dengan karakteristik gaya belajar setiap siswa.

Media pembelajaran inovatif berbasis teknologi informasi dan komunikasi dapat dikembangkan dengan memanfaatkan berbagai website dan aplikasi pendukung yang tersedia di internet, di antaranya yaitu *Microsoft Powerpoint*, aplikasi *Canva*, hingga gamifikasi dengan *Zep Quiz*. *Canva for Education* adalah alat desain grafis berbasis website yang menyediakan fitur yang memungkinkan guru untuk membuat materi pembelajaran yang menarik seperti, presentasi, poster, infografis, dan lainnya (Salewangeng, 2023). Penggunaan media pembelajaran *Canva for education* dapat mempermudah dan menghemat waktu guru dalam mendesain media pembelajaran

serta mempermudah guru dalam menyampaikan materi pembelajaran (Nurhayati et al., 2022).

Aplikasi *Canva*, dengan berbagai fitur dan kemudahan penggunaannya, dapat menjadi alat yang efektif untuk meningkatkan literasi digital di lingkungan pendidikan (Basri et al., 2023). Pengabdian kepada masyarakat bertema media pembelajaran dan target para guru selalu dilaksanakan dengan berbagai permasalahan dan strategi yang berkembang mengikuti perkembangan zaman. Sejak pandemi Covid-19 dan perkembangan TIK yang pesat, pelatihan pengembangan media pembelajaran lebih banyak difokuskan pada media pembelajaran berbasis TIK. Salah satunya pengabdian kepada masyarakat yang dilakukan di SDN Srengseng Sawah 11 Pagi, Jakarta Selatan berupa penggunaan video animasi melalui aplikasi *Canva* dalam meningkatkan hasil belajar bahasa Indonesia pada siswa kelas IV, sebab pembelajaran yang menggunakan video animasi dapat memperbaiki hasil belajar siswa melalui pembelajaran yang tidak membosankan (Sari & Yatri, 2023). Hasil pelaksanaan PkM tersebut sesuai dengan teori kerucut pengalaman Dale yang menunjukkan bahwa media pembelajaran yang melibatkan audio dan visual membuat siswa memahami materi sebanyak 30%, lebih tinggi daripada media audio saja atau visual saja yang berkisar 10% (Syahroni & Dianastiti, 2021).

Pengabdian kepada Masyarakat yang telah dilakukan sebelumnya juga menyimpulkan bahwa kemampuan guru dalam mendukung pembelajaran digital sangat penting karena alat digital secara fundamental mengubah sifat pengetahuan dan menjadi pribadi yang berwawasan dalam membangun dan mengomunikasikan pengetahuan melalui media digital (Talitha et al., 2023). Melalui media pembelajaran inovatif diharapkan guru mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih bermakna dan mendalam bagi siswa dalam mempelajari Bahasa Indonesia. Pembelajaran bermakna yang dimaksud yakni media pembelajaran dikembangkan dan dilaksanakan secara sistematis berdasarkan kebutuhan dan karakteristik siswa serta diarahkan kepada perubahan tingkah laku sesuai dengan kompetensi yang harus dikuasai (Miftah, 2013). Oleh karena itu, dalam proses pembelajaran di sekolah media pembelajaran memiliki pola interaksi yang tidak dapat dilepaskan dan saling berkaitan antara kurikulum yang digunakan, guru, dan siswa.

Berdasarkan telaah kebutuhan yang telah diuraikan, urgensi permasalahan yang akan dijawab dari PkM ini yaitu: media interaktif pembelajaran

menjadi kebutuhan yang sangat mendesak di era perkembangan teknologi 5.0, sebab interaksi dan keterlibatan siswa dalam proses belajar mengajar menjadi kunci untuk mencapai hasil yang optimal. Dalam konteks ini, guru dituntut untuk dapat mengembangkan kemampuan menggunakan media pembelajaran interaktif yang tidak hanya menarik tetapi juga efektif dalam menyampaikan materi pelajaran.

Oleh karena itu, tujuan pelaksanaan PkM ini untuk: (a) memberikan pemahaman konseptual terkait media pembelajaran inovatif, (b) melaksanakan pengenalan dan praktik terbimbing media pembelajaran inovatif berbasis teknologi, dan (c) menyusun modul ajar Bahasa Indonesia yang dilengkapi media pembelajaran inovatif.

METODE

Pelaksanaan kegiatan pelatihan ini dilaksanakan secara luring dan daring sesuai dengan hasil diskusi dan koordinasi dengan ketua MGMP Bahasa Indonesia MTs. Kabupaten Kebumen serta para peserta pelatihan. Program pelatihan dilaksanakan pada bulan Juli hingga Agustus 2025. Pertemuan secara luring dilaksanakan pada tanggal 11-13 Juli 2025 bertempat di MTs Negeri 1 Kebumen. Selanjutnya, pertemuan secara daring dilaksanakan pada tanggal 25 Juli 2025 dan 1 Agustus 2025.

Kegiatan dilaksanakan dengan empat tahapan dan metode: (1) tahap pertama berupa penyampaian materi dengan ceramah interaktif, (2) tahap kedua dilakukan demonstrasi, (3) tahap ketiga melalui diskusi dan monitoring pengembangan media pembelajaran, dan (4) tahap keempat berupa evaluasi serta tindak lanjut. Metode ceramah digunakan untuk memperkenalkan konsep, fungsi, dan peran media pembelajaran dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Selanjutnya, demonstrasi dimaksudkan untuk menunjukkan cara membuat atau menggunakan media pembelajaran inovatif secara langsung. Selain itu, peserta juga akan mencoba membuat media pembelajaran inovatif.

Pelatihan juga dilaksanakan dengan metode diskusi, yakni peserta diarahkan untuk berinteraksi secara aktif dengan pemateri dan sesama peserta untuk mendiskusikan berbagai konsep, ide, dan pengalaman terkait penggunaan media pembelajaran inovatif dalam pembelajaran Bahasa Indonesia serta mempraktikkan pembuatan media tersebut. Tahap terakhir yaitu evaluasi yang dilakukan untuk mengukur tingkat pemahaman peserta terhadap materi yang telah disampaikan selama pelatihan dan evaluasi perihal pelaksanaan pelatihan.

Berdasarkan analisis kebutuhan materi, selanjutnya direncanakan materi dan jumlah jam pelaksanaan PkM sebagai berikut.

Tabel 1. Materi dan Jumlah Jam Pelaksanaan

No.	Materi	Jp
1	Konsep, fungsi, dan peran media pembelajaran	2
2	Optimalisasi <i>power point</i> untuk membuat media pembelajaran audiovisual	2
3	Pemanfaatan <i>canva education</i> sebagai media pembelajaran interaktif	2
4	Media pembelajaran dengan konsep gamifikasi menggunakan <i>Zep Quiz</i>	2
5	Praktik terbimbing perancangan dan pengembangan media pembelajaran interaktif	16
6	Presentasi hasil pengembangan media pembelajaran interaktif	4
6	Refleksi dan evaluasi	4
Total		32

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelatihan dilaksanakan dalam empat tahapan, yakni dimulai dari pemaparan materi hingga evaluasi media pembelajaran inovatif yang telah dibuat dikembangkan oleh guru.

Tahap Pertama: Penyampaian Konsep Materi

Pelatihan diawali dengan pengisian kuis ihwal konsep media pembelajaran dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia menggunakan *Zep Quiz* untuk mengetahui pemahaman awal peserta terhadap media pembelajaran inovatif. Rata-rata nilai peserta pada tes pemahaman ini adalah sebesar 71.



Gambar 1. Peserta Mengisi Pre-Tes dengan Menggunakan *Zep Quiz*

Nama	Absensi	Total time	#1.0	#2.0	#3.0	#4.0	#5.0	#6.0	#7.0	#8.0	#9.0
Detela 3	20%	01:52"	02	01	01	01	01	01	01	01	01
Detela 3	20%	1:23"	01	01	01	01	01	01	01	01	01
Detela 3	20%	2:53"	01	01	01	01	01	01	01	01	01
Detela 3	40%	01:33"	01	01	01	01	01	01	01	01	01
Detela 3	50%	01:53"	01	01	01	01	01	01	01	01	01
Detela 3	60%	01:11"	01	01	01	01	01	01	01	01	01
Detela 3	60%	01:44"	01	01	01	01	01	01	01	01	01
Detela 3	70%	01:59"	01	01	01	01	01	01	01	01	01
Detela 3	80%	01:59"	01	01	01	01	01	01	01	01	01
Detela 3	90%	01:54"	01	01	01	01	01	01	01	01	01

Gambar 2. Sebagian Hasil Tes dalam Zep Quiz

Selanjutnya, tahap pertama ini peserta diberikan materi yang berupa: konsep, fungsi, dan peran media pembelajaran, serta jenis-jenis aplikasi media pembelajaran inovatif yang dapat dimanfaatkan oleh guru. Pelatihan ini memilah media pembelajaran inovatif menjadi tiga materi, yaitu: optimalisasi *Power Point*, pemanfaatan *Canva Education*, dan gamifikasi menggunakan *Zep Quiz*.



Gambar 3. Penyampaian Materi

Tahap Kedua: Demonstrasi

Metode yang digunakan dalam tahap kedua pelatihan yakni demonstrasi dan diskusi pengembangan media pembelajaran inovatif bagi mata pelajaran Bahasa Indonesia. Setelah pada pertemuan sebelumnya para peserta mendapatkan materi perihal konsep dan berbagai jenis media pembelajaran, pada pertemuan tahap kedua peserta mempraktikkan beberapa jenis media pembelajaran tersebut.

Peserta diarahkan untuk membentuk kelompok dan memulai praktik terbimbing mengikuti arahan narasumber. Media pembelajaran yang dipraktikkan oleh peserta yakni gamifikasi melalui laman <https://quiz.zep.us/id>. Selain itu, peserta juga praktik membuat tayangan salindia interaktif dengan memperhatikan unsur visual serta menambahkan audio maupun video rekaman penjelasan materi.



Gambar 4. Peserta Melaksanakan Diskusi Kelompok

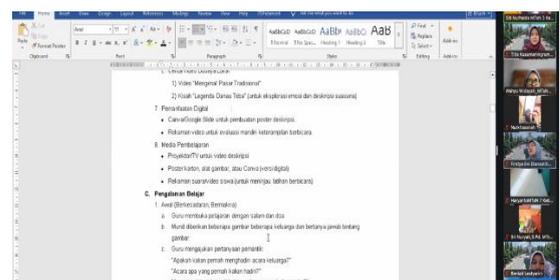


Gambar 5. Praktik Pembuatan Media Pembelajaran

Tahap Ketiga: Diskusi dan Monitoring Pengembangan Media Pembelajaran

Pelatihan tahap ketiga dilaksanakan secara daring melalui platform Zoom Meeting. Kegiatan ini difokuskan pada monitoring proses penyusunan media pembelajaran inovatif yang telah dirancang peserta pada tahap sebelumnya. Sesi ini bersifat aplikatif sekaligus reflektif karena peserta tidak hanya mempresentasikan produk media yang telah dibuat, tetapi juga memperoleh masukan mendalam agar hasil yang disusun lebih berkualitas, relevan, dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik.

Monitoring tidak hanya dimaksudkan untuk menilai ketercapaian, tetapi juga menjadi sarana refleksi dan penguatan kompetensi guru. Pada tahap ini, masing-masing peserta diberi kesempatan untuk memaparkan media pembelajaran inovatif yang telah mereka susun berdasarkan elemen dalam Bahasa Indonesia yang dipilih, misalnya membaca, menulis, dsb. Presentasi dilakukan secara bergiliran dengan memanfaatkan fitur *screen sharing* di platform Zoom, sehingga seluruh peserta dapat menyimak sekaligus memberikan tanggapan.



Gambar 6. Diskusi dan Monitoring Pelatihan**Tahap Keempat: Evaluasi dan Tindak Lanjut**

Tahap keempat adalah refleksi dan evaluasi pelaksanaan pelatihan pembuatan media pembelajaran inovatif mata pelajaran Bahasa Indonesia. Evaluasi bagi pelaksanaan program pelatihan PkM ini dihimpun dengan menggunakan kuesioner dengan skala likert 1-5. Hasil evaluasi disajikan dalam Tabel 1.

Tabel 2. Evaluasi Pelaksanaan PkM

No.	Butir Evaluasi	Rerata Skor
1	Kegiatan dilaksanakan jadwal.	4,67
2	Materi pelatihan relevan dengan kebutuhan guru Bahasa Indonesia.	4,75
3	Narasumber menyampaikan materi pelatihan dengan jelas dan mudah dipahami.	4,63
4	Contoh media inovatif yang diberikan mudah diterapkan di kelas.	4,35
5	Kegiatan praktik yang diberikan membantu saya memahami cara membuat media pembelajaran inovatif dengan baik	4,48
6	Pelatihan ini memberikan saya kesempatan untuk berdiskusi dan berkolaborasi dengan peserta lain.	4,63
7	Pelatihan ini mendorong saya untuk dapat mengembangkan media pembelajaran inovatif dalam pembelajaran Bahasa Indonesia.	4,53
8	Kegiatan ini menambah wawasan saya tentang media pembelajaran inovatif.	4,67
9	Saya merasa dilibatkan secara aktif dalam seluruh proses pelatihan, baik dalam diskusi, praktik, maupun kegiatan lainnya.	4,45

Berdasarkan hasil evaluasi yang disajikan dalam Tabel 1 diketahui bahwa secara umum seluruh aspek memperoleh penilaian yang sangat baik dengan rentang rata-rata skor antara 4,35 hingga 4,75. Hal ini menunjukkan bahwa pelatihan berjalan dengan efektif, relevan, dan sesuai dengan kebutuhan guru Bahasa Indonesia di Kabupaten Kebumen.

Berdasarkan evaluasi tersebut, aspek yang mendapat skor tertinggi adalah relevansi materi

pelatihan dengan kebutuhan guru (4,75). Hal ini menandakan bahwa materi yang disampaikan mendukung kebutuhan peserta dan diharapkan mampu meningkatkan kompetensi pedagogis dan profesional guru. Selain itu, pelatihan juga dinilai menambah wawasan (4,67), dilaksanakan sesuai jadwal (4,67), serta memberikan penyampaian materi yang jelas dan mudah dipahami oleh narasumber (4,63).

Para guru peserta pelatihan juga merasakan manfaat dalam hal kesempatan berdiskusi dan berkolaborasi (4,63), serta terdorong untuk mengembangkan media pembelajaran inovatif (4,53). Keterlibatan aktif peserta dalam seluruh proses pelatihan juga cukup tinggi (4,45). Namun demikian, aspek kemudahan penerapan contoh media inovatif di kelas memperoleh skor terendah (4,35). Hal ini dikarenakan belum seluruh sekolah memiliki sarana dan prasarana memadai untuk menggunakan media pembelajaran berbasis teknologi.

Pembahasan

Perubahan paradigma pendidikan dari konvensional menuju digital menuntut keterampilan baru, khususnya dalam hal integrasi media pembelajaran interaktif berbasis teknologi informasi (Humaira & Isnaini, 2025). Selaras dengan hal tersebut, pemanfaatan teknologi merupakan bagian penting dalam proses pembelajaran, oleh karena itu guru dituntut untuk mampu memanfaatkan teknologi secara optimal dan efektif (Nurbaya et al., 2023). Untuk menyesuaikan kondisi tersebut, guru harus senantiasa memperbarui dan meningkatkan kompetensinya perihal berbagai strategi hingga media pembelajaran yang dapat digunakan sebab hal tersebut menjadi pemantik motivasi belajar siswa. Hal ini selaras dengan hasil penelitian yang menyatakan bahwa kegiatan belajar akan berjalan lancar apabila siswa memiliki motivasi belajar (Puspitarini & Hanif, 2019).

Pelatihan perihal pembuatan media pembelajaran dinilai efektif untuk meningkatkan pemahaman guru perihal pentingnya media pembelajaran dalam peningkatan kualitas pembelajaran (Siswanti et al., 2024). Salah satu contoh kurangnya keterampilan guru dalam memanfaatkan media pembelajaran yaitu saat ini masih ada guru yang menggunakan metode konvensional dalam proses pembelajaran, seperti mengirimkan dan menerima tugas siswa dalam bentuk fisik (Iqbal et al., 2018). Padahal saat ini telah tersedia berbagai macam aplikasi TIK yang dapat dimanfaatkan guru dan siswa dalam mengoptimalkan penugasan di sekolah.

Pemahaman akan kemajuan TIK tentu diikuti dengan kesadaran guru untuk meningkatkan kemampuannya dalam mengembangkan media

pembelajaran inovatif dengan menggunakan berbagai jenis aplikasi. Pemanfaatan media pembelajaran inovatif berbasis TIK selaras dengan prinsip Kurikulum Merdeka berupa *student centered learning* yang menekankan pada kemandirian, kreativitas, dan keterlibatan aktif peserta didik. Kemudian, perlu dilakukan evaluasi secara kontinu terhadap media pembelajaran yang digunakan sebagai bahan pertimbangan dan perbaikan pembelajaran (Wati et al., 2023).

Selain itu, media pembelajaran inovatif yang dikembangkan oleh guru dapat mendukung proses pembelajaran berdiferensiasi karena siswa dapat belajar sesuai dengan minat, kebutuhan, dan gaya belajar masing-masing. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa profil guru abad 21 yakni guru mampu merancang pembelajaran dengan mengintegrasikan TIK (Tajuddin et al., 2023). Dalam hal ini, guru berfungsi sebagai aktivator pembelajaran dan media pembelajaran inovatif berfungsi sebagai fasilitator terciptanya proses berpikir kritis, analitis, serta reflektif pada peserta didik.

SIMPULAN DAN SARAN

Pelaksanaan program Pengabdian kepada Masyarakat (PkM) berupa pelatihan pengembangan media pembelajaran inovatif Bahasa Indonesia bagi guru MTs di Kabupaten Kebumen menunjukkan hasil yang sangat baik. Evaluasi kegiatan memperlihatkan bahwa seluruh aspek memperoleh skor tinggi (4,35–4,75). Hal ini merepresentasikan bahwa pelatihan berjalan efektif, relevan, serta sesuai dengan kebutuhan guru. Peserta pelatihan menilai bahwa materi disampaikan dengan jelas, mudah dipahami, relevan, serta mampu menambah wawasan dan mendorong guru untuk berinovasi dalam pembelajaran. Secara keseluruhan, kegiatan ini berhasil meningkatkan pemahaman, motivasi, dan keterampilan guru dalam mengembangkan media pembelajaran inovatif, sekaligus menunjukkan urgensi keberlanjutan program dengan menyesuaikan perkembangan kurikulum yang berlaku. Saran yang dapat diberikan yakni perlu adanya pendampingan dan kolaborasi antar-guru untuk saling berbagi gagasan dan hasil pengembangan media pembelajaran inovatif sehingga aktivitas belajar mengajar Bahasa Indonesia pada MTs di Kabupaten Kebumen dapat berjalan dengan lebih bermakna.

UCAPAN TERIMAKASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada Direktorat Riset dan Pengabdian kepada Masyarakat, Universitas Negeri Yogyakarta, atas dukungan pendanaan PkM ini melalui skema Penugasan Guru Besar dan Tenaga Dosen Struktural tahun 2025.

DAFTAR RUJUKAN

- Basri, S., Fitrawahyudi, F., Khaerani, K., Nasrullah, I., Ernawati, E., Aryanti, A., Maya, S., Aisyah, S., & Sakti, I. (2023). Peningkatan Kemampuan Literasi Digital Di Lingkungan Pendidikan Berbasis Aplikasi Canva. *Pengabdian Masyarakat Sumber Daya Unggul*, 1(2), 96–103. <https://doi.org/10.37985/pmsdu.v1i2.65>
- Humaira, H., & Isnaini, I. (2025). Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis It Bagi Mahasiswa Pbsi Fkip-Ummat. *Journal of Community Empowerment*, 4, 256–263. <https://journal.ummat.ac.id/index.php/jce/article/view/32219%0Ahttps://journal.ummat.ac.id/index.php/jce/article/download/32219/12408>
- Iqbal, M., Simarmata, J., Feriyansyah, F., Tambunan, A. R. S., Sihite, O., Gandamana, A., Eza, G. N., Kurniawan, F., Asiah, A., Rozi, F., Faisal, F., Manurung, I. F. U., Ihwani, M., Nathan, P. L. A., Sitanggang, N., Simbolon, N., Simanjuntak, E. B., & Limbong, T. (2018). Using Google form for student worksheet as learning media. *International Journal of Engineering and Technology(UAE)*, 7(3.4 Special Issue 4), 321–324. <https://doi.org/10.14419/ijet.v7i2.29.13646>
- Miftah, M. (2013). Fungsi, Dan Peran Media Pembelajaran Sebagai Upaya Peningkatan Kemampuan Belajar Siswa. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 1(2), 95–105. <https://books.google.co.id/books?id=rhVNDwAAQBAJ&lpg=PP1&hl=id&pg=PR4#v=onepage&q&f=false>
- Nurbaya, S., Suhardi, S., Nurhadi, N., Sari, E. S., Lestyarini, B., & Isnaini, F. (2023). Pelatihan penulisan modul Hybrid mata pelajaran Bahasa Indonesia di era pandemi Covid-19. *INOTEKS : Jurnal Inovasi Ilmu Pengetahuan, Teknologi, Dan Seni*, 1(2), 14–24. <https://doi.org/10.21831/ino.v1i2.45817>
- Nurhayati, N., Vianty, M., Nisphi, M. L., & Sari, D. E. (2022). Pelatihan dan Pendampingan Desain dan Produksi Media Pembelajaran berbasis Canva for Education bagi Guru Bahasa di Kota Palembang. *Dinamisia : Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 6(1), 171–180. <https://doi.org/10.31849/dinamisia.v6i1.8340>
- Puspitarini, Y. D., & Hanif, M. (2019). Using Learning Media to Increase Learning Motivation in Elementary School. *Anatolian Journal of Education*, 4(2), 53–60.

- <https://doi.org/10.29333/aje.2019.426a>
- Salewangeng, A. (2023). Pelatihan dan Pendampingan Media Pembelajaran Canva For Education Bagi Guru Bahasa SMA Se-kecamatan Ternate Utara. *BERNAS: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 4(4), 3173–3177. <https://doi.org/10.31949/jb.v4i4.6632>
- Sari, H. R., & Yatri, I. (2023). Video Animasi Melalui Aplikasi Canva Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa Sekolah Dasar. *Edukasiana: Jurnal Inovasi Pendidikan*, 2(3), 159–166. <https://doi.org/10.56916/ejip.v2i3.381>
- Siswanti, S., Kusumaningrum, A., Setiyowati, S., & Sandradewi, K. (2024). Pelatihan dan Pendampingan Guru Dalam Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat Nusantara*, 5(2), 1638–1644. <https://doi.org/10.55338/jpkmn.v5i2.2990>
- Syahroni, M., & Dianastiti, F. E. (2021). Pelatihan Animasi Sederhana Bagi Guru Madrasah Ibtidaiyah Se-Kabupaten Magelang Guna Peningkatan. *Mitra Mahajana: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 2(3), 274–281. <https://e-journal.uniflor.ac.id/index.php/mahajana/article/view/1276>
- Tajuddin, S., Anoegrajekti, N., Attas, S. G., & Rahman Bahtiar, I. (2023). Peningkatan Kompetensi Pembuatan Media Pembelajaran Berbasis Scratch Bagi Guru-guru Bahasa Indonesia Kabupaten Cianjur. *BERNAS: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 4(4), 2594–2599. <https://doi.org/10.31949/jb.v4i4.6446>
- Talitha, S., Rosdiana, R., Mukhtar, R. H., & Suhilman. (2023). Pengembangan Bahan Ajar Digital Flipbook Dalam Meningkatkan Kompetensi Guru Mgmp Bahasa Indonesia Sma Kota Bogor. *SWARNA: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 2(1), 169–177. <https://doi.org/10.55681/swarna.v2i1.314>
- Wati, I., Ernita, M., Ristiliana, R., & Lubis, M. I. (2023). Peran Literasi Digital dalam Pembelajaran Di Era Society 5.0 Pada Mahasiswa Pendidikan Ekonomi UIN Suska Riau. *Eklektik: Jurnal Pendidikan Ekonomi Dan Kewirausahaan*, 6(1), 21. <https://doi.org/10.24014/ekl.v6i1.22723>
- Wibowo, T., & Loren, S. (2021). Perancangan dan Implementasi Media Pembelajaran Aplikasi Desain Grafis dengan Menggunakan Augmented Reality. *CoMBInES - Conference on Management, Business, Innovation, Education and Social Sciences*, 1(1), 728–736. <https://journal.uib.ac.id/index.php/combines/a>

rticle/view/4498