

PENERAPAN APLIKASI PODA SEBAGAI INOVASI PEMBELAJARAN DIGITAL BERBASIS KEARIFAN LOKAL UNTUK MENINGKATKAN LITERASI SISWA

Mahrani^{1*}, Khairunnisa Samosir², Rosni Harahap³, Rina Karlina⁴, Mira Handayani⁵

¹Pendidikan Bahasa Inggris, Universitas Graha Nusantara, Indonesia

Raniwaruwu70@gmail.com

ABSTRAK

Abstrak: Kegiatan ini penting dilakukan karena mampu menjembatani kesenjangan literasi dengan menyediakan media belajar yang lebih menarik, mudah diakses, dan relevan dengan kehidupan sehari-hari melalui inovasi berbasis digital aplikasi belajar "PODA". Aplikasi ini dikembangkan sebagai media pembelajaran interaktif yang mengintegrasikan nilai budaya dalam literasi digital anak sekolah dasar. latar belakang rendahnya minat baca dan terbatasnya media pembelajaran kontekstual menjadi. Metode pelaksanaan kegiatan PKM dilakukan tiga tahapan, yaitu: (1) sosialisasi dan pelatihan penggunaan aplikasi PODA kepada guru dan siswa, (2) pendampingan penggunaan aplikasi dalam kegiatan belajar membaca dan menulis berakar budaya lokal, dan (3) evaluasi efektivitas penggunaan aplikasi terhadap peningkatan literasi siswa. Peserta pelatihan terdiri atas 12 guru dan 50 siswa SD Negeri di Pintupadang. Hasil menunjukkan adanya peningkatan keterampilan literasi siswa 25,7% yang ditunjukkan melalui peningkatan minat baca, kemampuan memahami teks, serta kemampuan menulis kreatif berbasis nilai budaya. Kemampuan guru memanfaatkan media pembelajaran teknologi digital meningkat. Kegiatan ini berkontribusi terhadap penguatan karakter dan literasi budaya anak sejak dini.

Kata kunci: Aplikasi PODA; Literasi Digital; Budaya.

Abstract: This activity is important because because it can brige the literacy gap by providing learning media that are more interesting, easily accessible, and relevant to everyday life through digital-based innovation in the learning application "PODA". It was developed as an interactive learning medium that integrates cultural values into the digital literacy of elementary students. The background of this activity stems from the low reading interest and the limited availability of contextual learning media. The are three stages: (1) socialization and training on the use of the PODA application for teachers and students, (2) mentoring in the implementation of the application during reading and writing activities, and (3) evaluation of the application's effectiveness. The were 12 teachers and 50 students from SD Negeri in Pintu Padang. The results showed an increase in students' literacy skills 25,7 %, reflected in their growing reading interest, text comprehension ability, and creative writing skills based on cultural values. Teachers also improved ability to utilize digital technology as a learning medium. This activity contributes to strengthening character education and cultural literacy among children.

Keywords: PODA Application; Digital Literacy; Culture.



Article History:

Received: 03-11-2025

Revised : 25-12-2025

Accepted: 27-12-2025

Online : 02-02-2026



This is an open access article under the
[CC-BY-SA](#) license

A. LATAR BELAKANG

Pendidikan merupakan proses belajar yang menghasilkan pengetahuan, dan sangat di pengaruhi oleh perubahan zaman. Seiring berjalanannya waktu, pemanfaatan sarana teknologi untuk mewujudkan pendidikan yang lebih berkualitas, mudah diakses, dan berfokus pada pengembangan individu menjadi satu trend global (Wang et al., 2023). Hal ini telah menjadi tren global (Lin et al., 2017). Dengan, bantuan platform digital guru terbantuan dalam mengembangkan setiap ide kreatif untuk menciptakan materi ajar interaktif. Selain itu, penggunaan media pembelajaran memiliki kemampuan dalam menciptakan suasana belajar yang hidup dan berkembang. Kemajuan teknologi juga turut berperan dalam perkembangan pendidikan. Kemampuan literasi memiliki urgensi yang sangat penting untuk diterapkan dimulai dari pendidikan dasar (Sajidah et al., 2023). Keberadaan literasi berbasis digital dijadikan sumber utama di berbagai aktivitas pendidikan dengan berupaya memberikan pengetahuan agar berguna dalam masyarakat (Leaning, 2019). Penguatan literasi digital dalam aktivitas belajar merupakan pengalaman yang penting.

Pada dasarnya, peningkatan literasi digital dapat mempengaruhi pemahaman bacaan siswa (Mahrani et al., 2022). Perkembangan teknologi digital menjadikan proses belajar tidak lagi terbatas pada ruang kelas. Namun, menekankan interaktivitas, kreativitas, dan literasi teknologi. Namun, pada kenyataannya Indonesia sebagai salah satu negara yang menghadapi tantangan besar atas perkembangan teknologi digital di dunia pendidikan yaitu masih tingkat literasi baca dan tulis pada anak di bawah sekolah dasar. Berdasarkan *Programme for International Student Assessment* (OECD, 2023), pada kenyataannya tingkat kemampuan literasi siswa di Indonesia masih berada di bawah rata-rata dari negara-negara OECD. Hal ini menunjukkan bahwa budaya dan kemampuan literasi siswa di Indonesia masih rendah (Nurqozin et al., 2023). Kemudian, rendahnya literasi ini berdampak pada kemampuan berpikir kritis dan pemecahan masalah, yang menjadi pijakan utama dalam pendidikan abad ke-21.

Dalam dunia pendidikan, terdapat sejumlah nilai-nilai kearifan lokal yang dapat diimplementasikan kepada diri siswa. Dengan semakin mereka dapat berperan secara aktif dalam era global dengan persaingan yang sangat ketat (*high competitiveness*), yakni: (1) nilai produktif, (2) nilai berorientasi pada keunggulan (*par excellence*), dan (3) kejujuran (Hutahaean & Agustina, 2020). Untuk itu, melalui integritas, nilai-nilai dan praktik budaya masyarakat, pendidikan bisa menjadi sarana untuk meberdayakan masyarakat (Ibáñez & Jensen, 2022). Didalam budaya Batak Angkola memiliki sumber nilai dan moral yang berasal dari filosofi Dalihan Na Tolu (Pane et al., 2022). Disisi lain, dalam bidang pembelajaran, media pembelajaran tidak bisa terpisahkan dari sistem pembelajaran (Anggreni & Sari, 2022). Selain media pembelajaran yang mengangkat nilai kontekstual seperti kearifan lokal. Kompetensi guru sangat berperan. Dimana, kualitas

guru ditentukan dari level kooompetensi yang dimiliki guru dan memberi pengaruh pada mutu pendidikan (Permana, 2017). Kemudian Yusutria (2017) pendidikan berkualitas dapat dilihat dari tiga komponen penting yaitu input, proses, dan output. Shih (2022) menyatakan bahawa Mengintegrasikan budaya dan komunitas lokal ke dalam kursus, menempatkan kursus di area pembelajaran, dan mengembangkan kurikulum yang kaya akan humaniora dapat membantu menumbuhkan identitas budaya.

Mitra kegiatan pengabdian Kepada Masyarakat ini merupakan Guru Sekolah Dasar dengan situasi menghadapi permasalahan literasi di era digitalisasi. Berdasarkan hasil observasi awal, ditemukan bahwa minat baca siswa masih rendah, sumber bahan bacaan masih menggunakan buku cetak, bahan bacaan yang tersedia belum kontekstual dengan lingkungan budaya mereka, dan guru belum sepenuhnya memanfaatkan teknologi digital sebagai media pembelajaran literasi. Selain itu, siswa lebih tertarik pada gawai untuk bermain dibandingkan belajar seperti membaca atau menulis. Dalam wawancara khusus, Tim PKM menemukan bahwa Guru-guru membutuhkan pelatihan untuk mengembangkan pembelajaran literasi berbasis digital yang menarik sesuai dengan perkembangan zaman. Kondisi ini menjadi latarbelakang perlunya dilakukan kegiatan pengabdian kepada masyarakat melalui pelatihan dan pendampingan inovasi digital berbasis budaya.

Beberapa penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa integrasi teknologi digital dengan nilai-nilai budaya lokal mampu meningkatkan minat baca dan motivasi belajar siswa. Penelitian, Faizah (2023) menyampaikan bahwa salah satu kegiatan untuk mendukung kegiatan Gerakan Literasi Sekolah di SDN Nglumber II Kepohbaru yaitu pembiasaan membaca selama 15 menit sebelum mulia belajar. Pelaksanaan kegiatan Gerakan Literasi Sekolah ini berjalan dengan lancar dengan dukungan dan bantuan berbagai pihak. Progres positif dari kegiatan Gerakan Literasi Sekolah ini menjadikan siswa lebih semangat, sehingga kegiatan membaca dan menulis paling disukai siswa. Selanjutnya, Nurqozin et al. (2023) menunjukkan hasil yang baik, siswa yang tertinggal materi pelajaran dapat menyusul materi melalui kegiatan pendampingan tersebut. Sejalan dengan penelitian selanjutnya, melalui literasi digital siswa memiliki motivasi yang tinggi baik untuk memperoleh nilai yang lebih baik dari dan juga dapat mengembangkan hasil belajar secara berkelanjutan dengan giat dan tekun baik di sekolah maupun diluar sekolah (Arima et al., 2022). Selanjutnya, penelitian Wulandari & Sholeh (2021) menemukan bahawa melalui teknologi dapat dimanfaatkan sebagai alat positif untuk meningkatkan minat literasi anak-anak. Dalam hal ini, aplikasi perpustakaan berbasis Android yang disebut "SOLIT" menarik minat literasi siswa lebih tinggi dengan akses yang mudah dan sesuai perkembangan teknologi dengan berakar pada kearifan lokal.

Kegiatan Pengabdian ini juga didukung hasil penelitian sebelumnya Arima et al. (2022) menemukan bahwa efektivitas dan efisiensi pelaksanaan pembelajaran meningkat melalui pemanfaatan platform pembelajaran daring yang terdiri dari whatsapp, drive, youtube, google classroom, dan zoom melalui android. Kemudian, penelitian lain menunjukkan bahwa TIK membawa perubahan signifikan terhadap nilai-nilai budaya lokal, seperti pergeseran identitas budaya di kalangan generasi muda, individualisme, dan homogenisasi budaya akibat pengaruh media sosial (Rizky, 2024). Sejalan dengan itu, Ratih et al. (2025) hasil penelitian menunjukkan bahwa mengintegrasikan sejarah lokal ke dalam materi pendidikan berdampak positif pada pemahaman dan apresiasi siswa terhadap warisan budaya mereka, yang mengarah pada peningkatan keterlibatan dengan tradisi dan nilai-nilai lokal. *E-book* sejarah yang dihasilkan tidak hanya meningkatkan pengetahuan sejarah siswa tetapi juga memperkuat jati diri dan ketahanan budaya lokal. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa perlu dilakukan penelitian dan pengembangan lebih lanjut untuk menghasilkan platform yang efektif, efisien, dan inovatif yang dapat digunakan untuk program kegiatan literasi di sekolah dasar. “Digitalisasi Cerita Rakyat Angkola sebagai Media Literasi Anak Sekolah Dasar”. Hasil menunjukkan bahwa integrasi nilai-nilai *Poda* (petuah hidup masyarakat) dalam pembelajaran mampu meningkatkan minat baca dan karakter budaya siswa secara signifikan. Berdasarkan temuan tersebut, tim kemudian mengembangkan aplikasi belajar interaktif bernama PODA sebagai solusi inovatif untuk mengatasi rendahnya literasi anak dan keterbatasan media pembelajaran kontekstual.

Solusi yang ditawarkan dalam kegiatan pengabdian ini meliputi pelatihan penggunaan aplikasi PODA bagi guru dan siswa, pendampingan penerapan dalam kegiatan membaca dan menulis berbasis budaya lokal, serta evaluasi dampak penggunaan aplikasi terhadap peningkatan kemampuan literasi. Penggunaan teknologi di dunia pendidikan berperan sebagai desain, implementasi, dan evaluasi dari sistem, teknik, dan alat yang bertujuan untuk meningkatkan literasi. Melalui strategi transformasi digital yang meliputi banyak elemen yang menuntut agar menggunakan digital secara comprehensif (Ismail et al., 2017). Aplikasi PODA dirancang tidak hanya sebagai media baca digital, tetapi juga sebagai sarana belajar interaktif yang menanamkan nilai-nilai budaya Angkola seperti *poda sipaingot*, *poda sihatahonan*, dan *poda sipasangap* dalam setiap cerita. Dengan demikian, kegiatan ini menggabungkan penguatan literasi digital dan penguatan karakter berbasis kearifan lokal.

Pengabdian kepada masyarakat ini memiliki tujuan yaitu untuk meningkatkan kemampuan literasi anak sekolah dasar melalui di daerah mellaui penggunaan teknologi digital dengan mengangkat nilai budaya kearifan lokal setempat yaitu Batak Angkola. Secara khusus, kegiatan ini bertujuan untuk: (1) meningkatkan kompetensi guru dalam penggunaan

media pembelajaran digital, (2) menumbuhkan minat baca dan keterampilan menulis kreatif siswa, serta (3) memperkuat karakter dan literasi budaya anak sejak dini melalui aplikasi belajar PODA. Dengan demikian, mengeksplorasi inovasi pendidikan melalui integrasi teknologi dalam pembelajaran kolaboratif sangat efisien (Mahsus & Latipah, 2021).

B. METODE PELAKSANAAN

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini Menggunakan metode dengan mengadopsi pendekatan Participatory Action Research (PAR) melalui kegiatan pelatihan dan pendampingan yang melibatkan dosen dan mahasiswa dalam satu kolaborasi program. Metode yang dipilih berdasarkan karakteristiknya yang kolaboratif, praktis, dan reflektif, sehingga sangat sesuai untuk tujuan pengembangan profesionalisme guru (Mufidah et al., 2025). Dosen memiliki peran memfasilitasi (fasilitator), pemateri, dan pendamping teknis dalam pengenalan serta implementasi aplikasi PODA sebagai media pembelajaran digital yang mengintegrasikan nilai-nilai kearifan lokal Batak Angkola. Sementara itu, mahasiswa dilibatkan melalui kegiatan nyata sebagai pelaksana lapangan dengan rekognisi 6 SKS pada mata kuliah yang relevan. Tugas lain, seperti membantu guru dan siswa dalam praktik langsung penggunaan aplikasi PODA dalam kegiatan literasi digital sekolah. Sari & Utami (2022) menjelaskan bahwa kombinasi antara workshop dan pendampingan efektif untuk memastikan peserta mampu mengaplikasikan hasil pelatihan dalam praktik pembelajaran . Pendekatan ini mengacu pada model pelaksanaan berbasis pelatihan partisipatif dan learning by doing, agar peserta secara aktif dapat menguasai keterampilan baru (Syaharuddin & Ibrahim, 2017).

Profil mitra kegiatan ini adalah SD Negeri 100206 Pintupadang, terletak di Kecamatan Angkola Selatan, Kabupaten Tapanuli Selatan, Provinsi Sumatera Utara. Sekolah ini menjadi mitra karena memiliki kebutuhan peningkatan kemampuan literasi digital siswa dan guru, khususnya dalam pemanfaatan media pembelajaran berbasis budaya lokal. Jumlah peserta kegiatan terdiri dari 12 guru kelas dan 45 siswa yang aktif mengikuti pelatihan penggunaan aplikasi PODA. Kepala sekolah dan operator bidang teknologi informasi turut serta sebagai pendamping utama dalam kegiatan implementasi di lapangan. Adapun langkah-langkah pelaksanaan kegiatan Pengabdian melalui tiga tahapan, yaitu pra-kegiatan, kegiatan inti, dan evaluasi, sebagaimana dijelaskan pada uraian berikut ini:

1. Pra-Kegiatan

Pada tahap ini dilakukan koordinasi dengan pihak sekolah mitra, penyusunan modul pelatihan, serta survei awal kebutuhan mitra terkait integrasi literasi dan kearifan lokal dalam pembelajaran digital. Selain itu, tim dosen dan mahasiswa menyiapkan konten lokal Batak Angkola yang akan diintegrasikan dalam aplikasi PODA.

2. Tahap Kegiatan Inti (Pelatihan dan Pendampingan)

Kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat ini dilaksanakan selama dua hari berturut-turut dengan struktur seperti terlihat pada Tabel 1.

Tabel 1. Tahapan Kegiatan

| Waktu | Kegiatan | Materi | Pemateri |
|--------------|------------------------------------|---|--|
| Hari 1 | Sosialisasi Workshop Aplikasi PODA | & Pengenalan fitur, manfaat, dan prinsip pembelajaran digital berbasis kearifan lokal dan Praktik pembuatan konten pembelajaran digital | Tim Dosen dan Mahasiswa KKN-T |
| Hari 2 | Pendampingan di Kelas | Penerapan langsung PODA dalam kegiatan membaca dan menulis siswa | Mahasiswa KKN-T dibimbing Dosen Pendamping |

Kegiatan dilaksanakan secara interaktif, di mana peserta guru dan siswa.

3. Tahap Evaluasi

Pada tahap ini, keberhasilan kegiatan dan efektivitas penerapan Aplikasi PODA dinilai dan tingkat dalam meningkatkan literasi siswa. Kegiatan evaluasi diawali dengan observasi langsung terhadap aktivitas mengajar guru dan belajar siswa di kelas pada matapelajaran tertentu dengan menggunakan aplikasi PODA. Kemudian, wawancara dan angket untuk mengetahui tanggapan peserta (guru dan siswa) terhadap kemudahan penggunaan, kebermanfaatan, serta relevansi konten lokal dalam aplikasi. Hasil angket dianalisis hasil berupa literasi siswa, yaitu perbandingan kemampuan membaca dan menulis sebelum dan sesudah penerapan PODA. Pada langkah akhir, penyusunan laporan dan refleksi kegiatan, yang menjadi dasar perbaikan pengembangan aplikasi PODA untuk tahap selanjutnya.

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan kegiatan yang telah dilaksanakan, hasil menunjukkan hasil yang baik.

1. Pra Kegiatan

Pada tahap ini tim pelaksana melakukan koordinasi dengan kepala sekolah dan guru mitra di SD Negeri 100206 Pintupadang. Koordinasi ini bertujuan untuk menyamakan persepsi mengenai tujuan kegiatan serta jadwal pelaksanaan. Selain itu, dilakukan survei awal kebutuhan mitra melalui metode wawancara dan dilanjutkan observasi di kelas. Hasil survei menunjukkan bahwa guru sudah mulai mengenal media digital, namun belum optimal dalam mengintegrasikan kearifan lokal Batak Angkola dalam pembelajaran. Siswa juga cenderung lebih antusias terhadap media digital

dibandingkan buku teks konvensional. Selanjutnya, Tim dosen dan mahasiswa kemudian berdiskusi dan menyusun modul pelatihan Aplikasi PODA, yang berisi panduan penggunaan, contoh konten lokal (cerita rakyat, kosakata budaya, permainan tradisional), dan langkah integrasinya dalam kegiatan literasi membaca-menulis, seperti terlihat pada Gambar 1.



Gambar 1. Survei Kebutuhan Awal Mitra

2. Pelaksanaan Kegiatan

Kegiatan inti dilaksanakan selama dua hari, mencakup pelatihan sekaligus workshop, dan pendampingan. Kegiatan diawali dengan sosialisasi yang memperkenalkan fitur, manfaat, dan prinsip pembelajaran digital berbasis kearifan lokal. Fadhilaturrahmi (2020) menekankan bahwa kegiatan pelatihan berbasis kearifan lokal bisa meningkatkan kemampuan para guru dalam mengembangkan media pembelajaran secara kontekstual. Para guru diperkenalkan pada konsep PODA yang memadukan teknologi dan budaya lokal. Peserta (guru dan siswa) tampak antusias mencoba langsung tampilan aplikasi di perangkat laptop. Mereka juga memberikan umpan balik positif terkait kemudahan navigasi dan tampilan visual yang menarik. Pada hari kedua, peserta mengikuti workshop pembuatan konten pembelajaran digital. Dalam kegiatan ini, guru dan mahasiswa KKN-T bekerja sama membuat materi berbasis cerita rakyat Batak Angkola serta latihan literasi membaca dan menulis. Kegiatan dilanjutkan dengan pendampingan implementasi PODA di kelas. Mahasiswa KKN-T mendampingi guru dalam mengajar menggunakan aplikasi tersebut pada kegiatan membaca dan menulis.

Siswa terlihat aktif menggunakan perangkat untuk membaca cerita rakyat digital, menjawab kuis literasi, dan berdiskusi tentang nilai moral yang terkandung dalam cerita. Guru berperan sebagai fasilitator yang membimbing siswa memahami makna budaya Batak Angkola. Sehingga, Hal ini memberikan kesempatan pada sisiwa untuk dapat belajar secara efektif dan efisien. Pada dasarnya, setiap usaha yang dilakukan oleh guru pada proses pembelajaran adalah ingin menumbuhkan atau menyempurnakan pola perilaku tertentu dalam diri siswa (Fadhilaturrahmi, 2020).

3. Tahap Evaluasi

Tahap selanjutnya yaitu monitoring dan evaluasi melalui observasi langsung dan wawancara singkat dengan siswa dan guru sebagai peserta pelatihan. Hasil observasi menunjukkan adanya peningkatan signifikan dalam keterlibatan siswa dan pemahaman guru terhadap pembelajaran digital. Berdasarkan hasil angket yang diberikan kepada peserta. Hasil dapat dilihat lebih jelas pada Tabel 2 dibawah ini:

Tabel 2. Hasil Observasi

| No. | Komponen Penilaian | Hasil/Skor | Keterangan | |
|-----|--|------------|--|--|
| 1 | Guru yang menyatakan PODA sangat membantu pembelajaran | 90% | Guru menilai PODA efektif untuk pembelajaran digital berbasis kearifan lokal | |
| 2 | Siswa yang lebih tertarik membaca cerita daerah via PODA | 85% | Media digital dinilai lebih menarik dibanding buku cetak | |
| 3 | Skor literasi siswa sebelum penggunaan PODA | 65,3 % | Hasil pre-test membaca-menulis | |
| 4 | Skor literasi siswa setelah penggunaan PODA | 82,1% | Hasil post-test membaca-menulis | |
| 5 | Peningkatan skor literasi siswa | 25,7% | Terdapat peningkatan kemampuan literasi setelah penerapan aplikasi PODA | |

Kemudian, kemampuan literasi siswa diukur melalui penyebaran angket kepada siswa. Hasil dari evaluasi ini dapat dilihat sebagaimana ditunjukkan pada Tabel 3 dibawah ini.

Tabel 3. Hasil Evaluasi Kemampuan Literasi Siswa Sebelum dan Sesudah Penerapan PODA

| Aspek Literasi | Nilai Rata-rata Sebelum | Nilai Rata-rata Sesudah | Peningkatan (%) |
|--------------------|-------------------------|-------------------------|-----------------|
| Membaca Pemahaman | 66,5 | 83,0 | 24,8% |
| Menulis Deskriptif | 64,1 | 81,3 | 26,8% |
| Rata-rata Total | 65,3 | 82,1 | 25,7% |

Berdasarkan, hasil evaluasi diatas menunjukkan bahwa penggunaan Aplikasi PODA juga dapat memperkuat pemahaman mereka terhadap nilai budaya local daerah. Namun, pada kegiatan PKM ini terdapat beberapa kendala, yaitu: Keterbatasan perangkat digital yang masih aktif di sekolah, terdapat 10 cormbook sebagai devize yang akan digunakan dalam pemakaian instalasi PODA. Namun, beberapa diantaranya perlu di instal ulang. Mengatasi kendala ini, Tim memfasilitasi penggunaan perangkat pribadi mahasiswa dan memanfaatkan sesi berbagi layar. Kedua, koneksi internet tidak stabil. Olehkarena itu, Tim memprogram versi *offline* dari aplikasi PODA untuk menjaga kelancaran kegiatan. Sebagian guru belum terbiasa

dengan teknologi digital dibantu di pandu untuk penggunaan perangkat digital oleh Tim dan Mahasiswa.

Secara keseluruhan, kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini berjalan lancar dan sesuai rencana yang dijadwalkan, dengan capaian hasil yang menunjukkan pada peningkatan literasi. Disisi lain, hal ini juga memberikan kesempatan siswa melestarikan kearifan lokal melalui pembelajaran digital. Namun, kegiaatn pelatihan ini bukanlah solusi jitu yang harus diakui sebagai satu-satunya dalam mengatasi rendahnya literasi siswa di era digital. Keberhasilan program ini tentu sangat bergantung pada antusiasme dan komitmen partisipan dan berkelanjutan. Adapun tantangan-tantangan struktural yang ada tetap harus bisa diatasi (Mufidah et al., 2025).

D. SIMPULAN DAN SARAN

Setelah kegiatan Pengabdian kepada masyarakat ini selesai, maka dapat memberikan pelatihan inovasi berbasis teknologi berupa apliakis belajar “PODA” menjawab permaslaahn kesenjangan literasi sisiwa sekolah dasar dan guru dalam pengaplikasian media ajr digital di era digitalisasi ini. Softskill siswa dalam membaca dan menulis meningkat dari sebelum menggunakan apliaksi belajar “PODA” hanya rata-rata 66,5 setelah belajar mellaui apliaksi PODA meningkat menjadi 83 %. Peningkatan ini membuktikan bahwa inovasi teknologi yang diterapkan ke mitra bermanfaat dan tepat guna.

Tindakan lanjutan yang perlu dilakukan berupa pengembangan apliaksi belajar PODA dengan dukungan pimpinan satuan pendidikan memberikan pelatihan kepada para guru untuk terus update pengetahuan dan kemmapuan literasi digital. Sehingga, murid dapat diajarkan sesuai perkembangan zaman tanpa melupakan nilai-nilai kearifan lokal Daerah Batak Angkola. Tim Pengabdian juga berharap, kemampuan literasi siswa berkelanjutan.

UCAPAN TERIMA KASIH

Tim pengabdian kepada masyarakat mengucapkan terima kasih kepada Kemdiksaintek sebagai pemebri dana hibah sekam Pemberdayaan masyrakat. Kemudian, Pengabdian Pada Masyarakat (LPPM) Universitas Graha Nusantara Padangsidiimpuan yang sebagai peranatra dan pusat informasi di tingkat Universitas dalam menginformasikan, mengarahkan dan menegvalausi kegiatan PKM mulai dari awal pengajuan proposal sampai akhir laporan Tim penulis diberikan kebebasan untuk menuliskan kalimat ini dengan di struktur yang baik. Terimakasih kepada Mitra yaitu para guru dan pimpina sekolah SD Negeri Pintupadang sebagai mitra yang berkolaborasi dan dengan tangan terbuka memberikan persetujuan bekerjasama sehingga kegiaatn ini berjalan dnegan baik dan tujuan tercapai.

Kemudian, terimakasih atas semua bantuan semua pihak untuk kegiatan Pengabdian kepada masyarakat ini berjalan dengan baik.

DAFTAR RUJUKAN

- Anggreni, F., & Sari, R. (2022). Pendampingan Penyusunan E-Modul Menggunakan Aplikasi Heyzine untuk Mendukung Program Madrasah Digital. *The 4th International Conference on University Community Engagement (ICON-UCE 2022)*, 4 (1), 262–267. <https://icon-uce.com/index.php/icon-uce/article/view/36>
- Arima, M., Amaliyah, N., Abustang, P., & Alam, S. (2022). Pengaruh Literasi Digital Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar Kota Makassar: Bahasa Indonesia Dan Bahasa Inggris. *Pendas Mahakam : Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Sekolah Dasar*, 6(2), 105–110. <https://doi.org/10.24903/pm.v6i2.818>
- Fadhilaturrahmi, F. (2020). Pelatihan Pembelajaran E-Learning Berbasis Edmodo Bagi Guru Sekolah Dasar. *Jurnal Abdidas*, 1(1), 1–6. <https://doi.org/10.31004/abdidas.v1i1.2>
- Faizah, R. (2023, May 14). Digital Literacy: Effort to Increase Interest in Reading at SDN Nglumber II Kepohbaru Bojonegoro. *Nusantara Science and Technology Proceedings*. 7st International Seminar of Research Month 2022. <https://doi.org/10.11594/nstp.2023.33102>
- Hutahaean, A. N. P. S., & Agustina, W. (2020). Peran Filosofi Budaya Batak Toba dalam Dunia Pendidikan. *Etnoreflika: Jurnal Sosial Dan Budaya*, 9(3), 313–324. <https://doi.org/10.33772/etnoreflika.v9i3.895>
- Ibáñez, S. D., & Jensen, L. C. (2022). Integration of Indigenous and Local Knowledge into Sustainability Education: A Systematic Literature Review. *Environmental Education Research*, 28(8), 1209–1236. <https://doi.org/10.1080/13504622.2022.2083081>
- Ismail, M. H., Khater, M., & Zaki, M. (2017). *Digital Business Transformation and Strategy: What Do We Know So Far?* Cambridge Service Alliance, University of Cambridge.
- Leaning, M. (2019). An Approach to Digital Literacy through the Integration of Media and Information Literacy. *Media and Communication*, 7(2), 4–13. <https://doi.org/10.17645/mac.v7i2.1931>
- Lin, M.-H., Chen, H.-C., & Liu, K.-S. (2017). A Study of the Effects of Digital Learning on Learning Motivation and Learning Outcome. *Eurasia Journal of Mathematics, Science and Technology Education*, 13(7), 3553–3564. <https://doi.org/10.12973/eurasia.2017.00744a>
- Mahrani, M., Sari, S. M., & Siregar, S. D. (2022). Transformation of literacy program implementation based on digital learning platform in the era of disruption in Indonesia. *International Journal of Health Sciences*, 6 (1), 9728–9737. <https://doi.org/10.53730/ijhs.v6nS2.7534>
- Mahsus, M., & Latipah, E. (2021). Metodologi Eduinnova: Pembelajaran kolaboratif yang diintegrasikan dengan teknologi untuk meningkatkan keaktifan dan interaksi siswa dalam pembelajaran daring. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 8(1), 1–8. <https://doi.org/10.21831/jitp.v8i2.38706>
- Mufidah, J., Miftahunangim, & Muhammad Habib. (2025). Peningkatan Kompetensi Guru Madrasah Ibtidaiyah dalam Pemanfaatan Media Pembelajaran Digital Interaktif Berbasis Literasi Islami melalui Pelatihan Partisipatif. *JMIMAS: Jurnal Pengabdian Dan Mitra Masyarakat*, 1(2), 24–31, <https://jurnal.insima.ac.id/index.php/jmimas/article/view/181/133>
- Nurqozin, M., Samsu, & Darma Putra. (2023). Pembelajaran Berbasis Media Digital dalam Meningkatkan Kualitas Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. *Didaktika: Jurnal Kependidikan*, 12(4), 637–646.

- OECD. (2023). *PISA 2022 Results: Learning in the Flow of Life* [OECD Publishing]. Organisation for Economic Co-operation and Development. <https://doi.org/10.1787/1f60ef13-en>
- Pane, S. M., Priyono, C. D., & Sormin, S. A. (2022). Studi Eksplorasi Muatan Pendidikan Karakter dalam Tradisi Makkobar Boru pada Masyarakat Batak Angkola. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(2), 1914–1922. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i2.2380>
- Permana, N. S. (2017). Peningkatan Mutu Tenaga Pendidik dengan Kompetensi dan Sertifikasi Guru. *Studia Didaktika*, 11(1), 1–8.
- Ratih, D., Sondarika, W., Suryana, A., Ramdani, D., & Melindawati, M. (2025). Revitalisasi Nilai-Nilai Budaya: Memperkuat Jati Diri dan Ketahanan Budaya Lokal Melalui e-book Sejarah Untuk Siswa Sekolah Menengah Atas di Kabupaten Ciamis. *Jurnal Ketahanan Nasional*, 31(1), 19. <https://doi.org/10.22146/jkn.101999>
- Rizky, F. (2024). Dampak Kemajuan Teknologi Informasi Dan Komunikasi Terhadap Nilai-Nilai Budaya. *Glow: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 4(2), 49–55. <https://jurnal.stiesultananagung.ac.id/index.php/glow/index>
- Sajidah, M., Rahman, M. C., Dewi, R. A., Sofi Nur Kamilah, & Neneng Sri Wulan. (2023). Meningkatkan Minat Membaca Siswa Sekolah Dasar Melalui Literasi Digital. *JUDIKDAS: Jurnal Ilmu Pendidikan Dasar Indonesia*, 2(3), 171–182. <https://doi.org/10.51574/judikdas.v2i3.821>
- Sari, P., & Utami, R. (2022). Workshop dan Pendampingan dalam Peningkatan Kompetensi Guru pada Pembelajaran Berbasis Digital. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 4(2), 120–128. <https://doi.org/10.31849/abdimas.v4i2.XXXXX>
- Shih, Y.-H. (2022). Designing Culturally Responsive Education Strategies to Cultivate Young Children's Cultural Identities: A Case Study of the Development of a Preschool Local Culture Curriculum. *Children*, 9(12), 1789. <https://doi.org/10.3390/children9121789>
- Syaharuddin, S., & Ibrahim, I. (2017). *Model Pelatihan Partisipatif: Konsep dan Implementasi dalam Pengembangan SDM*. Universitas Lambung Mangkurat Press.
- Wang, C., Zhang, M., Sesunan, A., & Yolanda, L. (2023). *Peran Teknologi dalam Transformasi Pendidikan Indonesia*. Oliver Wyman.
- Wulandari, D. R., & Sholeh, M. (2021). Efektivitas Layanan Literasi Digital untuk Meningkatkan Minat Baca Siswa di Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Inspirasi Manajemen Pendidikan*, 9(2), 327–333.
- Yusutria. (2017). Profesionalisme Guru dalam Meningkatkan Kualitas Sumber Daya Manusia. *Jurnal Curricula*, 2(1), 38–46.