

PENDAMPINGAN LITERASI DIGITAL DALAM PENGEMBANGAN KONTEN PEMBELAJARAN INTERAKTIF DI SEKOLAH DASAR

Rila Setyaningsih^{1*}, Rahma Novita Alim Putri², Felicciana Yayi Amanova³,
Ngatifudin Firdaus⁴

^{1,2,3} Prodi Ilmu Komunikasi, Universitas Mercu Buana Yogyakarta, Indonesia

⁴Balai Tekkomdik DIY, Indonesia

rila.s@mercubuana-yogya.ac.id

ABSTRAK

Abstrak: Program pengabdian kepada masyarakat ini dilakukan di salah satu sekolah dasar di Bantul, Yogyakarta. SD Muhammadiyah Senggotan merupakan institusi sekolah dasar yang masih mengalami kendala dalam mewujudkan profil pelajar Pancasila yang melek teknologi. Institusi ini memiliki potensi SDM pendidik usia produktif yang tinggi, namun potensi ini belum berbanding lurus dengan kualitas konten pembelajaran yang digunakan. Berdasarkan observasi, 85% guru masih terjebak pada penggunaan buku teks fisik, sementara 15% sisanya menggunakan *slide* presentasi statis yang bersifat satu arah. Pengabdian ini bertujuan untuk meningkatkan pemahaman dan keterampilan literasi digital guru dalam pengembangan konten pembelajaran interaktif. Metode yang dilakukan terdiri dari sosialisasi, workshop produksi video pembelajaran interaktif, serta monitoring dan evaluasi. Mitra dalam program pengabdian ini terdiri dari 12 Guru SD Muhammadiyah Senggotan. Evaluasi keberhasilan program diukur melalui *pre-test* dan *post test* sebanyak 10 pertanyaan serta jumlah video pembelajaran interaktif yang dihasilkan mitra. Hasil yang telah dicapai berupa peningkatan pemahaman mitra sebesar 15,9% dan peningkatan skill ditandai dengan keberhasilan guru dalam membuat 5 video pembelajaran secara kolaboratif untuk mata pelajaran matematika, IPA dan PAI.

Kata Kunci: Interaktif; Literasi Digital; Pembelajaran; Sekolah Dasar; Teknologi.

Abstract: This community service program was carried out in one of the elementary schools in Bantul, Yogyakarta. SD Muhammadiyah Senggotan is an elementary school institution that still experiences obstacles in realizing the profile of Pancasila students who are technologically literate. This institution has a high potential for productive age educators, but this potential is not directly proportional to the quality of the learning content used. Based on observations, 85% of teachers are still stuck in the use of physical textbooks, while the remaining 15% are using static presentation slides that are one-way. This community service aims to improve teachers' understanding and digital literacy skills in the development of interactive learning content. The methods carried out consist of socialization, interactive learning video production workshops, as well as monitoring and evaluation. The partners in this service program consist of 12 teachers of SD Muhammadiyah Senggotan. The evaluation of program success is measured through *pre-test* and *post-test* consisting of 10 questions as well as the number of interactive learning videos produced by partners. The results that have been achieved are in the form of an increase in partner understanding by 15.9% and an increase in skills marked by the success of teachers in making 5 collaborative learning videos for mathematics, science and PAI subjects.

Keywords: Interactive; Digital Literacy; Learning; Elementary School; Technology.



Article History:

Received: 07-09-2026

Revised : 24-09-2026

Accepted: 28-09-2026

Online : 06-10-2026



This is an open access article under the
CC-BY-SA license

A. LATAR BELAKANG

Era digital menuntut pelajar di seluruh dunia dalam menguasai literasi digital dan kemampuan berpikir kritis agar mampu beradaptasi terhadap perkembangan teknologi. Hal ini sejalan dengan tujuan SDGs nomor 4 yaitu Pendidikan Berkualitas yang mendorong akses pendidikan inklusif dan pembelajaran sepanjang hayat (Ainur, Titin, & Fasya, 2024). Namun, upaya ini menghadapi tantangan nyata yang terjadi di lapangan yaitu kesenjangan literasi digital guru yang masih menghadapi kendala dalam mengintegrasikan teknologi dalam pembelajaran secara penuh (Baadilla et al., 2025). Kondisi ini akan menjadi penghambat proses transformasi pendidikan digital, mengingat efektivitas integrasi teknologi dalam pembelajaran sangat ditentukan oleh strategi pelatihan berkelanjutan yang mampu mendorong perubahan nyata pada praktik mengajar guru, bukan sekadar pengenalan alat secara sepintas (Sumarlin, 2024). Literasi digital guru juga terbukti berkontribusi signifikan terhadap profesionalisme mereka dalam merencanakan, melaksanakan, dan mengevaluasi pembelajaran (Dewi et al., 2026), sementara kajian bibliometrik terhadap tren global menunjukkan literasi digital guru terus menjadi fondasi utama inovasi pedagogis dalam dekade terakhir (Farooq, 2025). Oleh karena itu diperlukan penguatan kompetensi pendidik sebagai langkah awal sebelum literasi digital ditanamkan kepada pelajar agar mendapatkan hasil yang optimal.

SD Muhammadiyah Senggotan merupakan institusi sekolah dasar yang masih mengalami kendala dalam mewujudkan profil pelajar Pancasila yang melek teknologi. SD Muhammadiyah Senggotan di Bantul Yogyakarta merupakan institusi dengan potensi SDM pendidik usia produktif yang tinggi. Namun, potensi ini belum berbanding lurus dengan kualitas konten pembelajaran yang digunakan. Berdasarkan observasi, 85% guru masih terjebak pada penggunaan buku teks fisik, sementara 15% sisanya baru sebatas menggunakan slide presentasi statis yang bersifat searah. Masalah utama yang ditemukan adalah rendahnya literasi digital guru dalam merancang media pembelajaran interaktif yang memungkinkan adanya two-way communication antara siswa dan perangkat, sebuah kondisi yang juga banyak ditemukan pada jenjang SD/MI lain, di mana guru cenderung bertahan menggunakan media pembelajaran yang sudah tersedia dibandingkan mengembangkan media interaktif berbasis multimedia secara mandiri, akibat keterbatasan waktu, minimnya penguasaan alat editor digital, serta rendahnya pengetahuan teknis (Pratiwi & Nugraheni, 2022; Andini & Azizah, 2025). Infrastruktur seperti laboratorium komputer dan akses internet di sekolah saat ini hanya berfungsi sebagai fasilitas pendukung administratif, bukan sebagai kanal distribusi konten edukatif yang kreatif. Guru mengaku memiliki kendala dalam mentransformasi materi ajar konvensional menjadi skenario pembelajaran digital yang interaktif, sebagaimana juga diidentifikasi pada guru-guru sekolah dasar lain yang menghadapi hambatan berupa kurangnya pemahaman terhadap

teknologi, minimnya pelatihan, dan keterbatasan waktu sebagai faktor utama yang menghalangi optimalisasi media pembelajaran berbasis teknologi di kelas (Barokah et al., 2024).

Solusi yang ditawarkan untuk mengatasi permasalahan mitra adalah dengan melakukan pendampingan literasi digital melalui pengembangan konten pembelajaran interaktif bagi mitra. Pendampingan ini dirancang secara partisipatif agar guru tidak hanya menerima materi secara teoritis, tetapi juga terlibat aktif dalam praktik pengembangan bahan ajar berbasis digital. Adapun secara detail, solusi yang ditawarkan berdasarkan permasalahan mitra berupa pelatihan literasi digital dalam pembelajaran, mencakup pengembangan video pembelajaran interaktif dan pemanfaatan *Artificial Intelligence* (AI) generatif, sebagaimana pendekatan serupa yang telah diterapkan dalam pelatihan guru untuk memproduksi video dan visualisasi konten pembelajaran berbantuan AI (Anwar et al., 2025) maupun pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis Artificial Intelligence bagi guru (Kurniawati et al., 2025). Pendekatan partisipatif melalui metode Participatory Action Research semacam ini telah terbukti efektif meningkatkan kompetensi guru sekolah dasar dalam memahami konsep, keterampilan teknis, dan penerapan GenAI, sehingga guru mampu menghasilkan media ajar digital seperti video interaktif dan soal evaluatif secara mandiri, sekaligus menumbuhkan kreativitas dan kepercayaan diri dalam menghadapi transformasi pendidikan digital (Prasetyo et al., 2026). Melalui pendekatan ini, guru diharapkan mampu menghasilkan konten ajar yang lebih variatif, menarik, dan relevan dengan karakteristik pelajar di era digital. Pada akhirnya, penguatan kapasitas guru ini menjadi fondasi penting bagi terwujudnya pembelajaran yang adaptif terhadap perkembangan teknologi, sekaligus mendukung pencapaian Profil Pelajar Pancasila yang melek teknologi, mengingat media pembelajaran interaktif memang telah diidentifikasi sebagai instrumen strategis dalam memperkuat dimensi-dimensi Profil Pelajar Pancasila di jenjang sekolah dasar, khususnya dalam mendorong keterlibatan kritis dan kreatif siswa selama proses belajar (Hidayah & Suyitno, 2021), sebagaimana juga ditunjukkan oleh pengembangan media interaktif berbasis Pancasila yang terbukti layak, praktis, dan efektif meningkatkan pemahaman siswa sekolah dasar (Zahra et al., 2025).

Di era digital, pelajar dituntut untuk unggul secara akademik dan cakap dalam memanfaatkan teknologi digital secara bijak, sebagaimana diharapkan dalam Profil Pelajar Pancasila (Anggraena et al., 2020). Literasi digital terbukti berperan signifikan dalam menguatkan dimensi kemandirian, bernalar kritis, dan kreatif pada Profil Pelajar Pancasila (Wiguna & Sudarti, 2024), sebagaimana juga ditemukan pada implementasi Projek Penguatan Profil Pelajar Pancasila di sekolah dasar, di mana literasi digital berperan penting dalam membentuk kemandirian dan nalar kritis

siswa (Janti et al., 2025). Oleh karena itu, penguatan kompetensi literasi digital perlu diintegrasikan secara sistematis dalam Kurikulum Merdeka guna mencetak pelajar Indonesia yang berkarakter Pancasila sekaligus siap menghadapi era digital (Reviyanti & Akbar, 2024). Integrasi ini sejalan dengan temuan bahwa literasi digital berperan strategis dalam proses adaptasi dan transformasi pembelajaran pada implementasi Kurikulum Merdeka (Dewi & Sunarni, 2024), serta penelitian yang menunjukkan bahwa penguatan literasi digital turut mendorong peningkatan karakter peserta didik dalam pelaksanaan kurikulum tersebut (Handayani, 2023).

Namun, upaya tersebut menghadapi tantangan salah satunya kesenjangan literasi digital pada guru yang belum sepenuhnya siap mengintegrasikan teknologi dalam pembelajaran. Penguatan literasi digital memerlukan model yang terstruktur, seperti pemanfaatan e-learning sebagai sarana mengembangkan keterampilan penggunaan, pemahaman kritis, dan kemampuan komunikatif pendidik (Setyaningsih et al., 2019). Salah satu bentuk penerapannya adalah penyediaan platform pelatihan berbasis web yang dilengkapi materi pembelajaran, video, dan kuis interaktif untuk meningkatkan pemahaman guru tentang literasi digital sekaligus menumbuhkan kesadaran akan keamanan dalam bermedia digital (Universitas Mercu Buana Yogyakarta, 2023), sebagaimana juga ditunjukkan oleh pelatihan berbasis platform Learning Management System yang memadukan materi, forum diskusi, dan kuis daring untuk meningkatkan literasi digital serta kompetensi pembelajaran digital pengajar baru (Mahande et al., 2025). Pendekatan semacam ini menegaskan bahwa penguatan literasi digital guru tidak cukup hanya melalui pelatihan satu arah, melainkan memerlukan pendampingan berkelanjutan agar kompetensi digital benar-benar terinternalisasi dan dapat dipraktikkan dalam proses belajar-mengajar sehari-hari, sejalan dengan temuan bahwa pendampingan literasi digital yang berkelanjutan, dipadukan dengan pendekatan peer-to-peer, terbukti signifikan meningkatkan kompetensi pedagogik guru sekolah dasar dalam mengintegrasikan teknologi ke dalam pembelajaran (Halimatussakdiah & Manurung, 2025). Melalui upaya seperti ini diharapkan mampu mendukung terwujudnya pelajar yang melek teknologi sekaligus berkarakter sesuai nilai-nilai Pancasila.

Pengabdian ini bertujuan untuk meningkatkan pemahaman dan keterampilan literasi digital guru dalam mengembangkan konten pembelajaran interaktif. Kegiatan ini hadir sebagai respons atas kebutuhan mendesak akan kompetensi digital guru di tengah tuntutan transformasi pembelajaran berbasis teknologi. Melalui pendampingan yang diberikan, guru diharapkan mampu memahami konsep dasar literasi digital sekaligus mempraktikkannya secara langsung dalam merancang materi ajar. Penguatan keterampilan ini turut mencakup kemampuan memanfaatkan berbagai platform digital untuk menghasilkan konten pembelajaran yang menarik, relevan, dan sesuai kebutuhan peserta didik. Dengan demikian,

pengabdian ini diharapkan dapat menjembatani kesenjangan literasi digital guru sekaligus mendorong terciptanya pembelajaran yang lebih adaptif di era digital.

B. METODE PELAKSANAAN

Mitra program adalah Guru SD Muhammadiyah Senggotan Yogyakarta terdiri dari 12 orang guru kelas dan guru mata Pelajaran. Metode pelaksanaan program pengabdian kepada masyarakat ini dirancang secara sistematis melalui empat tahapan utama yang mengintegrasikan pendekatan *Project-Based Learning* (PjBL) bagi para guru di SD Muhammadiyah Senggotan. Pendekatan ini dipilih untuk memastikan bahwa setiap tahapan tidak hanya memberikan pemahaman teoritis, melainkan juga menuntut partisipasi aktif mitra dalam menghasilkan produk nyata yang aplikatif. Sebagai fondasi awal, program ini diawali dengan Tahap 1: Pra-Kegiatan (Persiapan) yang berfokus pada koordinasi intensif dengan pimpinan sekolah. Pada tahap ini, dilakukan survei mendalam terhadap materi ajar konvensional yang dinilai paling sulit diajarkan. Mitra sasaran, yaitu kepala sekolah dan guru, berpartisipasi aktif menyediakan data kurikulum serta materi ajar esensial, dengan indikator keberhasilan berupa tersedianya jadwal kegiatan dan daftar materi prioritas digitalisasi yang sesuai dengan kebutuhan nyata di kelas.

Memasuki tahapan implementasi proyek, kegiatan dilanjutkan pada Tahap 2: Workshop Desain Instruksional yang diposisikan sebagai solusi pertama dalam rangkaian program. Di sini, para guru dilatih untuk menyusun *storyboard* interaktif serta mengubah teks materi biasa menjadi alur logika pembelajaran dengan skema *non-linear branching*. Partisipasi aktif mitra diwujudkan melalui tindakan nyata guru dalam merancang alur materi dan skenario interaksi siswa di atas kertas atau *template storyboard*. Tahap ini menetapkan indikator keberhasilan yang mutlak, yaitu 100% guru harus memiliki dokumen *storyboard* yang siap diproduksi, yang kemudian dievaluasi melalui proses *review* oleh tim ahli guna memastikan kelogisan interaksi yang telah dirancang.

Setelah rancangan matang, program bergerak ke Tahap 3: Pendampingan Produksi & Visualisasi yang bertindak sebagai solusi kedua dari program PjBL ini. Pada tahap krusial ini, para guru melakukan praktik mandiri untuk membuat aset digital seperti infografis, kuis, dan tombol navigasi, yang dilanjutkan dengan perakitan konten menggunakan perangkat teknologi di laboratorium komputer. Guru secara aktif mengoperasikan perangkat laboratorium untuk memproduksi aset dan konten pembelajaran berdasarkan *storyboard* yang telah disetujui sebelumnya. Target indikator keberhasilan pada fase ini adalah minimal 85% guru berhasil menyelesaikan prototipe konten pembelajaran interaktif, dengan proses evaluasi program

berupa uji fungsionalitas konten untuk memastikan seluruh tombol dan fitur interaktif dapat berjalan dengan baik.

Rangkaian PjBL ini diakhiri pada Tahap 4: Implementasi & Monev (Monitoring dan Evaluasi) sebagai bentuk hilirisasi produk yang telah dibuat. Pada fase ini, dilakukan uji coba penggunaan konten interaktif secara langsung kepada para siswa di kelas maupun laboratorium komputer dengan didampingi secara melekat oleh tim pengusul. Guru mempraktikkan pengajaran menggunakan konten buatan mereka sendiri, sementara siswa bertindak memberikan umpan balik langsung. Indikator keberhasilan dari tahap akhir ini diukur dari adanya peningkatan antusiasme belajar siswa serta terwujudnya kemandirian guru dalam mengelola konten secara berkelanjutan. Sebagai penutup, evaluasi program dilakukan secara komprehensif melalui pengisian kuesioner kepuasan mitra serta pelaksanaan *pre-test* dan *post-test* sebanyak 10 pertanyaan untuk mengukur literasi digital guru.

Secara keseluruhan, penerapan metode *Project-Based Learning* (PjBL) melalui empat tahapan terstruktur ini berhasil menciptakan ekosistem pelatihan yang produktif dan berorientasi pada luaran konkrit. Dengan keterlibatan aktif mitra sejak tahap persiapan, perancangan skenario, produksi aset, hingga implementasi di ruang kelas, program pengabdian ini tidak hanya berhasil meningkatkan kapasitas literasi digital para guru secara signifikan, tetapi juga melahirkan kemandirian dalam pengembangan media ajar. Sinergi yang kuat antara tim pengusul dan seluruh komponen di SD Muhammadiyah Senggotan menjadi kunci utama keberhasilan transisi metode pembelajaran konvensional menuju basis konten interaktif modern.

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Hasil Kegiatan

Program pengabdian kepada masyarakat yang berjudul "Pendampingan Literasi Digital dalam Pengembangan Konten Pembelajaran Interaktif di SD Muhammadiyah Senggotan" telah sukses dilaksanakan pada bulan Juni 2026. Kegiatan ini diinisiasi sebagai langkah nyata dalam meningkatkan kompetensi pedagogik dan digital para pendidik di sekolah dasar. Melalui intervensi pelatihan yang terstruktur, para guru diajak untuk mengeksplorasi pembuatan video pembelajaran interaktif dengan memanfaatkan kombinasi aplikasi CapCut dan teknologi *Artificial Intelligence* (AI) generatif untuk menghasilkan media ajar yang modern dan kontekstual. Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dilaksanakan melalui beberapa tahap yaitu tahap 1 (pra-kegiatan/persiapan yang berfokus pada koordinasi intensif dengan pimpinan sekolah), tahap 2 (workshop desain instruksional), tahap 3 (pendampingan produksi & visualisasi), tahap 4 (implementasi, monev dan keberlanjutan program).

- a. Tahap 1: Pra-Kegiatan/Persiapan Yang Berfokus Pada Koordinasi Intensif Dengan Pimpinan Sekolah.

Kegiatan ini diawali dengan tahap survei dan koordinasi awal bersama Kepala Sekolah SD Muhammadiyah Senggotan guna menyelaraskan rencana pelaksanaan program pendampingan literasi digital dengan kondisi dan kebutuhan riil di lapangan. Melalui koordinasi tersebut, tim pelaksana memperoleh gambaran awal mengenai kesiapan sumber daya sekolah, termasuk ketersediaan sarana pendukung seperti perangkat komputer dan akses internet, serta kesediaan pihak sekolah untuk berpartisipasi aktif dalam keseluruhan rangkaian kegiatan. Pada tahap yang sama, tim juga melakukan diskusi mendalam bersama pihak sekolah untuk menentukan mata pelajaran dan materi ajar yang paling relevan untuk dijadikan bahan uji coba dalam praktik pengembangan pembelajaran interaktif, dengan mempertimbangkan karakteristik siswa serta kebutuhan kurikulum yang sedang berjalan. Penentuan ini penting dilakukan sejak awal agar produk pembelajaran interaktif yang dihasilkan nantinya benar-benar aplikatif dan dapat langsung diimplementasikan dalam proses belajar-mengajar di kelas. Dari hasil koordinasi tersebut, tim memperoleh kesepakatan bahwa kegiatan pendampingan akan diikuti oleh 12 orang guru, yang terdiri atas Kepala Sekolah, guru kelas, dan guru mata pelajaran, sehingga program ini diharapkan dapat menjangkau berbagai peran pendidik dengan kebutuhan literasi digital yang beragam di lingkungan sekolah.

- b. Tahap 2: Workshop Desain Instruksional

Pelaksanaan program pendampingan literasi digital di SD Muhammadiyah Senggotan diawali dengan kegiatan workshop desain instruksional yang berfokus pada penyusunan konten pembelajaran interaktif. Kegiatan ini dirancang secara partisipatif, di mana guru tidak hanya menerima paparan konsep secara teoretis, tetapi juga dilibatkan langsung dalam praktik merancang skenario pembelajaran berbasis digital. Melalui pendekatan hands-on tersebut, peserta diarahkan untuk memahami tahapan penyusunan media ajar interaktif mulai dari perumusan tujuan pembelajaran hingga pemilihan format konten yang sesuai dengan karakteristik siswa. Guna mengetahui sejauh mana pemahaman guru terhadap materi yang disampaikan serta menilai dampak nyata dari kegiatan pendampingan ini, dilakukan pengukuran secara sistematis terhadap peningkatan kompetensi literasi digital peserta.

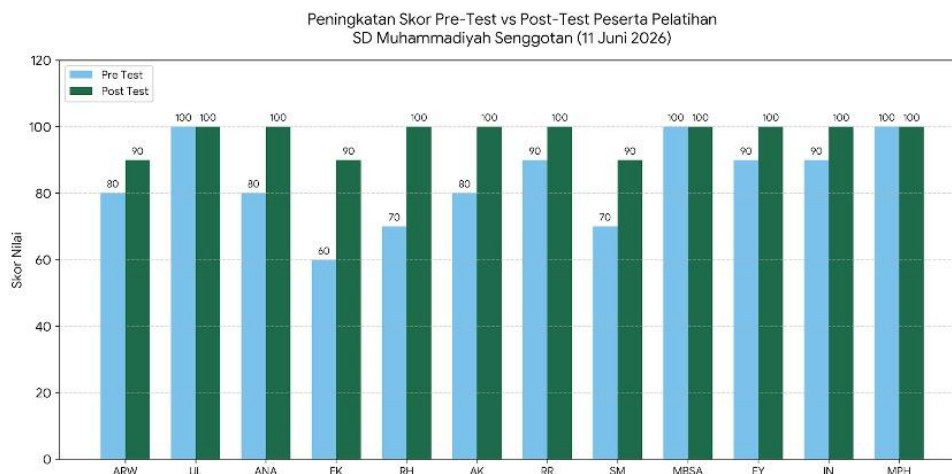


Gambar 1. Proses Penyampaian Materi Penyusunan Pembelajaran Interaktif, Dokumentasi Tim Pelaksana, 11 Juni 2026

Gambar 1 menunjukkan momen penyampaian materi mengenai penyusunan pembelajaran interaktif kepada guru-guru SD Muhammadiyah Senggotan yang berlangsung pada 11 Juni 2026. Dalam sesi ini, tim pelaksana memaparkan konsep dasar serta langkah-langkah praktis merancang konten pembelajaran interaktif, mulai dari penentuan tujuan hingga pemilihan format media yang sesuai. Dokumentasi ini menjadi bukti keterlaksanaan tahap awal program pendampingan sebelum guru melanjutkan ke sesi praktik pengembangan bahan ajar secara langsung.

Untuk mengukur efektivitas dan keberhasilan program pendampingan ini, tim pengusul melakukan evaluasi kuantitatif melalui instrumen *pre-test* dan *post-test* kepada 12 orang guru yang menjadi peserta. Berdasarkan data yang dihimpun, kemampuan awal peserta bervariasi dengan skor *pre-test* terendah berada pada angka 60 yang diperoleh oleh peserta EK, dan skor tertinggi mencapai 100 yang diraih oleh tiga peserta, yakni UL, MBSA, dan MPH. Kondisi awal ini menunjukkan adanya kesenjangan tingkat pemahaman digital antarguru sebelum program pendampingan intensif dilaksanakan.

Setelah mengikuti seluruh rangkaian workshop dan praktik langsung, hasil evaluasi *post-test* menunjukkan adanya lonjakan kompetensi yang sangat menggembirakan. Secara agregat, sesi pelatihan ini mencatat kenaikan rata-rata pemahaman para peserta yang sangat signifikan hingga mencapai 15,9%. Seluruh peserta yang sebelumnya memiliki skor di bawah 100 mengalami peningkatan performa yang pesat. Sebagai contoh, peserta EK melonjak dari skor 60 menjadi 90, sementara mayoritas peserta lainnya seperti ARW, ANA, RH, AK, RR, EY, dan IN berhasil menyentuh nilai sempurna yakni 100 pada evaluasi akhir. Hasil *pre-test* dan *post-test* disajikan dalam Gambar 2.

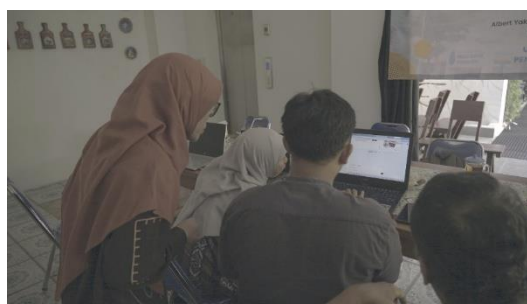


Gambar 2. Hasil *Pre-Test* dan *Post-Test*

Keberhasilan program ini tidak hanya tercermin dari angka-angka kuantitatif pada lembar evaluasi, melainkan juga dari produk nyata yang dihasilkan selama proses pendampingan.

c. Tahap 3: Pendampingan Produksi & Visualisasi

Dalam sesi praktik, para guru dibagi ke dalam kelompok kecil yang terdiri atas 2–3 orang. Melalui kerja kolaboratif tersebut, para guru sukses memproduksi 5 video pembelajaran interaktif yang kreatif dan siap diimplementasikan di kelas. Judul-judul video yang berhasil diselesaikan meliputi materi pecahan (matematika), pengelompokan hewan berdasarkan jenis makanannya, mengenal ciri-ciri hewan, ekosistem dan ulul azmi (PAI) melalui kerja kelompok yang kolaboratif.



Gambar 3. Proses Pendampingan Pembuatan Video Pembelajaran Interaktif, Dokumentasi Tim Pelaksana, 11 Juni 2026

Gambar 3 menampilkan proses pendampingan pembuatan video pembelajaran interaktif yang dilaksanakan oleh tim pelaksana pada 11 Juni 2026. Dalam sesi ini, guru-guru SD Muhammadiyah Senggotan didampingi secara langsung untuk mempraktikkan tahapan produksi video, mulai dari penyusunan skrip materi hingga penggunaan aplikasi atau platform digital yang sesuai. Pendampingan dilakukan secara personal dan interaktif agar setiap guru benar-benar

memahami teknis pembuatan konten, bukan sekadar menerima penjelasan secara teoretis. Dokumentasi ini menjadi bukti nyata keterlibatan aktif peserta dalam mengubah materi ajar konvensional menjadi media pembelajaran video yang lebih menarik dan interaktif bagi siswa.

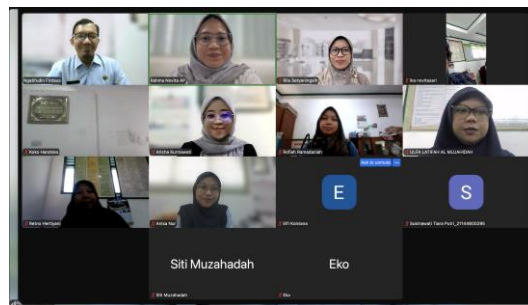
Secara keseluruhan, program pendampingan ini telah memberikan fondasi yang sangat kuat bagi para guru di SD Muhammadiyah Senggotan untuk bertransformasi menjadi pendidik yang adaptif dan visioner di era digital. Dampak jangka panjang dari kegiatan ini diharapkan mampu memicu semangat inovasi yang lebih luas, tidak hanya terbatas pada lingkungan internal sekolah tetapi juga menginspirasi ekosistem pendidikan di sekitarnya. Keterampilan baru dalam mengintegrasikan teknologi AI dan CapCut ini akan menjadi aset berharga dalam menciptakan iklim pembelajaran yang menyenangkan, interaktif, dan berpusat pada siswa di masa depan.

d. Tahap 4: Implementasi & Monev (Monitoring dan Evaluasi)

Tahap keempat dalam rangkaian program ini adalah Implementasi dan Monitoring Evaluasi (Monev), yang menjadi wujud nyata hilirisasi dari produk pembelajaran interaktif yang telah dikembangkan pada tahap sebelumnya. Pada tahap ini, guru mulai menerapkan langsung video pembelajaran interaktif dan konten berbasis digital yang telah mereka susun ke dalam proses belajar-mengajar di kelas masing-masing. Tim pelaksana turut melakukan pendampingan dan observasi selama proses implementasi berlangsung untuk memastikan produk yang dihasilkan benar-benar dapat digunakan secara efektif dan sesuai dengan kebutuhan siswa. Selain observasi lapangan, dilakukan pula evaluasi menyeluruh terhadap peningkatan kompetensi literasi digital guru melalui perbandingan hasil pre-test dan post-test, serta umpan balik dari peserta terkait kendala maupun manfaat yang dirasakan selama program berlangsung. Hasil monitoring dan evaluasi ini selanjutnya menjadi dasar penyusunan rekomendasi keberlanjutan program, sehingga penguatan literasi digital guru tidak berhenti pada satu siklus pelatihan, melainkan dapat terus dikembangkan secara mandiri oleh sekolah di masa mendatang.

Selain proses implementasi dan monitoring di tingkat sekolah, pada tahap ini tim pelaksana juga melakukan pengayaan materi melalui kolaborasi dengan Balai Teknologi Komunikasi Pendidikan (Tekomdik) Daerah Istimewa Yogyakarta. Kolaborasi ini bertujuan memberikan wawasan tambahan kepada guru mengenai optimalisasi pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran, khususnya terkait pengembangan konten digital yang lebih variatif dan sesuai dengan standar kualitas pendidikan di tingkat daerah. Melalui sesi pengayaan ini, guru memperoleh perspektif baru dari praktisi teknologi pendidikan mengenai tren, platform, maupun strategi pemanfaatan media digital

yang dapat memperkaya praktik mengajar mereka di luar materi yang telah disampaikan pada tahap pendampingan sebelumnya. Kehadiran Balai Tekomdik DIY sebagai mitra kolaborasi juga membuka peluang keberlanjutan dukungan teknis dan pembinaan bagi sekolah dalam mengembangkan literasi digital secara lebih terstruktur pascaprogram. Dengan demikian, pengayaan materi ini memperkuat fondasi yang telah dibangun sejak tahap workshop hingga implementasi, sekaligus memastikan bahwa transformasi pembelajaran digital di SD Muhammadiyah Senggotan mendapatkan dukungan yang lebih luas dan berkelanjutan.



Gambar 4. Pengayaan Materi Bersama Balai Tekomdik DIY, 28 Juli 2026

Gambar ini mendokumentasikan kegiatan pengayaan materi yang dilaksanakan bersama Balai Teknologi Komunikasi Pendidikan (Tekomdik) Daerah Istimewa Yogyakarta pada 28 Juli 2026. Dalam sesi ini, narasumber dari Balai Tekomdik DIY memberikan pemaparan mengenai strategi optimalisasi penggunaan teknologi dalam pembelajaran, termasuk pengenalan platform dan pendekatan terkini yang relevan dengan kebutuhan sekolah dasar. Guru-guru SD Muhammadiyah Senggotan tampak antusias mengikuti sesi ini sebagai bagian dari upaya memperdalam pemahaman mereka di luar materi yang telah diperoleh pada tahap pendampingan sebelumnya. Kegiatan ini sekaligus mempertegas komitmen kolaboratif antara tim pelaksana dan lembaga teknologi pendidikan daerah dalam mendukung keberlanjutan penguatan literasi digital di lingkungan sekolah.

2. Pembahasan

Keberhasilan program pengabdian kepada masyarakat di SD Muhammadiyah Senggotan pada tahun 2026 ini tidak terlepas dari konsistensi dan peta jalan (*roadmap*) pengabdian tim pengusul yang telah dibangun secara terstruktur sejak tahun 2018. Lonjakan kompetensi digital guru sebesar 15,9% serta keberhasilan produksi 5 video pembelajaran interaktif berbasis AI dan CapCut merupakan implementasi mutakhir dari model teoritis yang telah dikembangkan sebelumnya. Fondasi utama ini

berakar pada penelitian hibah Ristekdikti (2018–2019) yang merumuskan bahwa efektivitas edukasi digital sangat bergantung pada kesiapan infrastruktur dan model adaptasi media yang digunakan (Setyaningsih et al., 2019). Transformasi dari pemanfaatan *e-learning* dalam penelitian terdahulu kini telah berevolusi menjadi pemanfaatan teknologi kecerdasan buatan (*generative AI*) yang diadopsi secara praktis oleh para guru untuk menjawab tantangan pemenuhan konten ajar interaktif di kelas. Evolusi ini bukan sekadar pergantian alat, melainkan pergeseran paradigma yang lebih mendasar, di mana kerangka kesiapan teknologi (*technology readiness*) yang dahulu difokuskan pada infrastruktur jaringan dan platform e-learning kini meluas mencakup kesiapan kognitif dan penerimaan guru terhadap teknologi generatif, sebagaimana dijelaskan melalui kerangka Technological Pedagogical Content Knowledge (TPACK) dan Technology Acceptance Model (TAM) dalam menganalisis adopsi GenAI oleh guru sekolah dasar (Daeli, Sholeh, Prasetya & Avrilianda, 2026). Dalam kerangka tersebut, niat adopsi guru terhadap teknologi baru sangat ditentukan oleh persepsi kebermanfaatan (*perceived usefulness*) dan kemudahan penggunaan (*perceived ease of use*), yang pada gilirannya menegaskan kembali relevansi temuan awal tim pengusul pada tahun 2018–2019 bahwa kesiapan infrastruktur semata tidak cukup tanpa disertai model adaptasi media yang sesuai dengan kapasitas pengguna akhir. Konsistensi temuan ini juga tampak pada praktik pelatihan Generative AI sebagai asisten pedagogis bagi guru sekolah dasar, yang terbukti mampu meningkatkan kompetensi teknis guru secara signifikan sekaligus mengurangi beban administratif dan mendukung pembelajaran yang lebih terdiferensiasi sesuai kebutuhan siswa (Manafe et al., 2026). Dengan demikian, capaian lonjakan kompetensi digital guru sebesar 15,9% dan produksi lima video pembelajaran interaktif berbasis AI dan CapCut pada program tahun 2026 ini merupakan bukti empiris bahwa roadmap pengabdian tim pengusul telah berhasil menjembatani kesenjangan antara riset infrastruktur digital generasi awal dengan kebutuhan pedagogis kontemporer berbasis kecerdasan buatan generatif.

Hilirisasi riset yang dilakukan oleh tim pengusul secara konsisten bergerak dari penguatan kelembagaan masyarakat menuju peningkatan kapasitas sektor pendidikan formal. Ketika pada tahun 2020–2021 fokus diarahkan pada Kelompok Informasi Masyarakat (KIM) Desa Biting sebagai agen literasi (Setyaningsih & Utama, 2022), tim pengusul menguji bagaimana komunitas lokal dapat mengabsorpsi informasi digital. Pola pendampingan ini kemudian direplikasi dan disesuaikan pada tahun 2022 dengan menyasar pemuda aktivis organisasi kemasyarakatan sebagai *driver of change* (Chamdi, 2022). Pengalaman empiris dalam menggerakkan pemuda aktivis tersebut memberikan wawasan berharga bagi tim pengusul saat mengelola para guru di SD Muhammadiyah Senggotan. Karakteristik guru sebagai penggerak pendidikan formal memiliki kemiripan dengan aktivis kepemudaan, di mana intervensi literasi digital yang diberikan tidak

hanya berdampak pada individu, melainkan memiliki *multiplier effect* kepada siswa dan ekosistem sekolah secara luas. Hal ini sejalan dengan konsep guru penggerak yang tidak hanya dituntut memiliki kompetensi pedagogik semata, tetapi juga berperan sebagai agen perubahan di lingkungan sekolah yang mampu menggerakkan kolaborasi antarpemangku kepentingan demi tercapainya tatanan pendidikan yang lebih optimal (Aditiya & Fatonah, 2023, dalam kajian literatur guru penggerak). Dengan kata lain, ketika seorang guru mengalami peningkatan literasi digital, dampaknya tidak berhenti pada perbaikan kompetensi individual, melainkan merambat pada perubahan praktik pembelajaran di kelas, peningkatan keterlibatan siswa, hingga terbentuknya budaya digital yang lebih adaptif pada level satuan pendidikan. Fenomena ini diperkuat oleh temuan bahwa keberhasilan literasi digital guru sangat dipengaruhi oleh dukungan kepemimpinan sekolah yang visioner dan mampu menciptakan iklim kolaboratif, sehingga transformasi digital pada level individu guru dapat berkembang menjadi transformasi kelembagaan yang lebih luas. Dengan demikian, strategi hilirisasi riset yang dilakukan tim pengusul dari komunitas, pemuda aktivis, hingga guru sekolah dasar, menegaskan konsistensi pendekatan berbasis penguatan agen perubahan (*change agent*) sebagai jembatan antara intervensi literasi digital dan dampak sistemik yang berkelanjutan.

Lebih lanjut, integrasi nilai praktis dan fungsional dari literasi digital dalam pengabdian ini sejalan dengan program yang dilaksanakan pada tahun 2023 di Kampoeng Cyber Yogyakarta. Jika pada Kampoeng Cyber literasi digital diintegrasikan dengan sektor ekonomi kreatif dan *re-branding* wisata (Setyaningsih et al., 2025) maka pada pengabdian di SD Muhammadiyah Senggotan ini, literasi digital dikaitkan langsung dengan pemecahan masalah pedagogik nyata, yaitu kesulitan guru dalam memvisualisasikan materi konvensional. Pendekatan *Project-Based Learning* (PjBL) yang diterapkan di sekolah dasar ini diadopsi dari prinsip kemandirian kelompok yang telah matang diuji coba pada komunitas siber tersebut. Kemampuan guru dalam merakit aset digital secara mandiri membuktikan bahwa literasi digital telah bergeser dari sekadar kecakapan teknis (*hard skills*) menjadi instrumen produktivitas pemecahan masalah. Pergeseran ini sejalan dengan temuan bahwa pelatihan penyusunan modul ajar digital berbasis Project-Based Learning terbukti efektif meningkatkan kemampuan guru untuk menghasilkan bahan ajar yang lebih interaktif dan kreatif, sekaligus mendorong keterlibatan aktif peserta didik dalam pembelajaran kolaboratif, sehingga PjBL tidak lagi sekadar model pedagogis untuk siswa, melainkan juga kerangka kerja efektif dalam pengembangan profesional guru itu sendiri (Sulolipu et al., 2026). Prinsip kemandirian kelompok yang menjadi inti PjBL memungkinkan guru untuk tidak hanya menjadi konsumen teknologi, tetapi juga produsen konten pembelajaran

yang relevan dengan konteks kelasnya masing-masing, sebuah transformasi peran yang menegaskan bahwa literasi digital fungsional harus diukur bukan dari penguasaan fitur aplikasi semata, melainkan dari kemampuan menghasilkan solusi nyata atas persoalan pedagogik yang dihadapi sehari-hari. Dengan demikian, replikasi prinsip kemandirian dari Kampoeng Cyber ke dalam konteks pendidikan formal di SD Muhammadiyah Senggotan memperlihatkan fleksibilitas model literasi digital yang dikembangkan tim pengusul, di mana esensi yang sama, penguatan kapasitas mandiri kelompok melalui proyek nyata dapat diadaptasi lintas sektor, baik ekonomi kreatif berbasis komunitas maupun pedagogik berbasis sekolah, tanpa kehilangan nilai inti keberlanjutannya.

Terakhir, aspek keberlanjutan (*sustainability*) dan keberterimaan media yang diterapkan di SD Muhammadiyah Senggotan bercermin pada program pengabdian inklusi di Pinilih Sedayu pada periode 2024–2025. Pendampingan berkelanjutan terhadap kader difabel menunjukkan bahwa metode pelatihan harus didesain seinklusif dan semudah mungkin agar dapat diterima oleh berbagai tingkat kemampuan digital peserta (Setyaningsih et al., 2026). Hal ini sejalan dengan prinsip *Universal Design for Learning* (UDL) yang menekankan bahwa penyesuaian metode dan alat bantu terhadap kebutuhan peserta menjadi kunci keberhasilan pelatihan digital, sebagaimana ditunjukkan dalam program pemberdayaan keterampilan digital bagi penyandang disabilitas di Pekanbaru, di mana sebanyak 86,7% peserta mengalami peningkatan kemampuan yang signifikan setelah pendekatan partisipatif berbasis komunitas diterapkan secara konsisten (Fadhilah & Ramadhan, 2025). Dengan demikian, keberterimaan (*acceptability*) sebuah media atau metode pelatihan tidak hanya ditentukan oleh kecanggihan fitur teknologi yang ditawarkan, melainkan oleh sejauh mana teknologi tersebut mampu mengakomodasi keragaman kemampuan awal, latar belakang, dan kebutuhan khusus penggunanya. Prinsip inilah yang pada akhirnya memperkuat argumen bahwa keberlanjutan program literasi digital baik di SD Muhammadiyah Senggotan maupun di Pinilih Sedayu sangat bergantung pada konsistensi pendampingan pascapelatihan dan pembentukan komunitas belajar mandiri, sebagaimana ditegaskan pula oleh Alif et al. (2026) bahwa model pelatihan inklusif yang terintegrasi dengan pendampingan jangka panjang mampu menciptakan dampak yang terukur dan mendukung tujuan pembangunan berkelanjutan secara lebih luas.

Prinsip kemudahan aksesibilitas (*user-friendly*) inilah yang menjadi landasan utama dalam merancang workshop desain instruksional bagi para guru, keberhasilan pelatihan literasi digital guru sangat ditentukan oleh sejauh mana teknologi yang diperkenalkan mudah dipahami dan diaplikasikan tanpa memerlukan latar belakang teknis yang kompleks. Mengingat variasi kemampuan awal guru yang cukup beragam ditunjukkan dengan skor pre-test yang berkisar antara 60 hingga 100, maka pemilihan

strategi pelatihan yang inklusif menjadi kebutuhan mendesak agar seluruh peserta, tanpa terkecuali, dapat mengikuti proses pembelajaran secara optimal. Dalam konteks ini, adopsi aplikasi CapCut yang berbasis antarmuka sederhana serta integrasi teknologi AI generatif hadir sebagai solusi inklusif yang efektif menjembatani kesenjangan kemampuan teknis di antara peserta, sejalan dengan temuan Sopingi dan Nastiti (2026) yang menunjukkan bahwa pelatihan berbasis praktik langsung dengan platform AI generatif mampu mendorong peningkatan kompetensi digital guru secara signifikan dan merata, bahkan pada peserta dengan literasi teknologi awal yang rendah. Hasilnya, pendekatan ini terbukti berdampak nyata, di mana sebanyak 75% peserta berhasil mencapai skor post-test sempurna (100), sebuah capaian yang mengindikasikan efektivitas metode pelatihan yang diterapkan. Rekam jejak yang panjang dan berkesinambungan ini semakin menegaskan bahwa program pendampingan di SD Muhammadiyah Senggotan bukan hanya kegiatan insidental, melainkan representasi dari puncak pematangan model literasi digital yang bersifat adaptif, aplikatif, dan berdampak luas bagi peningkatan kompetensi pedagogis guru di era transformasi digital.

D. SIMPULAN DAN SARAN

Program pengabdian kepada masyarakat yang dilaksanakan di SD Muhammadiyah Senggotan menunjukkan hasil yang positif dalam meningkatkan literasi digital guru, khususnya dalam pengembangan konten pembelajaran interaktif. Pendampingan yang diberikan terbukti efektif meningkatkan pemahaman dan keterampilan peserta dalam memanfaatkan teknologi digital untuk kebutuhan pembelajaran. Hal ini terlihat dari peningkatan rata-rata skor pemahaman sebesar 15,9% antara pre-test dan post-test. Selain itu, pemanfaatan aplikasi CapCut dan teknologi Artificial Intelligence (AI) generatif berhasil memberdayakan guru dalam mengatasi berbagai keterbatasan teknis, yang tercermin dari capaian 9 dari 12 peserta yang memperoleh skor sempurna pada evaluasi akhir. Kegiatan ini juga menghasilkan luaran yang nyata berupa lima video pembelajaran interaktif yang siap digunakan dalam proses belajar mengajar, mencakup materi matematika, IPA, dan Pendidikan Agama Islam yang dikembangkan secara kolaboratif oleh para peserta.

Untuk menjaga keberlanjutan dan mengoptimalkan dampak program, diperlukan dukungan dari berbagai pihak. Sekolah diharapkan dapat memfasilitasi kebijakan dan ruang pengembangan profesional berkelanjutan, seperti workshop internal secara rutin, agar guru terus termotivasi memproduksi dan memanfaatkan media pembelajaran digital dalam kegiatan belajar mengajar. Para guru juga perlu terus meningkatkan kompetensi digitalnya melalui eksplorasi mandiri maupun kegiatan berbagi pengetahuan dengan rekan sejawat sehingga tercipta budaya belajar dan

inovasi yang berkelanjutan di lingkungan sekolah. Sementara itu, program pengabdian selanjutnya disarankan tidak hanya berfokus pada pengembangan konten, tetapi juga pada evaluasi implementasi media pembelajaran di kelas serta pengukuran dampaknya terhadap motivasi, keterlibatan, dan hasil belajar siswa.

UCAPAN TERIMA KASIH

Tim penulis mengucapkan terima kasih kepada Lembaga Pengabdian kepada Masyarakat (LPPM) Universitas Mercu Buana Yogyakarta yang telah mendanai kegiatan pengabdian ini sehingga terlaksana dengan baik.

DAFTAR RUJUKAN

- Aditiya, N., & Fatonah, S. (2023). Guru Penggerak sebagai Agen Transformasi Pendidikan: Tinjauan Literatur terhadap Peran, Tantangan, dan Kolaborasi. *Jurnal Pengabdian Masyarakat (JPM)*, 15(2), 1–10. <https://doi.org/10.37630/jpm.v15i2.2719>
- Ainur, R. I., Titin, S., & Fasya, S. N. (2024). A case study of how digital competencies affect pre-service physics teachers' professional growth: Realizing SDG 4. *E3S Web of Conferences*, 513, 04007. <https://doi.org/10.1051/e3sconf/202451304007>
- Alif, M. I., Amir, S., Sartika, W., & Uturestantix. (2026). Empowering Balikpapan's Persons with Disabilities: A Digital Marketing and Packaging Training for Economic Inclusion. *DINAMISIA: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 10(2), 498–506. <https://doi.org/10.31849/dinamisia.v10i2.29702>
- Andini, I., & Azizah, L. (2025). Pemanfaatan teknologi gratis untuk pemberdayaan guru SD dalam media pembelajaran interaktif. *COMMUNITY: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 5(2), 109–117. <https://doi.org/10.51903/x247sr47>
- Anggraena, Y., dkk. (2020). *Kajian pengembangan profil pelajar Pancasila*. Kemendikbudristek. https://kurikulum.kemendikdasmen.go.id/wp-content/unduhan/Kajian_PPP.pdf
- Anwar, C. R., Mawarni, S., Baidis, F., Yusuf, N., & Sofyan, S. (2025). Pelatihan pemanfaatan Artificial Intelligence (AI) untuk pembuatan video dan visualisasi konten pembelajaran bagi guru di Kabupaten Gowa. *Prosiding Seminar Nasional LPM UNM*. <https://ojs.unm.ac.id/semnaslpm/article/view/77793>
- Baadilla, I., Zamzam, R., Hidayatullah, A., & Rahman, F. (2025). Implementasi Literasi Digital untuk Penguatan Kompetensi dan Nilai Karakter Guru Berbasis SDGs 2030 pada SDN Tegal Kunir Lor, Mauk. *Jurnal Surya*, 7(2), 16–25. <https://jurnal.ummi.ac.id/index.php/JSU/article/view/4114>
- Barokah, T., Sapriani, M., Cahyani, V. J., Astin, H., Negara, M. C., Melany, S. D., Sofwan, M., & Khoirunnisa. (2024). Kesulitan Guru dalam Mengoptimalkan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi dalam Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendas*, 10(2), 290–299. <https://journal.unpas.ac.id/index.php/pendas/article/view/23819>
- Camarini, N. I., et al. (2024). Permasalahan Penggunaan Aplikasi Digital: Studi Masalah Guru Sekolah Dasar. *Jurnal Media dan Teknologi Pendidikan*, 4(2), 158–165. <https://doi.org/10.23887/jmt.v4i2.62701>
- Chamdi, Hilal. (2022). “MTs/MA Muhammadiyah Yanggong Gelar Seminar Sahabat Reog Cakap Digital”. Link akses <https://pwmu.co/250068/08/01/mts-ma-muhammadiyah-yanggong-gelar-seminar-sahabat-reog-cakap-digital/> diakses pada 17 September 2026.
- Daeli, Y. F., Sholeh, M., Prasetya, A. T., & Avrilianda, D. (2026). Adopsi Generative AI di Sekolah Dasar: Tinjauan Literatur Sistematis Berbasis Kerangka

- TPACK dan TAM. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 11(2), 261–275. <https://www.journal.unpas.ac.id/index.php/pendas/article/view/45439>
- Dewi, R. K., Nurkolis, & Murniati, N. A. N. (2026). Pengaruh literasi digital terhadap profesionalisme guru Sekolah Dasar. *Idarah Tarbawiyah: Journal of Management in Islamic Education*, 7(2), 299–313. <https://ejournal.uika-bogor.ac.id/index.php/JIEM/article/view/22952>
- Dewi, Z. R., & Sunarni, S. (2024). Peran literasi digital dalam implementasi Kurikulum Merdeka: Adaptasi dan transformasi di era digital. *Jurnal Ilmu Manajemen dan Pendidikan*, 4(1), 45–55. <https://doi.org/10.30872/jimpian.v4i1.2916>
- Fadhilah, N., & Ramadhan, F. (2025). Pemberdayaan Masyarakat Melalui Pelatihan Keterampilan Digital Bagi Penyandang Disabilitas. *JPPKh Lectura: Jurnal Pengabdian Pendidikan Khusus*, 3(1), 1–10. <https://journal.unilak.ac.id/index.php/JPPKhLectura/article/view/27354/7753>
- Farooq, et all. (2025). Digital literacy for teacher professional development: A bibliometric analysis of global trends (2015–2025). *ICERI2025 Proceedings*, 9384. <https://doi.org/10.21125/iceri.2025.2670>
- Gumilar, M., Reviyanti, L., & Akbar, M. (2024). Pengaruh Literasi Digital Terhadap Penguatan Profil Pelajar Pancasila Siswa. *Edusaintek: Jurnal Pendidikan, Sains Dan Teknologi*, 11(3), 1542 – 1558. <https://doi.org/10.47668/edusaintek.v11i3.1230>
- Halimatussakdiah, Nabila, M., Harahap, M., Nurmayani, Perangin-angin, L. M., & Manurung, I. F. U. (2025). Pendampingan literasi digital untuk meningkatkan kompetensi pedagogik guru sekolah dasar. *JS (Jurnal Sekolah)*, 9(3), 427–434. <https://doi.org/10.24114/js.v9i3.67261>
- Handayani, N. N. L. (2023). Peningkatan literasi digital dan karakter peserta didik melalui implementasi Kurikulum Merdeka. *Lampuhyang*, 14(2), 144–159. <https://doi.org/10.47730/jurnallampuhyang.v14i2.354>
- Hidayah, Eva Nur,. dkk. (2026). Peningkatan Inovasi Pembelajaran di SDN Tambakaji 02 melalui Pelatihan Pemanfaatan Generative Artificial Intelligence (GenAI) . *Jurnal Bernas: Pengabdian Kepada Masyarakat*, 7 (3), <https://ejournal.unma.ac.id/index.php/bernas/article/view/16502>
- Hidayah, Y., & Suyitno. (2021). Kajian Media Pembelajaran Berbasis Interaktif untuk Memperkuat Profil Pelajar Pancasila di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan*, 11(2), 22–30. <https://ppjp.ulm.ac.id/journal/index.php/pkn/article/view/12247/7696>
- Janti, J. M., Wijayanti, R. K., Markhamah, M., & Utama, S. (2025). The Role of Digital Literacy in the Pancasila Learner Profile Strengthening Project at Gurawan Public Elementary School. *Jurnal Gentala Pendidikan Dasar*, 10(2), 341–352. <https://online-journal.unja.ac.id/gentala/article/view/44471>
- Kurniawati, I., Radiyah, U., & Mulyani, A. (2025). Peningkatan kompetensi guru melalui pelatihan pembuatan media pembelajaran interaktif berbasis Artificial Intelligence di RA Al-Muttaqin. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat (PEKAMAS)*, 64–[hlm.]. <https://ojs2.polimedia.ac.id/index.php/JPK/article/view/1752> (open access)
- Lubis, N., Saragih, A., & Lubis, A. (2022). Asesmen Literasi Digital Berbasis Islami dengan Project-Based Learning bagi Guru MTs Lab IKIP Al Washliyah. *Prosiding PKMS Universitas Muslim Nusantara Al Washliyah*. <https://www.semanticscholar.org/paper/ASESMEN-LITERASI-DIGITAL-BERBASIS-ISLAMI-DENGAN-LAB-Lubis-Saragih/c50456c17d6b247f4cc26f4e107e276148b79768#citing-papers>
- Mahande, R. D., Wahid, M. S. N., Muliadi, Putra, K. P., & Baso, F. (2025). Pelatihan LMS Syam-OK untuk meningkatkan kompetensi pembelajaran digital bagi

- pengajar baru. *Journal of Engineering Service and Innovation*, 1(1), 1–10. <https://journal.unm.ac.id/index.php/JESI/article/view/8519>
- Manafe, Y. Y., Boesday, L. F., & Radja, A. K. (2026). Peningkatan Kompetensi Pedagogis Guru SD melalui Optimalisasi Generative AI dalam Penyusunan Bahan Ajar Interaktif. *KELIMUTU Journal of Community Service (KJCS)*, 6(1), 35–43. <https://ejurnal.undana.ac.id/index.php/kjcs/article/view/26009>
- Pratiwi, Y., & Nugraheni, A. S. (2022). Problematika Guru dalam Mengembangkan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia di SD/MI. *Primary: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 11(5), 1479–1490. https://www.researchgate.net/publication/365314524_PROBLEMATIKA_GURU_DALAM_MENGEMBANGKAN_MEDIA_PEMBELAJARAN_BERBASIS_MULTIMEDIA_DI_SDMI
- Setyaningsih, R., Abdullah, A., Prihantoro, E., & Hustinawaty, H. (2019). Model penguatan literasi digital melalui pemanfaatan e-learning. *Jurnal ASPIKOM*, 3(6), 1200–1214. <https://doi.org/10.24329/aspikom.v3i6.333>
- Setyaningsih, Rila dan Utama, Shoffin Nahwa. (2022). “Pendampingan Literasi Digital Untuk Pengembangan Kelompok Informasi Masyarakat Desa Biting”. *J-Abdi*, Vol.1 , No. 12, 3265-3277, <https://bajangjournal.com/index.php/J-ABDI/article/view/2050/1480>
- Setyaningsih, Rila; Amanova, Feliciana Yayi; Adha, Ikhsan Fauzi. (2025). Edukasi Literasi Digital Inklusi Bagi Forum Keluarga Difabel Pinilih Sedayu. *Jurnal J-Abdi*, Vol.4, No.8, 1305-1315 <https://www.bajangjournal.com/index.php/J-ABDI/article/view/9315>
- Setyaningsih, Rila; Amanova, Feliciana; Putri, Rahma Novita Alim. (2026). Penguatan Literasi Digital Inklusi Bagi Kader di Keluarga Difabel Pinilih Yogyakarta. Vol.5, No.6, 1945-1954, <https://bajangjournal.com/index.php/J-ABDI/article/view/11741>
- Sopongi, S., & Nastiti, F. E. (2026). Peningkatan Kompetensi Digital dan Efisiensi Pembelajaran Guru SMK Berbasis Platform Generative AI. *Jurnal Pembelajaran Pemberdayaan Masyarakat (JP2M)*, 7(3), 826–832. <https://doi.org/10.33474/jp2m.v7i3.25506>
- Sulolipu, A. A., Rosmayanti, V., Lipu, A. T., Asrifan, A., & Ishak, S. (2026). Pelatihan Penyusunan Modul Ajar Digital Berbasis Project Based Learning guna Mendukung Pembelajaran Kolaboratif di SDN Mattoangin. *Jurnal Sipatokkong (JSE)*, Universitas Negeri Makassar, 2 (1), 29-34, <https://journal.unm.ac.id/index.php/JSE/article/view/12390>
- Sumarlin K, A. (2024). Peningkatan Literasi Digital bagi Guru dan Siswa di Era Transformasi Pendidikan. *Malebbi: Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat*, 2(1), 35–42. <https://ojs.unpatompo.ac.id/index.php/malebbi/id/article/view/588>
- Universitas Mercu Buana Yogyakarta. (2023). *Terapkan new media literacy, tim PkM UMBY luncurkan aplikasi digitalliteracy.id*. <https://www.mercubuana-yogya.ac.id/news/terapkan-new-media-literacy-tim-pkm-umby-luncurkan-aplikasi-digitalliteracyid-1.html>
- Wiguna & Sudarti. (2024). Peran literasi digital dalam penguatan profil pelajar Pancasila dimensi mandiri, bernalar kritis, dan kreatif. *International Journal of Multidisciplinary Educational Analysis and Learning (IJMEAL)*, 1(3), 42–52, <https://international.aspirasi.or.id/index.php/IJMEAL/article/download/58/70>
- Zahra, A. S., Untari, E., & Yusuf, D. A. (2025). Pengembangan media pembelajaran Papan Pancasila interaktif untuk siswa kelas III sekolah dasar. *Jurnal Citra magang dan Persekolahan*, 4(3), 203-211. <https://jurnal.citrabakti.ac.id/index.php/jcmp/article/view/5720/2080>