

## **PENGUATAN LITERASI DIGITAL GURU SD MELALUI PELATIHAN PENGGUNAAN EDUCAPLAY**

**Vivi Rachmatul Hidayati<sup>1\*</sup>, Baiq Yuni Wahyuningsih<sup>2</sup>, Darmiany<sup>3</sup>,  
Husniati<sup>4</sup>**

<sup>1,2,3,4</sup>PGSD, FKIP, Universitas Mataram, Mataram, Indonesia

\*E-mail: [vivirachma@unram.ac.id](mailto:vivirachma@unram.ac.id)

### **ABSTRAK**

Kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat ini bertujuan untuk meningkatkan literasi digital guru sekolah dasar melalui pelatihan penggunaan Educaplay sebagai media pembelajaran interaktif di SDN 40 Mataram. Permasalahan yang dihadapi mitra meliputi rendahnya kemampuan guru dalam mengembangkan media pembelajaran berbasis digital serta terbatasnya pemanfaatan teknologi dalam proses pembelajaran. Program ini dilaksanakan melalui beberapa tahapan, yaitu sosialisasi dan diskusi, pelatihan, praktik dan pendampingan, serta evaluasi dan refleksi. Metode yang digunakan adalah pendekatan partisipatif dan praktik langsung (*learning by doing*) sehingga peserta dapat memahami sekaligus mempraktikkan penggunaan Educaplay dalam pembelajaran. Hasil kegiatan menunjukkan adanya peningkatan kemampuan guru dalam memanfaatkan teknologi digital untuk menciptakan media pembelajaran interaktif. Guru-guru peserta pelatihan mampu membuat berbagai aktivitas pembelajaran seperti kuis digital, permainan edukatif, dan evaluasi pembelajaran berbasis Educaplay sesuai dengan mata pelajaran yang diampu. Selain itu, kegiatan ini juga meningkatkan motivasi dan kepercayaan diri guru dalam mengintegrasikan media digital ke dalam proses pembelajaran di kelas. Partisipasi aktif peserta selama kegiatan menjadi faktor pendukung keberhasilan program. Dapat disimpulkan bahwa kegiatan ini berhasil memberikan solusi terhadap permasalahan mitra sekaligus mendukung penguatan pembelajaran digital yang inovatif dan interaktif di sekolah dasar.

**Kata Kunci:** Educaplay; Guru; Literasi Digital; Media Pembelajaran.

### **ABSTRACT**

*This Community Service Program aimed to strengthen the digital literacy of elementary school teachers through training program on the utilization of Educaplay as an interactive learning medium at SDN 40 Mataram elementary school. The problems faced by the partner institution included teachers' limited ability to develop digital-based learning media and the minimal integration of technology into classroom instruction. The program was implemented through several stages, that included socialization and discussion, training, practice and mentoring session, as well as evaluation and reflection session and carried out using participatory approaches and direct practice (*learning by doing*) methods that enabled participants to both understand and apply the use of Educaplay in learning activities. The results of the program indicated a significant improvement in teachers' ability to utilize digital technology to create interactive learning media. The participating teachers showed good skills in designing various learning activities, such as digital quizzes, educational games, and learning evaluations using Educaplay in accordance*

*with their respective subjects. In addition, the program enhanced teachers' motivation and self-confidence in integrating digital media into classroom learning processes. The active participation of participants throughout the activities became one of the supporting factors for the success of the program. Thus, this program successfully provided solutions to the partner institution's problems while supporting the development of innovative and interactive digital learning in elementary schools.*

**Keywords:** Digital Literacy; Educaplay; Learning Media; Teachers.

| <b>Article History:</b>   |              |
|---------------------------|--------------|
| Diterima                  | : 24-04-2026 |
| Disetujui                 | : 29-05-2026 |
| Diterbitkan <i>Online</i> | : 15-06-2026 |

## **PENDAHULUAN**

### **1. Analisis Situasi**

Perkembangan teknologi digital telah membawa perubahan besar dalam dunia pendidikan, termasuk pada jenjang sekolah dasar. Guru dituntut untuk mampu memanfaatkan teknologi sebagai media pembelajaran yang interaktif, inovatif, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik abad ke-21 (Astini, 2020; Faiza & Wardhani, 2024; Hati & Karo, 2025). Pembelajaran tidak lagi hanya berpusat pada metode konvensional, tetapi mulai diarahkan pada penggunaan media digital yang dapat meningkatkan partisipasi dan motivasi belajar siswa (Azzahra & Prasetyo, 2024; Syafaatussalamah & Salsabilla, 2025). Salah satu bentuk pemanfaatan teknologi tersebut adalah penggunaan platform pembelajaran interaktif seperti Educaplay yang memungkinkan guru membuat kuis, permainan edukatif, teka-teki, dan aktivitas pembelajaran digital lainnya secara mudah dan menarik.

Berdasarkan hasil analisis situasi di lapangan, kemampuan literasi digital guru sekolah dasar masih beragam. Sebagian guru telah menggunakan perangkat digital dalam pembelajaran, namun penggunaannya masih terbatas pada aplikasi dasar seperti presentasi dan pengiriman tugas melalui media komunikasi sederhana. Pemanfaatan platform pembelajaran interaktif masih relatif rendah karena keterbatasan pengetahuan teknis, minimnya pelatihan, serta kurangnya pendampingan dalam pengembangan media pembelajaran digital. Kondisi tersebut menyebabkan proses pembelajaran cenderung monoton dan kurang mampu memaksimalkan keterlibatan siswa secara aktif.

Karakteristik peserta didik sekolah dasar yang cenderung menyukai pembelajaran berbasis visual, permainan, dan aktivitas interaktif belum sepenuhnya diakomodasi dalam proses pembelajaran di kelas. Hal ini menjadi tantangan tersendiri bagi guru untuk menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan bermakna. Oleh karena itu, peningkatan kompetensi guru dalam memanfaatkan teknologi pembelajaran menjadi kebutuhan yang mendesak, khususnya dalam penguatan literasi digital dan kemampuan mengembangkan media pembelajaran interaktif (Putera et al., 2024; Putera et al., 2025).

Secara teoritis, program ini didukung oleh konsep literasi digital yang menekankan kemampuan individu dalam mengakses, memahami, memanfaatkan, dan menciptakan informasi melalui teknologi digital secara efektif dan bertanggung jawab. Dalam konteks pendidikan, literasi digital guru menjadi bagian penting dalam mendukung implementasi pembelajaran abad ke-21 yang menuntut keterampilan komunikasi, kreativitas, kolaborasi, dan

berpikir kritis (Hilmiah & Salehudin, 2024). Selain itu, penggunaan media pembelajaran interaktif juga didukung oleh teori konstruktivisme yang menempatkan peserta didik sebagai subjek aktif dalam proses belajar. Melalui media interaktif seperti Educaplay, siswa dapat belajar melalui pengalaman, eksplorasi, dan aktivitas yang lebih menarik sehingga meningkatkan motivasi dan keterlibatan belajar.

Program pelatihan ini juga relevan dengan konsep TPACK (*Technological Pedagogical Content Knowledge*) yang menekankan pentingnya integrasi pengetahuan teknologi, pedagogik, dan materi pembelajaran dalam proses mengajar (Silvester et al., 2024). Dengan pelatihan penggunaan Educaplay, guru tidak hanya memperoleh keterampilan teknis dalam menggunakan aplikasi, tetapi juga memahami bagaimana mengintegrasikan media digital ke dalam strategi pembelajaran yang efektif.

## **2. Permasalahan Mitra dan Solusi yang Ditawarkan**

Permasalahan mitra atau masyarakat sasaran program secara umum meliputi rendahnya keterampilan guru dalam membuat media pembelajaran digital interaktif, kurangnya pemahaman mengenai pemanfaatan platform pembelajaran berbasis game edukasi, serta terbatasnya pengalaman guru dalam mengintegrasikan teknologi ke dalam pembelajaran. Dari beberapa permasalahan tersebut, prioritas dalam program PkM ini adalah penguatan literasi digital guru melalui pelatihan penggunaan Educaplay sebagai media pembelajaran interaktif. Prioritas ini dipilih karena kemampuan guru dalam memanfaatkan teknologi pembelajaran menjadi faktor utama dalam menciptakan proses pembelajaran yang inovatif dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik saat ini. Selain itu, Educaplay dipilih karena platform ini mudah digunakan, memiliki berbagai fitur pembelajaran interaktif, serta dapat diterapkan pada berbagai mata pelajaran di sekolah dasar (Zambrano et al., 2025).

Solusi yang ditawarkan berupa pelatihan dan pendampingan penggunaan Educaplay (tautan: <https://www.educaplay.com>) sebagai media pembelajaran interaktif bagi guru sekolah dasar di SDN 40 Mataram. Solusi tersebut dirancang untuk menjawab permasalahan utama mitra, yaitu rendahnya literasi digital guru dalam mengembangkan media pembelajaran berbasis teknologi serta keterbatasan keterampilan dalam memanfaatkan platform pembelajaran interaktif.

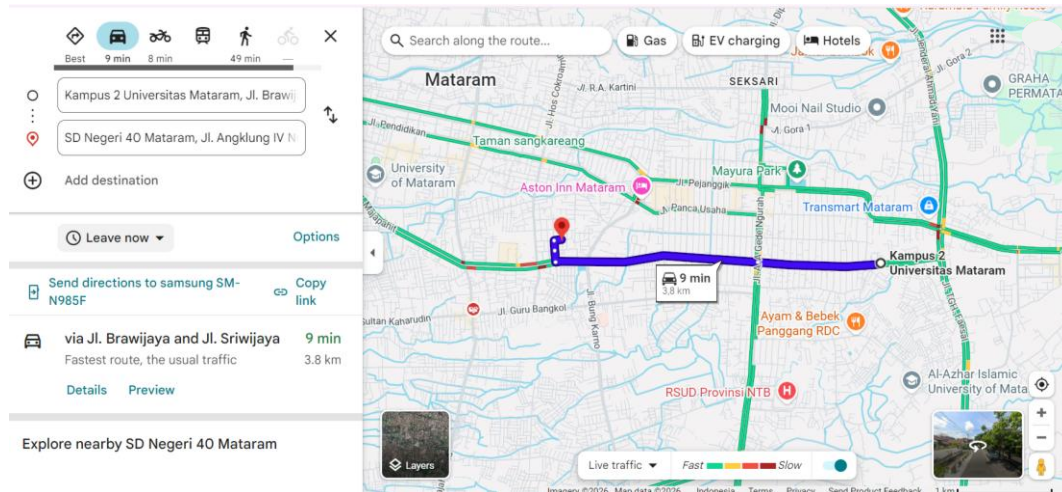
Adapun tujuan program kegiatan ini adalah untuk meningkatkan literasi digital guru sekolah dasar melalui pelatihan penggunaan Educaplay sebagai media pembelajaran interaktif. Secara khusus, program ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan guru dalam membuat aktivitas pembelajaran digital, mengembangkan evaluasi pembelajaran yang menarik, serta mengintegrasikan teknologi dalam proses pembelajaran di kelas. Manfaat program kegiatan ini diharapkan dapat dirasakan oleh berbagai pihak. Bagi guru, kegiatan ini dapat meningkatkan kompetensi profesional dan keterampilan dalam memanfaatkan teknologi pembelajaran. Bagi siswa, penggunaan media pembelajaran interaktif diharapkan mampu meningkatkan motivasi, partisipasi, dan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan. Sementara itu, bagi sekolah, program ini dapat mendukung penguatan budaya pembelajaran digital serta meningkatkan kualitas pembelajaran yang lebih inovatif dan adaptif terhadap perkembangan teknologi.

## **METODE PELAKSANAAN KEGIATAN**

### **1. Lokasi, Waktu, dan Peserta Kegiatan**

Program pengabdian masyarakat ini dilaksanakan selama 1 hari di SDN 40 Mataram pada tanggal 23 Agustus 2025. Program ini melibatkan guru-guru

di sekolah mitra sebanyak 10 orang. Guru sekolah dasar dipilih sebagai sasaran program karena memiliki peran yang strategis dalam membentuk pengalaman belajar awal peserta didik. Pada jenjang ini, siswa berada pada fase perkembangan yang membutuhkan pembelajaran yang menarik, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik usia mereka. Berdasarkan hasil analisis kebutuhan, sebagian guru di SDN 40 Mataram masih menghadapi keterbatasan dalam pemanfaatan teknologi dan pengembangan media pembelajaran digital interaktif sehingga sangat penting untuk mengembangkan kemampuan profesionalnya dalam penggunaan teknologi pembelajaran.



**Gambar 1.** Peta Lokasi Pengabdian di SDN 40 Mataram.

Peta di atas menunjukkan lokasi pelaksanaan kegiatan PkM yang berada di SD Negeri 40 Mataram dengan titik keberangkatan dari Kantor Jurusan Ilmu Pendidikan. Berdasarkan rute, jarak tempuh menuju lokasi kegiatan sekitar 3,8 km dengan estimasi waktu perjalanan kurang lebih 12 menit melalui jalur tercepat, yaitu Jalan Brawijaya dan Jalan Sriwijaya.

## 2. Instrumen Kegiatan

Instrumen evaluasi terdiri atas 12 butir soal pilihan ganda yang dirancang untuk mengukur pemahaman peserta setelah mengikuti pelatihan pemanfaatan media pembelajaran digital. Materi yang diujikan mencakup konsep media pembelajaran, asesmen dan evaluasi pembelajaran, serta penggunaan platform digital berbasis web seperti Wordwall, Canva, Pixton, Google Forms, dan Educaplay.

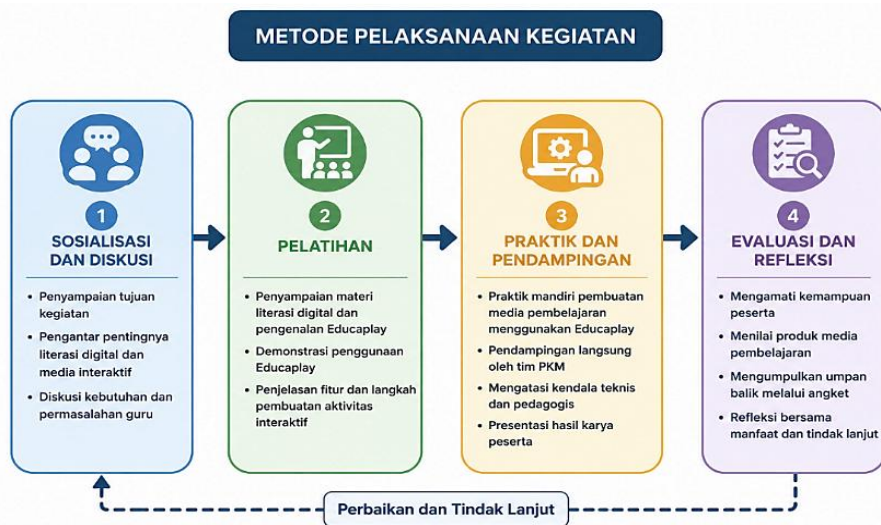
**Tabel 1.** Kisi-Kisi Instrumen Kegiatan

| Variabel  | Indikator                         | Deskripsi Indikator   | No. Soal   |
|---|-----------------------------------|---|------------|
| Pemahaman literasi digital                            | Konsep media pembelajaran         | Memahami definisi dan fungsi media pembelajaran   | 1, 3       |
|   | Evaluasi dan asesmen pembelajaran | Memahami tujuan dan jenis asesmen pembelajaran  | 4, 6, 7, 8 |
| Kemampuan menggunakan media interaktif                | Pengenalan platform digital       | Mengidentifikasi karakteristik berbagai platform pembelajaran digital                     | 2, 10      |
| Kemampuan membuat media pembelajaran dengan Educaplay | Pemanfaatan Educaplay             | Mengenali fungsi Educaplay sebagai media pembelajaran interaktif berbasis web             | 9          |
|   | Fitur Educaplay                   | Memahami fitur-fitur Educaplay termasuk kuis interaktif dan video kuis                    | 11         |
|   | Keunggulan Educaplay              | Memahami manfaat Educaplay dalam meningkatkan interaktivitas dan umpan balik pembelajaran | 12         |

Secara khusus, aspek Educaplay diukur melalui indikator kemampuan peserta dalam mengenali fungsi platform, mengidentifikasi fitur-fitur yang tersedia, serta memahami keunggulannya sebagai media pembelajaran interaktif yang menyediakan berbagai aktivitas seperti permainan edukatif, presentasi interaktif, dan video kuis yang dapat digunakan untuk meningkatkan keterlibatan peserta didik selama proses pembelajaran.

### 3. Tahapan Kegiatan

Metode pendekatan yang digunakan dalam program PkM ini adalah pendekatan partisipatif dan praktik langsung (*learning by doing*) (Sholeh et al., 2026). Pendekatan partisipatif dilakukan dengan melibatkan guru secara aktif dalam setiap tahapan kegiatan, mulai dari identifikasi kebutuhan, pelaksanaan pelatihan, praktik penggunaan aplikasi, hingga evaluasi kegiatan.



**Gambar 2.** Alur Pelaksanaan Pengabdian.

Adapun metode pelaksanaan kegiatan sebagaimana tampak pada diagram alir di atas dengan rincian sebagai berikut. *Pertama*, kegiatan diawali dengan sosialisasi mengenai pentingnya literasi digital guru dalam pembelajaran abad ke-21 serta pengenalan media pembelajaran interaktif berbasis digital. Pada tahap ini, peserta juga diberikan pemahaman mengenai manfaat penggunaan Educaplay dalam meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran. *Kedua*, kegiatan pelatihan yang dilakukan melalui pemberian materi dan demonstrasi penggunaan Educaplay, mulai dari proses registrasi akun, pengenalan fitur, hingga pembuatan aktivitas pembelajaran interaktif. *Ketiga*, guru diberikan kesempatan untuk mempraktikkan secara langsung pembuatan media pembelajaran menggunakan Educaplay sesuai bidang ajar masing-masing. Tim melakukan pendampingan selama proses praktik untuk membantu peserta mengatasi kendala teknis maupun pedagogis. *Terakhir*, tahap evaluasi yang dilakukan untuk mengetahui tingkat pemahaman dan keterampilan peserta setelah mengikuti pelatihan. Evaluasi dilakukan melalui observasi hasil praktik, diskusi reflektif, dan pengisian angket kepuasan peserta terhadap kegiatan PkM.

### HASIL KEGIATAN DAN PEMBAHASAN

Kegiatan pengabdian masyarakat dengan judul “Penguatan Literasi Digital Guru SD melalui Pelatihan Penggunaan Educaplay” telah dilaksanakan di SDN 40 Mataram dengan melibatkan guru-guru sekolah dasar sebagai peserta utama kegiatan. Program ini dilaksanakan sebagai bentuk upaya peningkatan kompetensi guru dalam memanfaatkan teknologi digital untuk

mendukung proses pembelajaran yang lebih inovatif, interaktif, dan sesuai dengan kebutuhan pembelajaran abad ke-21.

Kegiatan diawali dengan tahap sosialisasi dan diskusi mengenai pentingnya literasi digital dalam dunia pendidikan. Pada tahap ini, tim memberikan pemahaman kepada peserta terkait perkembangan teknologi pembelajaran serta tantangan guru dalam menghadapi karakteristik peserta didik yang semakin dekat dengan teknologi digital. Dalam sesi diskusi, guru-guru menyampaikan beberapa kendala yang selama ini dihadapi, seperti keterbatasan keterampilan dalam membuat media pembelajaran interaktif, kurangnya pengalaman menggunakan platform digital, serta minimnya pelatihan yang berfokus pada pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi. Kendala yang disampaikan guru, menunjukkan bahwa penguatan kompetensi digital guru masih menjadi kebutuhan penting dalam mendukung pembelajaran yang inovatif dan efektif (Resti et al., 2024).

Tahap berikutnya adalah pelatihan penggunaan Educaplay sebagai media pembelajaran interaktif. Pada tahap ini, peserta diperkenalkan dengan berbagai fitur Educaplay yang dapat dimanfaatkan untuk mendukung pembelajaran di sekolah dasar. Tim memberikan demonstrasi mengenai langkah-langkah pembuatan akun, pengoperasian fitur aplikasi, hingga pembuatan berbagai bentuk aktivitas pembelajaran interaktif seperti kuis digital, kuis dalam video, permainan edukatif, dan aktivitas evaluasi pembelajaran lainnya. Pelatihan penggunaan Educaplay memberikan pengalaman praktis kepada guru dalam mengembangkan media pembelajaran interaktif yang sesuai dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar. Pemanfaatan fitur-fitur Educaplay seperti kuis digital, permainan edukatif, dan evaluasi interaktif terbukti mampu meningkatkan keterlibatan dan motivasi belajar siswa melalui pembelajaran berbasis gamifikasi dan teknologi digital (Musthofa et al., 2025).



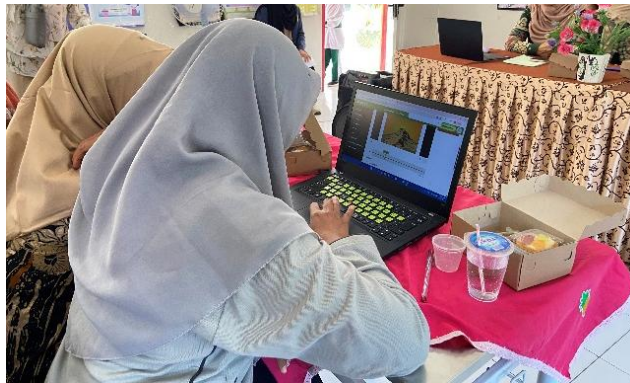
**Gambar 3.** Pelatihan Penggunaan Educaplay.

Selama kegiatan pelatihan berlangsung, peserta menunjukkan antusiasme yang tinggi dalam mengikuti setiap sesi. Guru-guru terlihat aktif bertanya mengenai cara penggunaan fitur aplikasi serta kemungkinan penerapan Educaplay dalam mata pelajaran yang mereka ampu. Beberapa peserta juga mulai mendiskusikan ide-ide pembelajaran yang dapat dikembangkan menggunakan media interaktif tersebut. Hal ini menunjukkan adanya peningkatan motivasi dan ketertarikan guru terhadap pemanfaatan teknologi dalam proses pembelajaran terutama setelah memperoleh pengalaman langsung melalui pelatihan dan praktik penggunaan media digital interaktif (Agarina et al., 2025).

Setelah pemberian materi dan demonstrasi, kegiatan dilanjutkan dengan praktik mandiri dan pendampingan. Pada tahap ini, peserta diberikan kesempatan untuk membuat media pembelajaran interaktif menggunakan

Educaplay sesuai dengan kebutuhan mata pelajaran masing-masing. Tim melakukan pendampingan secara langsung kepada peserta untuk membantu mengatasi berbagai kendala teknis maupun kesulitan dalam proses pembuatan media pembelajaran. Hasil praktik menunjukkan bahwa sebagian besar peserta telah mampu membuat aktivitas pembelajaran interaktif secara mandiri. Guru-guru berhasil membuat media pembelajaran berbentuk kuis interaktif dalam video pembelajaran dan permainan edukatif yang dapat langsung digunakan. Selain itu, peserta juga mulai memahami bagaimana cara mengintegrasikan media digital ke dalam strategi pembelajaran sehingga pembelajaran tidak hanya berpusat pada penyampaian materi secara konvensional, tetapi juga melibatkan siswa secara aktif melalui aktivitas interaktif (Surbakti & Chantrin, 2025).

Kegiatan praktik dan pendampingan memberikan pengalaman baru bagi peserta dalam mengembangkan media pembelajaran yang kreatif dan menarik. Guru-guru mengaku bahwa penggunaan Educaplay dapat membantu menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan dan meningkatkan keterlibatan siswa selama pembelajaran berlangsung. Beberapa peserta bahkan menyampaikan bahwa media pembelajaran berbasis permainan edukatif dapat menjadi solusi untuk mengurangi kejenuhan siswa dalam belajar.



**Gambar 4.** Kegiatan Praktik Pembuatan Media Video Kuis Educaplay



**Gambar 5.** Pendampingan Pembuatan Media Pembelajaran dengan Educaplay.

Pada tahap evaluasi dan refleksi, tim melakukan penilaian terhadap kemampuan peserta dalam menggunakan Educaplay serta menilai hasil media pembelajaran yang telah dibuat. Evaluasi dilakukan melalui observasi langsung, diskusi reflektif, dan pengisian angket kepuasan peserta. Berdasarkan hasil evaluasi, kegiatan ini dinilai memberikan dampak positif terhadap peningkatan literasi digital guru. Sebagian besar peserta menyatakan bahwa mereka merasa lebih percaya diri dalam menggunakan teknologi pembelajaran setelah mengikuti pelatihan. Hal ini menunjukkan bahwa

pelatihan berbasis praktik langsung dapat meningkatkan kompetensi digital, kepercayaan diri, dan kesiapan guru dalam mengintegrasikan teknologi ke dalam proses pembelajaran (Agarina et al., 2025).

Selain itu, peserta juga memberikan tanggapan positif terhadap metode pelatihan yang diterapkan. Pendekatan praktik langsung (*learning by doing*) dinilai memudahkan peserta dalam memahami penggunaan aplikasi karena mereka dapat langsung mencoba setiap fitur yang dijelaskan. Pendampingan yang dilakukan oleh tim juga membantu peserta menyelesaikan berbagai kesulitan selama proses pelatihan berlangsung. Secara umum, pelaksanaan kegiatan ini berhasil mencapai tujuan program, yaitu meningkatkan literasi digital guru sekolah dasar serta meningkatkan kemampuan guru dalam memanfaatkan Educaplay sebagai media pembelajaran interaktif. Program ini tidak hanya memberikan pengetahuan baru bagi peserta, tetapi juga mendorong guru untuk lebih kreatif dan inovatif dalam mengembangkan pembelajaran berbasis teknologi digital. Pelatihan pengembangan media pembelajaran interaktif terbukti mampu meningkatkan kreativitas guru dalam merancang strategi pembelajaran yang lebih menarik, adaptif, dan sesuai dengan kebutuhan pembelajaran di era digital (Sudirman et al., 2022).

**Tabel 2.** Hasil Capaian Peserta Pelatihan.

| Aspek Penilaian                                       | Sebelum Pelatihan | Setelah Pelatihan |
|---|-------------------|-------------------|
| Pemahaman literasi digital                            | Rendah            | Baik              |
| Kemampuan menggunakan media interaktif                | Rendah            | Meningkat         |
| Kemampuan membuat media pembelajaran dengan Educaplay | Belum mampu       | Mampu             |

Tabel di atas menunjukkan bahwa kegiatan pelatihan penggunaan Educaplay berhasil meningkatkan kompetensi digital guru SDN 40 Mataram. Sebelum pelatihan, pemahaman peserta mengenai literasi digital masih tergolong rendah dan kemampuan dalam memanfaatkan media pembelajaran interaktif juga masih terbatas. Selain itu, sebagian besar guru belum mampu membuat media pembelajaran berbasis Educaplay secara mandiri.

Setelah mengikuti pelatihan dan pendampingan, terjadi peningkatan pada seluruh aspek yang dinilai. Pemahaman literasi digital peserta berada pada kategori baik, kemampuan menggunakan media interaktif meningkat, dan guru telah mampu membuat berbagai media pembelajaran menggunakan Educaplay. Hasil ini menunjukkan bahwa program pelatihan memberikan dampak positif dalam meningkatkan keterampilan guru dalam memanfaatkan teknologi untuk menciptakan pembelajaran yang lebih interaktif dan menarik.

## **KESIMPULAN DAN SARAN**

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat bertema “Penguatan Literasi Digital Guru SD melalui Pelatihan Penggunaan Educaplay” di SDN 40 Mataram telah terlaksana dengan baik dan berhasil meningkatkan pemahaman serta keterampilan guru dalam memanfaatkan teknologi digital sebagai media pembelajaran interaktif. Melalui tahapan sosialisasi, pelatihan, praktik, pendampingan, dan evaluasi, guru memperoleh pengalaman langsung dalam menggunakan Educaplay untuk membuat kuis video interaktif, permainan edukatif, dan aktivitas evaluasi digital sesuai kebutuhan pembelajaran di kelas.

Pelaksanaan program mendapatkan partisipasi dan antusiasme yang baik dari peserta maupun pihak sekolah, menunjukkan bahwa pelatihan media pembelajaran digital sangat dibutuhkan untuk mendukung pembelajaran yang inovatif dan menarik. Program ini tidak hanya memberikan pengetahuan baru bagi guru, tetapi juga mendorong terciptanya pembelajaran yang lebih kreatif, interaktif, dan sesuai perkembangan teknologi pendidikan. Oleh karena itu,

pelatihan dan pendampingan serupa perlu dilakukan secara berkelanjutan agar kompetensi literasi digital guru terus berkembang dan dapat diterapkan secara konsisten dalam pembelajaran sehari-hari.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Agarina, M., Susanti, S., Karim, A. S., Sutedi, S., Purnomo, H., & Rinaldo, R. (2025). Pelatihan Teachy AI untuk Peningkatan Kompetensi Guru SMA se-Provinsi Lampung. *Darma Diksani: Jurnal Pengabdian Ilmu Pendidikan, Sosial, Dan Humaniora*, 5(4), 1–11. <https://doi.org/10.29303/7bqcc998>
- Astini, N. K. S. (2020). Tantangan dan Peluang Pemanfaatan Teknologi Informasi dalam Pembelajaran Online Masa Covid-19. *Cetta: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(2), 241–255. <https://doi.org/10.37329/cetta.v3i2.452>
- Azzahra, S., & Prasetyo, T. (2024). Penggunaan Media Pembelajaran Digital dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa berdasarkan Perspektif Guru. *JIPSD: Jurnal Inovasi Pendidikan Sekolah Dasar*, 1(1), 40-55. <https://journal.innoscientia.org/index.php/jipsd/article/view/118>
- Faiza, N. N., & Wardhani, I. S. (2024). Media Pembelajaran Abad 21 : Membangun Generasi Digital yang Adaptif. *Jurnal Media Akademik (JMA)*, 2(12), 3031–5220. <https://jurnal.mediaakademik.com/index.php/jma/article/view/1211>
- Hati, S. T., & Karo, K. B. (2025). Peran Media Pembelajaran Interaktif dalam Mengembangkan Keterampilan Abad 21 pada Siswa Kelas Tinggi. *Ijtimaiah: Jurnal Ilmu Sosial dan Budaya*, 9(1), 20-33. <https://doi.org/10.30821/ijtimaiah.v9i1.24763>
- Hilmiah, H., & Salehudin, M. (2024). Peran TIK pada Pembelajaran Abad 21 dalam Keterampilan Kritis, Kreatif dan Kolaboratif Anak Usia Dini. *Journal of Instructional and Development Researches*, 4(6), 609–618. <https://doi.org/10.53621/jider.v4i6.449>
- Musthofa, M. A., Laila, A., & Sriadi, D. A. P. (2025). Efektivitas Penggunaan Media Web Educaplay Berbasis Cooperative Script pada Materi Keragaman Budaya untuk Meningkatkan Hasil Belajar dan Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Media Akademik (JMA)*, 3(11), 1-28. <https://jurnal.mediaakademik.com/index.php/jma/article/view/3506>
- Putera, L. J., Zamzam, A., Elmiana, D. S., & Sugianto, R. (2024). Pelatihan Penggunaan ICT Multiple Platforms untuk Pengembangan Bahan Ajar Bahasa Inggris Unsur Kebahasaan Vocabulary dan Grammar Menggunakan Media Interaktif Liveworksheets. *Darma Diksani: Jurnal Pengabdian Ilmu Pendidikan, Sosial, dan Humaniora*, 4(2), 49–65. <http://journal.unram.ac.id/index.php/darmadiksani>
- Putera, L. J., Zamzam, A., Elmiana, D. S., Sugianto, R., Hamdullah, L., Fithri, N., & Sugandi, B. G. A. (2025). Sosialisasi Penggunaan Media Digital Interaktif Liveworksheets untuk Pengembangan Bahan Ajar Bahasa Inggris di MTs Raudlatussibyan NW Belencong. *Jurnal Pengabdian Ilmu Pendidikan, Sosial, Dan Humaniora Special Edition*, 5(3), 135–146. <http://journal.unram.ac.id/index.php/darmadiksani>
- Resti, R., Wati, R. A., Ma'Arif, S., & Syarifuddin, S. (2024). Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi sebagai Alat Untuk Meningkatkan Kemampuan Literasi Digital Siswa Sekolah Dasar. *Al Madrasah Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiya*, 8(3), 1145. <https://doi.org/10.35931/am.v8i3.3563>
- Sholeh, M., Purnama, W., & Putrawangsa, H. (2026). Pelatihan Pemanfaatan Artificial Intelligence untuk Meningkatkan Kompetensi Digital Guru

- SMA. *JUPAMU: Jurnal Pengabdian Masyarakat Multidisiplin*, 1(2), 177–190. <https://doi.org/10.66031/jupamu.v1i2.143>
- Silvester, S., Sumarni, M. L., & Saputro, T. V. D. (2024). Pengaruh Kompetensi Technological Pedagogical Content Knowledge (TPACK) terhadap Keterampilan Guru dalam Mengimplemtasikan Pembelajaran Berbasis Digital. *Journal of Education Research*, 5(4), 4958–4965. <https://doi.org/10.37985/jer.v5i4.1697>
- Sudirman, S., Naabillah, S., & Umayya, W. (2022). Inovasi Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif dalam Meningkatkan Kreativitas Guru PAI. *Modeling: Jurnal Program Studi PGMI*, 9(3), 844-852. <https://doi.org/10.69896/modeling.v9i3.2806>
- Surbakti, R., & Chantrin, I. (2025). Pengaruh Penggunaan Media Digital Interaktif terhadap Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pelita Ilmu Pendidikan (JPIP)*, 3(2), 41-44. <https://doi.org/10.69688/jpip.v3i2.142>
- Syafaatussalamah, A., & Salsabilla, D. E. (2025). Efektivitas Penggunaan Media Digital dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Al-Tarbiyah: Jurnal Ilmu Pendidikan Islam*, 3(3), 11–24. <https://doi.org/10.59059/al-tarbiyah.v3i3.2479>
- Zambrano, R. A. R., Mora, P. G. A., Mera, L. M. S., & Álava, W. L. S. (2025). Utilización de Educaplay en la enseñanza del inglés como lengua extranjera. “Use of Educaplay in the Teaching of English as a Foreign Language”. *Revista Científica de Innovación Educativa y Sociedad Actual ‘ALCON’*, 5(2), 107–115. <https://doi.org/10.62305/alcon.v5i2.487>