

PELATIHAN PEMANFAATAN POWTOON UNTUK PRODUKSI DIGITAL *STORYTELLING* BAGI GURU SD IT AL MAWADDAH SEMARANG

Hetty Catur Ellyawati¹, Qurinta Shinta², Rastri Prathivi³, Dewi Nurdiyah⁴

¹Teknik Informatika, Universitas Semarang, catur@usm.ac.id

²Pariwisata, Universitas Semarang, qurinta@usm.ac.id

³Teknik Informatika, Universitas Semarang, vivi@usm.ac.id

⁴Teknik Informatika, Universitas Semarang, nurdiyah@usm.ac.id

Abstrak

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dilatarbelakangi oleh rendahnya pemanfaatan teknologi pembelajaran di SD IT Al Mawaddah akibat keterbatasan keterampilan guru dalam membuat media digital interaktif. Kondisi tersebut menyebabkan proses belajar masih berfokus pada metode konvensional sehingga kurang menarik minat siswa dan belum sepenuhnya mendukung pengembangan kreativitas mereka. Untuk mengatasi permasalahan ini, tim melaksanakan pelatihan penggunaan aplikasi Powtoon guna menghasilkan *storytelling* digital sebagai media ajar kreatif. Pelatihan mencakup penyusunan *storyboard*, integrasi narasi, gambar, dan audio, serta produksi video animasi sederhana yang sesuai dengan kebutuhan pembelajaran di kelas. Metode kegiatan meliputi demonstrasi, praktik langsung, pendampingan intensif, kolaborasi antarguru, dan evaluasi produk hasil pelatihan. Implementasi program ini meningkatkan kompetensi guru dalam merancang dan memproduksi media pembelajaran inovatif, yang ditunjukkan melalui kemampuan peserta menghasilkan video *storytelling* digital secara mandiri. Selain itu, kegiatan ini turut mendorong terciptanya proses pembelajaran yang lebih menarik dan adaptif terhadap perkembangan teknologi, sekaligus mendukung visi sekolah dalam membentuk generasi Qur'ani yang unggul, kreatif, dan berwawasan digital.

Kata Kunci: Digital *Storytelling*, Powtoon, Media Pembelajaran, Pelatihan Guru, Inovasi Pendidikan, Pembelajaran Berbasis Teknologi

PENDAHULUAN

SD IT Al Mawaddah merupakan salah satu sekolah dasar Islam terpadu di Kota Semarang yang memiliki visi membentuk generasi Qur'ani yang unggul dalam prestasi, berakhlak mulia, kreatif, serta adaptif terhadap perkembangan teknologi. Sebagai lembaga pendidikan yang telah terakreditasi A, sekolah ini berupaya mewujudkan pembelajaran yang terpadu antara ilmu pengetahuan umum dan nilai-nilai Islam melalui pendekatan yang inovatif dan relevan dengan kebutuhan peserta didik di era digital.

Meskipun sekolah telah menyediakan fasilitas teknologi pembelajaran seperti perangkat digital dan media berbasis multimedia, guru masih menghadapi kendala dalam memanfaatkan teknologi secara optimal. Pemanfaatan teknologi masih terbatas pada penggunaan aplikasi presentasi dan video pembelajaran yang diunduh dari internet, sehingga guru belum mampu memproduksi sendiri media digital yang sesuai dengan

konteks pembelajaran di kelas. Pemanfaatan teknologi digital dalam pembelajaran menjadi tuntutan penting pada pendidikan abad ke-21, khususnya dalam konteks sekolah dasar yang menghadapi karakteristik peserta didik generasi digital. Literasi digital tidak hanya berkaitan dengan kemampuan menggunakan perangkat teknologi, tetapi juga mencakup keterampilan guru dalam merancang, memproduksi, dan mengintegrasikan media pembelajaran berbasis digital secara pedagogis (UNESCO, 2018; OECD, 2021). Namun, berbagai studi menunjukkan bahwa meskipun infrastruktur teknologi di sekolah dasar relatif memadai, kompetensi guru dalam memproduksi media pembelajaran digital interaktif masih tergolong terbatas, sehingga pemanfaatan teknologi cenderung bersifat konsumtif dan belum optimal (Widodo, 2020; Putra & Wulandari, 2020).

Kondisi ini menyebabkan siswa cenderung pasif sebagai konsumen media, sementara potensi kreativitas guru dalam merancang materi ajar berbasis digital belum berkembang secara maksimal. Temuan wawancara awal juga menunjukkan keterbatasan kompetensi guru dalam keterampilan desain, editing video, serta integrasi narasi, visual, dan audio sebagai komponen media pembelajaran abad ke-21.

Permasalahan tersebut menunjukkan adanya kesenjangan antara fasilitas teknologi yang tersedia dengan kompetensi guru dalam mengembangkan media pembelajaran digital interaktif. Salah satu pendekatan yang relevan untuk mengatasi masalah ini adalah digital *storytelling* sebagai metode pembelajaran berbasis multimedia yang menggabungkan teks, narasi, audio, gambar, dan animasi (Anderson & Dron, 2014). Kajian teoritik menunjukkan bahwa digital *storytelling* dapat meningkatkan motivasi belajar, mempermudah pemahaman konsep abstrak, serta melatih daya imajinasi dan partisipasi aktif siswa. Dalam konteks pendidikan dasar, media digital yang dikemas dalam bentuk cerita visual terbukti efektif mendukung gaya belajar generasi digital yang cenderung responsif terhadap konten interaktif dan visual. Aplikasi Powtoon sebagai *platform* pembuatan video animasi edukatif menawarkan kemudahan dalam penyusunan *storyboard*, penggabungan elemen visual dan audio, serta produksi video singkat tanpa membutuhkan keterampilan teknis kompleks, sehingga tepat digunakan sebagai media pelatihan bagi guru.

Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran kreatif berbasis cerita visual dapat meningkatkan pemahaman konsep abstrak, daya imajinasi,

serta partisipasi aktif siswa sekolah dasar (Fitriani & Mulyono, 2021). Oleh karena itu, *digital storytelling* dipandang relevan sebagai strategi pembelajaran yang sejalan dengan karakteristik siswa dan tuntutan pembelajaran berbasis teknologi.

Pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan untuk meningkatkan kompetensi guru SD IT Al Mawaddah dalam memanfaatkan aplikasi Powtoon untuk pembuatan *digital storytelling* sebagai media pembelajaran inovatif. Dalam implementasinya, pemilihan aplikasi yang mudah dioperasikan menjadi faktor penting dalam pelatihan guru. Aplikasi Powtoon menawarkan fitur pembuatan video animasi edukatif yang memungkinkan guru menyusun *storyboard*, mengintegrasikan narasi dan audio, serta menghasilkan media pembelajaran tanpa memerlukan keterampilan teknis yang kompleks. Sejumlah kegiatan pengabdian dan penelitian sebelumnya membuktikan bahwa pelatihan penggunaan aplikasi Powtoon mampu meningkatkan kompetensi digital guru sekolah dasar, baik dari aspek teknis maupun pedagogis, serta mendorong kreativitas dalam pengembangan media ajar inovatif (Hartatik et al., 2022; Sari & Handayani, 2021; Susanto & Rohman, 2022).

Pelatihan dalam pengabdian ini dirancang secara aplikatif dengan pendekatan praktik langsung, pendampingan, kolaborasi, serta evaluasi hasil karya digital yang dihasilkan guru. Solusi ini diharapkan mampu meningkatkan kreativitas guru dalam merancang materi ajar berbasis teknologi, memperkuat keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran, serta mendukung upaya sekolah dalam mencetak generasi Qur'ani yang unggul dan adaptif terhadap perkembangan teknologi digital. Selain memberikan manfaat bagi guru dan siswa, hasil kegiatan ini juga berpotensi menjadi praktik baik yang dapat direplikasi pada sekolah lain dengan karakteristik serupa, serta berkontribusi pada penguatan ekosistem pembelajaran berbasis digital secara berkelanjutan.

METODE

Pelaksanaan pengabdian kepada masyarakat ini ditujukan bagi guru-guru SD IT Al Mawaddah Semarang sebagai sasaran utama kegiatan, dengan tujuan peningkatan kompetensi dalam pembuatan media pembelajaran berbasis *digital storytelling* menggunakan aplikasi Powtoon. Kegiatan dilaksanakan di lingkungan SD IT Al Mawaddah Semarang yang telah menyediakan fasilitas pendukung, termasuk ruang pelatihan dengan jaringan internet, proyektor, dan perangkat komputer. Lama

pelaksanaan pengabdian berlangsung selama satu bulan, yang mencakup tahap persiapan, pelaksanaan pelatihan, pendampingan produksi media, dan evaluasi hasil karya peserta.

Tahap awal kegiatan dimulai dengan proses analisis kebutuhan mitra melalui observasi langsung dan wawancara singkat dengan pihak sekolah. Analisis ini bertujuan mengidentifikasi kesenjangan kompetensi guru terkait pemanfaatan teknologi pembelajaran, khususnya keterampilan desain dan produksi media interaktif. Berdasarkan temuan lapangan, tim pengabdian menyusun rencana kerja, termasuk penyusunan modul pelatihan teknis dan pedagogis, penyediaan sarana pendukung, penetapan indikator keberhasilan, serta koordinasi terkait jadwal, peserta, dan mekanisme pelaksanaan pelatihan.

Tahap pelaksanaan kegiatan dilakukan melalui pendekatan partisipatif dan berbasis praktik untuk memastikan guru dapat memahami konsep sekaligus menguasai keterampilan teknis. Pelatihan diawali dengan pengenalan konsep digital *storytelling* dan urgensinya dalam pembelajaran abad ke-21, disusul sesi pelatihan penggunaan aplikasi Powtoon. Peserta mempelajari fitur dasar aplikasi, teknik penyusunan *storyboard* sederhana, dan proses mengintegrasikan elemen narasi, visual, dan audio ke dalam video animasi edukatif. Dalam proses pelatihan, guru diberi kesempatan praktik secara individu maupun berkelompok untuk memproduksi video *storytelling* sesuai bidang mata pelajaran masing-masing. Tim pengabdian memberikan pendampingan intensif serta umpan balik terhadap hasil karya peserta sehingga proses produksi media pembelajaran berjalan efektif dan kolaboratif.

Kegiatan ini melibatkan total 30 individu, terdiri atas 25 peserta dari SD IT Al Mawaddah dan 5 anggota tim pelaksana PkM yang berperan sebagai fasilitator, instruktur teknis, dan evaluator hasil karya peserta. Di akhir kegiatan, dilakukan sesi evaluasi dan refleksi untuk menilai tingkat pemahaman peserta, kualitas produk media *storytelling* yang dihasilkan, dan potensi penerapan dalam pembelajaran. Teknik analisis dalam tahap evaluasi menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif melalui pengamatan proses, penilaian terhadap produk *storytelling*, dan persepsi peserta terhadap kebermanfaatan pelatihan. Indikator keberhasilan kegiatan meliputi kemampuan peserta dalam menyusun *storyboard*, mengoperasikan aplikasi Powtoon, memproduksi video *storytelling*, dan kesiediaan untuk menerapkan media digital dalam kegiatan belajar mengajar di kelas.

Melalui pendekatan ini, kegiatan pengabdian diharapkan dapat memperkuat kompetensi digital guru serta mendukung terciptanya pembelajaran yang lebih interaktif, kreatif, dan adaptif terhadap teknologi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan Pelatihan Aplikasi Powtoon untuk Pembuatan *Storytelling* Digital bagi Guru SD IT Al Mawaddah Semarang dilaksanakan melalui tiga tahapan, yaitu tahap awal dan koordinasi, tahap pelaksanaan pelatihan dan pendampingan, serta tahap evaluasi dan penyusunan luaran. Seluruh tahapan berlangsung sesuai rencana kegiatan yang tertuang dalam proposal awal.

Tahap awal dimulai dengan observasi lapangan, wawancara, dan analisis kebutuhan mitra. Hasil analisis kebutuhan menunjukkan bahwa guru masih memerlukan peningkatan kompetensi dalam pemanfaatan media digital interaktif yang mudah digunakan, khususnya untuk mendukung pembelajaran berbasis *storytelling* yang menarik dan sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar. Berdasarkan temuan tersebut, materi pelatihan dirancang secara sistematis dan kontekstual dengan menekankan aspek praktik langsung. Pelaksanaan pelatihan disertai dengan pendampingan bertahap untuk memastikan guru mampu mengoperasikan aplikasi Powtoon secara mandiri.

Tabel 1. Hasil Observasi Lapangan di SD IT Al Mawaddah

Aspek yang Diamati	Temuan Observasi	Implikasi Pembelajaran
Fasilitas Teknologi	Sekolah memiliki laptop, proyektor, layar presentasi, <i>speaker</i> , dan jaringan internet.	Infrastruktur mendukung penerapan pembelajaran digital.
Pemanfaatan Media	Media yang digunakan berupa PowerPoint dan video edukasi yang diambil dari internet.	Media masih bersifat konsumtif, belum ada produksi konten sendiri.
Model Pembelajaran	Aktivitas pembelajaran masih satu arah dan terpusat pada guru.	Keterlibatan siswa rendah dalam proses kreatif dan eksploratif.
Respons Siswa	Siswa responsif terhadap media visual dan audio.	Digital <i>storytelling</i> berpotensi meningkatkan atensi siswa.
Kesiapan Sarana	Sarana pembelajaran tergolong memadai tetapi belum dimanfaatkan optimal.	Perlu peningkatan kompetensi guru untuk optimalisasi sarana.

Tabel 2. Hasil Wawancara dengan Kepala Sekolah dan Guru

Dimensi Informasi	Temuan Wawancara	Kebutuhan yang Terdeteksi
Persepsi terhadap Teknologi	Teknologi dapat meningkatkan minat dan motivasi belajar; <i>storytelling</i> digital cocok untuk siswa SD.	Pelatihan yang relevan dan aplikatif diperlukan.
Hambatan Teknis	Keterbatasan editing video, desain grafis, dan integrasi audio-visual.	Kompetensi teknis digital perlu ditingkatkan.
Hambatan Pedagogis	Belum memahami struktur naratif dan implementasi <i>storytelling</i> dalam pembelajaran.	Penguatan perspektif pedagogis <i>storytelling</i> diperlukan.
Hambatan Waktu	Guru kesulitan menyediakan waktu untuk memproduksi media digital.	Perlu dukungan institusi dalam alokasi waktu dan kebijakan.
Kebutuhan Pendampingan	Guru membutuhkan pendampingan pasca pelatihan serta contoh/template produk.	Model pelatihan harus practice-based + mentoring berkelanjutan.
Perspektif Kepala Sekolah	Sekolah ingin penguatan pembelajaran digital selaras dengan nilai Islam serta menghasilkan produk final.	Output pelatihan harus berupa produk <i>storytelling</i> siap pakai.

Tabel 3. Analisis Kebutuhan Mitra

Kategori Kebutuhan	Sub-Kebutuhan Spesifik	Penjelasan
Kompetensi Teknis	Pengoperasian aplikasi video (Powtoon)	Guru belum familiar dengan aplikasi produksi media.
	Editing audio-visual	Butuh kemampuan sinkronisasi audio, narasi, dan visual.
	Penyusunan <i>storyboard</i> digital	Belum memahami struktur dan alur naratif visual.
	Integrasi multimedia	Perlu kemampuan menggabungkan elemen media interaktif.
Kompetensi Pedagogis	Pemahaman digital <i>storytelling</i>	Belum memahami konsep pedagogis <i>storytelling</i> .

Kategori Kebutuhan	Sub-Kebutuhan Spesifik	Penjelasan
	Strategi pembelajaran naratif	Perlu pendekatan berbasis cerita sesuai kurikulum SD.
	Implementasi pada mapel	Media harus dapat digunakan langsung dalam pembelajaran.
Kebutuhan Konten	Template <i>storytelling</i>	Guru membutuhkan contoh media untuk modifikasi.
	Modul panduan praktis	Dokumentasi teknis dan pedagogis diperlukan.
	Produk <i>storytelling</i>	Output final yang siap dipakai di kelas.
Dukungan Institusional	Kebijakan penggunaan media digital	Perlu legitimasi penggunaan <i>storytelling</i> dalam pembelajaran.
	Alokasi waktu	Beban kerja guru menyulitkan produksi konten tanpa dukungan waktu.
	Kesinambungan program	Program perlu replikasi dan keberlanjutan pasca pelatihan.

Hasil asesmen menunjukkan bahwa sebagian besar guru telah terbiasa menggunakan perangkat digital seperti laptop dan *smartphone*, namun keterampilan memproduksi konten digital interaktif masih terbatas. Guru memahami pentingnya literasi digital dalam pembelajaran sekolah dasar, tetapi belum memiliki kompetensi teknis dan pedagogis untuk memproduksi media berbasis digital *storytelling*. Observasi lapangan mengidentifikasi bahwa fasilitas teknologi sekolah tergolong memadai, meliputi proyektor, *speaker*, laptop, dan jaringan internet, tetapi pemanfaatannya masih bersifat konsumtif. Guru lebih banyak menggunakan presentasi PowerPoint dan video edukatif dari internet, sehingga siswa cenderung menjadi konsumen media dan belum dilibatkan sebagai produsen pengetahuan. Wawancara dengan kepala sekolah dan tenaga pendidik memperlihatkan persepsi positif terhadap penerapan media digital, sekaligus menegaskan adanya hambatan teknis, hambatan pedagogis, serta keterbatasan waktu dalam mengembangkan media pembelajaran. Kepala sekolah menekankan bahwa pelatihan perlu menghasilkan produk final yang dapat digunakan di kelas dan selaras dengan visi sekolah.

Berdasarkan asesmen awal, kebutuhan mitra dapat dikategorikan ke dalam kebutuhan kompetensi digital teknis, kebutuhan pedagogis, kebutuhan konten, dan kebutuhan dukungan institusional. Pada aspek kompetensi, guru membutuhkan peningkatan dalam pengoperasian aplikasi pembuat video, editing visual dan audio, penyusunan *storyboard* digital, serta integrasi unsur naratif ke dalam media pembelajaran. Pada aspek pedagogis, guru perlu memahami konsep digital *storytelling*, strategi penggunaan narasi dalam pembelajaran, serta relevansinya terhadap kurikulum sekolah dasar. Sekolah juga membutuhkan contoh media *storytelling* siap pakai dan modul panduan produksi untuk replikasi mandiri. Temuan ini menyimpulkan bahwa guru berada pada level literasi digital instrumental dan membutuhkan intervensi pelatihan berbasis praktik yang menjembatani aspek teknis dan pedagogis sekaligus.

Tahap pelaksanaan dilaksanakan melalui pendekatan praktik langsung (*practice-based learning*) dengan metode demonstrasi, praktik mandiri, dan pendampingan intensif. Materi pelatihan meliputi konsep digital *storytelling*, penyusunan *storyboard*, struktur naratif, integrasi visual-audio-narasi, serta *rendering* dan ekspor video. Kegiatan dirancang agar guru tidak berperan pasif sebagai penerima materi, tetapi sebagai produsen media digital yang mampu mengemas materi ajar secara interaktif. Selama pendampingan, guru mengembangkan produk digital *storytelling* sesuai mata pelajaran masing-masing sehingga memiliki relevansi pedagogis dan kontekstual dengan kebutuhan kelas.

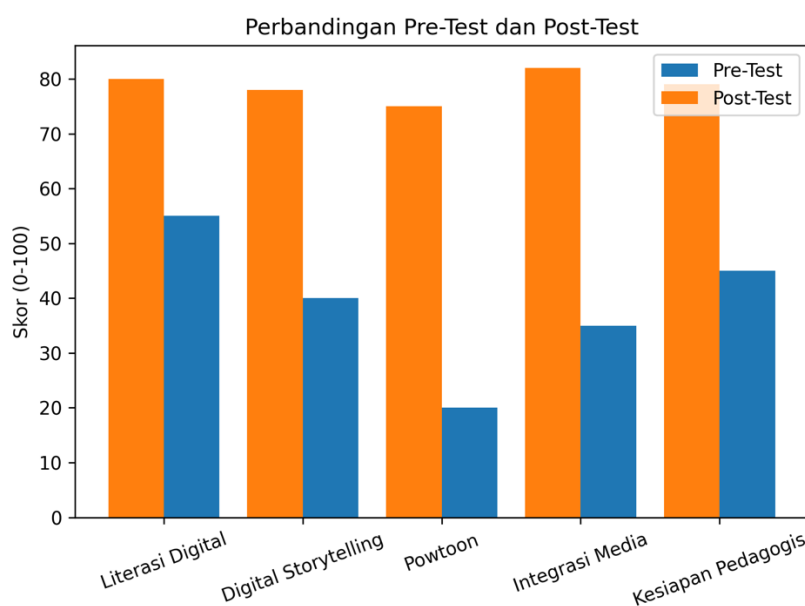


Gambar 1. Pelatihan Penggunaan Aplikasi Powtoon

Tahap akhir kegiatan meliputi *post-test*, evaluasi, dan refleksi kelas. Evaluasi dilakukan melalui *pre-test* dan *post-test* menggunakan instrumen berupa tes pilihan ganda, penilaian keterampilan praktis, dan kuesioner persepsi berbasis skala Likert.

Indikator evaluasi mencakup literasi digital dasar, pemahaman digital *storytelling*, kemampuan teknis menggunakan Powtoon, integrasi elemen visual-audio-narasi, serta kesiapan pedagogis dalam implementasi media digital. Hasil *pre-test* menunjukkan bahwa guru berada pada level *beginner* dalam pembuatan media digital dan pada level instrumental dalam literasi digital. Sebaliknya, hasil *post-test* menunjukkan peningkatan pada hampir seluruh indikator; guru mampu mengoperasikan fitur dasar hingga intermediate pada Powtoon, memahami struktur naratif, serta menghasilkan minimal satu produk *storytelling* digital sesuai mata pelajaran. Pada mata pelajaran Bahasa Inggris, Bahasa Indonesia, IPA, dan Pendidikan Agama, guru menyatakan kesiapannya untuk mengintegrasikan *storytelling* digital dalam pembelajaran kelas. Refleksi peserta menunjukkan bahwa pendekatan ini membantu memahami logika desain media digital dan membuka perspektif baru dalam penyampaian materi ajar.

Berikut adalah grafik hasil *pre-test* dan *post-test* beserta penjelasannya.



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

Hasil *pre-test* menunjukkan bahwa kompetensi guru berada pada level awal (*beginner*) dengan capaian skor rata-rata sebagai berikut: literasi digital dasar (55), pemahaman digital *storytelling* (40), kemampuan teknis Powtoon (20), integrasi media digital (35), dan kesiapan pedagogis (45). Temuan ini mengonfirmasi bahwa guru telah menguasai

penggunaan perangkat digital untuk kebutuhan instruksional sederhana, namun belum mencapai tahap *creative-production* dalam media pembelajaran interaktif. Pada tahap ini, penggunaan media digital masih bersifat konsumtif dan belum masuk ranah desain, produksi, dan integrasi pedagogis.

Hasil *post-test* menunjukkan peningkatan kompetensi pada seluruh indikator evaluasi. Skor rata-rata pasca pelatihan naik menjadi literasi digital (80), digital *storytelling* (78), kemampuan teknis Powtoon (75), integrasi media (82), dan kesiapan pedagogis (79). Peningkatan ini menunjukkan bahwa pelatihan dan pendampingan berbasis praktik efektif mendorong guru berpindah dari pengguna teknologi pasif menuju produsen konten digital kreatif. Guru juga menunjukkan kesiapan mengintegrasikan *storytelling* digital dalam pembelajaran, terutama pada mata pelajaran Bahasa Inggris, Bahasa Indonesia, IPA, dan Pendidikan Agama.

Secara umum, peserta berpindah dari level instrumental menuju level *constructive* dalam literasi digital. Peningkatan terbesar terjadi pada indikator kemampuan teknis Powtoon dan integrasi media, yang semula menjadi hambatan utama sebelum pelatihan. Selain itu, refleksi peserta menunjukkan bahwa media *storytelling* dinilai lebih efektif dalam menarik perhatian siswa dan mempermudah penyampaian materi abstrak melalui narasi visual.

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Pelatihan Aplikasi Powtoon untuk Pembuatan Digital *Storytelling* bagi Guru SD IT Al Mawaddah terlaksana dengan baik dan mencapai seluruh target luaran. Pelatihan meningkatkan kompetensi guru dalam mengoperasikan aplikasi video animasi, memproduksi media pembelajaran berbasis narasi, serta memperkuat literasi digital dan kreativitas pedagogis. Produk media yang dihasilkan berpotensi meningkatkan motivasi belajar siswa dan mendukung penguatan pembelajaran berbasis teknologi di sekolah. Seluruh luaran wajib dan tambahan, termasuk publikasi, HKI, video pembelajaran, dokumentasi, dan peningkatan kompetensi mitra, berhasil dicapai sehingga program dinilai relevan dan berdampak.

Saran

Untuk keberlanjutan program, sekolah perlu memberikan dukungan fasilitas dan kebijakan penggunaan media digital, sementara guru perlu terus mengembangkan keterampilan digital dan memadukan media dengan evaluasi pembelajaran. Bagi tim pengabdian, pelatihan lanjutan dapat difokuskan pada penyempurnaan desain audio-visual dan narasi, serta penelitian terhadap dampak penggunaan *storytelling* digital terhadap capaian belajar siswa. LPPM/Universitas diharapkan mendukung replikasi, pendanaan, dan publikasi program PkM berbasis teknologi karena relevan dengan kebutuhan pendidikan abad ke-21.

DAFTAR PUSTAKA

- Anderson, T. & Dron, J., 2014. *Teaching Crowds: Learning and Social Media*. Edmonton: Athabasca University Press.
- Astuti, D., Nugroho, A. & Lestari, M., 2021. *Pelatihan Literasi Digital bagi Guru Sekolah Dasar dalam Pembelajaran Daring*. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Pendidikan*, 3(1), pp.45–54.
- Fitriani, R. & Mulyono, A., 2021. *Media Pembelajaran Kreatif untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar*. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 11(1), pp.33–42.
- Hartatik, S., Mariati, P. & Nafiah, N., 2022. *Pelatihan dan Pendampingan Pembuatan Media Pembelajaran Menggunakan Aplikasi Powtoon bagi Guru Sekolah Dasar di Magetan*. In: *Seminar Nasional Pengabdian kepada Masyarakat 2021*. [online] 25 January 2022. Available at: <https://www.semanticscholar.org> [Accessed 6 September 2025].
- Hidayat, R. & Prasetyo, T., 2021. *Pengembangan E-Modul Interaktif untuk Meningkatkan Keterampilan Literasi Digital Guru Sekolah Dasar*. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 12(2), pp.115–126.
- Kemdikbud RI, 2020. *Strategi Nasional Literasi Digital 2021–2024*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia.
- OECD, 2021. *21st-Century Readers: Developing Literacy Skills in a Digital World*. Paris: OECD Publishing.
- Putra, Y. & Wulandari, S., 2020. *Pemanfaatan Teknologi Digital dalam Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif di Sekolah Dasar*. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 22(3), pp.201–213.

Rahmawati, D. & Ismail, M., 2022. *Pendampingan Guru dalam Pembuatan Modul Digital Interaktif Berbasis Canva*. Jurnal Pengabdian Nusantara, 7(1), pp.45–56.

Sari, N. & Handayani, T., 2021. *Peningkatan Kompetensi Guru SD melalui Pelatihan Pembuatan Video Pembelajaran Interaktif*. Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat, 5(3), pp.155–163.

Susanto, A. & Rohman, F., 2022. *Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Digital untuk Guru Sekolah Dasar*. Jurnal Abdimas Pendidikan, 6(2), pp.89–98.

UNESCO, 2018. *Digital Literacy in Education*. Paris: UNESCO Publishing.

Usmeldi, U., Amini, R. & Darni, R., 2023. *Pelatihan Pembuatan E-Modul Interaktif berbasis Teknologi Informasi untuk Meningkatkan Literasi Digital Guru SD dan SMP di Kapau Kabupaten Agam*. Jurnal Pengabdian Pada Masyarakat, [online] 25 July 2023. Available at: <https://jurnal.unmabanten.ac.id> [Accessed 6 September 2025].

Warsita, B., 2019. *Teknologi Pembelajaran: Landasan dan Aplikasinya*. Jakarta: Rineka Cipta.

Widodo, S., 2020. *Peran Literasi Digital dalam Pembelajaran Abad 21*. Jurnal Teknologi Pendidikan, 19(2), pp.77–85.