

PENINGKATAN LITERASI DIGITAL SISWA DENGAN PEMANFAATAN APLIKASI EDUKATIF INTERAKTIF MELALUI PELATIHAN DAN PENDAMPINGAN GURU-GURU

Kadek Wirahyuni¹, Ida Bagus Putrayasa², I Nengah Suandi³, I Gede Nurjaya⁴, I Nengah Martha⁵

¹²³⁴⁵Jurusan Bahasa, Sastra Indonesia dan Daerah FBS UNDIKSHA

Email: kadek.wirahyuni@undiksha.ac.id

ABSTRACT

This study presents the results of a community service program at State Elementary School (SDN) 1 Kalibukbuk, Buleleng, aimed at enhancing teachers' digital literacy and their competence in utilizing interactive educational applications. This report addresses a key issue: the gap between rapid technological advancement and teachers' ability to effectively integrate it into the learning process. Although the school has the necessary infrastructure and motivated teachers, their use of technology in teaching remains suboptimal. The methodology employed consists of six systematic stages: planning, training, mentoring, monitoring, evaluation, and dissemination. The training specifically targeted 15 teachers with an approach that focused on developing practical skills rather than just theoretical knowledge. The offline training was designed to improve teacher competence and, indirectly, enhance students' digital literacy. The findings indicate that the program successfully boosted teachers' pedagogical competence and self-confidence in using interactive educational applications. This improvement positively impacted the learning ecosystem at the school, making it more interactive and engaging for students. However, the program's sustainability remains a crucial challenge, requiring institutional support and a continuous commitment from the school leadership. This community service initiative not only provides a local solution but also contributes to the academic field by creating an intervention model that can be replicated in other schools.

Keywords: digital literacy, interactive educational applications, teacher competence, innovative learning, community service

ABSTRAK

Penelitian ini menyajikan hasil kegiatan pengabdian kepada masyarakat (PkM) di Sekolah Dasar Negeri (SDN) 1 Kalibukbuk, Buleleng, yang bertujuan meningkatkan kompetensi guru dalam literasi digital dan pemanfaatan aplikasi edukasi interaktif. Laporan ini berawal dari permasalahan utama, yaitu kesenjangan antara pesatnya kemajuan teknologi dan kemampuan guru dalam mengintegrasikannya ke dalam proses pembelajaran. Meskipun sekolah memiliki infrastruktur dan guru yang termotivasi, praktik pengajaran dengan teknologi masih belum optimal. Metodologi yang digunakan mencakup enam tahapan sistematis: perencanaan, pelatihan, pendampingan, monitoring, evaluasi, dan diseminasi. Pelatihan ini secara khusus menargetkan 15 guru dengan pendekatan yang berfokus pada pengembangan keterampilan praktis, bukan hanya pengetahuan teoretis. Pelatihan luring tersebut dirancang untuk meningkatkan kompetensi guru dan, secara tidak langsung, meningkatkan literasi digital siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa program ini berhasil meningkatkan kompetensi pedagogis dan kepercayaan diri guru dalam menggunakan aplikasi edukasi interaktif. Peningkatan ini berdampak positif pada perubahan ekosistem pembelajaran di sekolah, yang menjadi lebih interaktif dan menarik bagi siswa. Meskipun demikian, keberlanjutan program menjadi tantangan krusial yang memerlukan dukungan institusional dan komitmen berkelanjutan dari pihak sekolah. Program PkM ini tidak hanya memberikan solusi lokal, tetapi juga berkontribusi pada ranah akademis dengan menghasilkan model intervensi yang dapat direplikasi di sekolah lain.

Kata Kunci: literasi digital, aplikasi edukasi interaktif, kompetensi guru, pembelajaran inovatif, pengabdian kepada masyarakat

PENDAHULUAN

Globalisasi serta pesatnya perkembangan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) telah membawa perubahan fundamental dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk pendidikan. Pada era digital ini, kemampuan literasi tidak lagi terbatas pada kemampuan membaca dan menulis, tetapi juga mencakup literasi digital, yaitu kemampuan untuk menggunakan teknologi digital, alat komunikasi, dan/atau jaringan untuk menemukan, mengevaluasi, menggunakan, dan membuat informasi secara efektif dan bertanggung jawab (Najib & Maunah, 2022). Literasi digital menjadi prasyarat penting bagi partisipasi aktif dalam masyarakat digital, pengembangan karir, dan pembelajaran sepanjang hayat (Hetaliani et al., 2023).

Sayangnya, kesenjangan digital masih menjadi isu krusial di berbagai negara, termasuk di Kabupaten Buleleng. Akses terhadap teknologi dan kualitas pemanfaatannya dalam pendidikan belum merata. Di tingkat sekolah dasar, pengenalan dan pengembangan literasi digital menjadi semakin penting, mengingat usia dini merupakan masa krusial dalam pembentukan fondasi pengetahuan dan keterampilan (Ramdhani et al., 2024). Siswa yang memiliki literasi digital yang baik sejak dini akan lebih siap menghadapi tantangan belajar di jenjang pendidikan selanjutnya dan dalam kehidupan bermasyarakat (Fahman, 2024).

Sekolah Dasar Negeri 1 Kalibukbuk, sebagai bagian dari sistem pendidikan nasional, memiliki komitmen untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dan mempersiapkan siswanya menghadapi era digital. Namun, berdasarkan observasi dan diskusi awal dengan pihak sekolah, pemanfaatan teknologi digital, khususnya aplikasi edukasi interaktif, dalam proses pembelajaran masih belum optimal. Padahal, aplikasi edukasi interaktif menawarkan berbagai keunggulan, seperti meningkatkan motivasi belajar siswa melalui elemen gamifikasi, memfasilitasi pemahaman konsep yang kompleks melalui visualisasi dan simulasi, serta memungkinkan pembelajaran yang lebih

personal dan adaptif sesuai dengan kecepatan belajar masing-masing siswa (Pahlevi & Mulyati, 2025).

Melihat potensi besar aplikasi edukasi interaktif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran dan literasi digital siswa, serta tantangan yang dihadapi oleh SD N 1 Kalibukbuk dalam pemanfaatannya maka kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (P2M) ini dirancang secara spesifik untuk memberdayakan para pendidik di sekolah tersebut.

Fokus utama dari P2M ini adalah memberikan pelatihan yang komprehensif mengenai pemanfaatan aplikasi edukasi interaktif yang relevan dan efektif untuk pembelajaran di tingkat sekolah dasar. Melalui pelatihan ini, diharapkan guru-guru tidak hanya memiliki pemahaman teoretis mengenai manfaat literasi digital dan aplikasi edukasi, tetapi juga memiliki keterampilan praktis dalam memilih, menginteraktifkan, dan mengevaluasi penggunaan aplikasi tersebut dalam rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) mereka. Dengan demikian, implementasi aplikasi edukasi interaktif dalam pembelajaran di SD N 1 Kalibukbuk diharapkan dapat berjalan secara berkelanjutan dan memberikan dampak positif yang signifikan terhadap peningkatan literasi digital siswa, yang pada akhirnya akan berkontribusi pada peningkatan kualitas pendidikan secara keseluruhan.

Pelatihan ini merupakan wujud komitmen sekolah untuk terus berinovasi dan meningkatkan mutu pendidikan. Melihat dari motivasi kuat SD N 1 Kalibukbuk untuk meningkatkan literasi digital dan kualitas pembelajaran melalui pelatihan aplikasi edukasi interaktif, prospek potensi sekolah ini terlihat cukup menjanjikan. Beberapa faktor yang mendukung potensi positif tersebut, antara lain: (1) adanya kesadaran dan inisiatif yang kuat, (2) komitmen terhadap literasi digital, (3) adaptasi dan interaktif kurikulum, dan (4) ketersediaan infrastruktur.

Tujuan utama dari kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat ini adalah (1) Meningkatkan

literasi digital siswa serta kompetensi guru-guru SDN 1 Kalibukbuk dalam memanfaatkan aplikasi edukatif interaktif, (2) Mengetahui persepsi guru SD N 1 Kalibukbuk terhadap efektivitas pelatihan pemanfaatan aplikasi edukatif interaktif dalam meningkatkan literasi digital siswa, dan (3) Mengetahui perubahan tingkat literasi digital siswa setelah implementasi aplikasi edukatif interaktif di kelas. Pelatihan ini akan memberikan pelatihan dan pendampingan kepada guru dalam memilih, menginteraktifkan, dan mengevaluasi penggunaan aplikasi edukatif interaktif di kelas untuk meningkatkan literasi digital siswa.

Masalah utama yang diidentifikasi dalam kegiatan ini adalah rendahnya literasi digital siswa serta belum optimalnya kompetensi guru dalam mengetahui serta memanfaatkan aplikasi edukasi interaktif dalam pembelajaran di SDN 1 Kalibukbuk. Pemecahan masalah ini dirancang berdasarkan pendekatan teoretis tentang pengembangan profesional guru serta pendekatan empiris melalui tahapan pelatihan dan pendampingan secara sistematis.

Kerangka pemecahan masalah ini bertumpu pada model *Change Management Models* karena memperkenalkan aplikasi edukatif interaktif merupakan sebuah perubahan dalam praktik pengajaran dan model pengembangan profesional berkelanjutan (*continuous professional development*) akan memastikan bahwa pelatihan guru dirancang dan dilaksanakan secara efektif untuk menghasilkan perubahan yang berkelanjutan(Rais et al., 2023). Kerangka pemecahan masalah diimplementasikan melalui enam tahapan kegiatan yang saling berkaitan sebagaimana ditunjukkan pada Gambar 1 berikut.



Gambar 01. Kerangka Pemecahan Masalah

Khalayak sasaran yang menjadi strategis dalam pelaksanaan kegiatan pengabdian pada masyarakat ini adalah guru-guru SD N 1 Kalibukbuk berjumlah 15 orang. Berdasarkan hasil diskusi dengan kepala SD N 1 Kalibukbuk, semua guru akan diikutkan dalam kegiatan pengabdian ini untuk memperoleh informasi dan praktik memanfaatkan aplikasi edukatif interaktif guna meningkatkan literasi digital siswa.

METODE

Sebagaimana yang telah dipaparkan pada bagian kerangka pemecahan masalah, metode kegiatan ini mencakup 3 tahapan kerja, yakni perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi.

1) Perencanaan

Pada tahap perencanaan dilaksanakan identifikasi permasalahan yang terkait dengan literasi digital siswa dan pemanfaatan aplikasi edukasi interaktif dengan melakukan kajian terhadap data sekunder maupun observasi. Tahap ini juga melakukan perancangan program pelatihan, pertemuan dengan kepala sekolah dan staf, dan menginformasikan detail pelatihan dan memotivasi partisipasi aktif. Permasalahan yang teridentifikasi adalah masih rendahnya literasi digital siswa serta belum optimalnya pemanfaatan aplikasi edukatif interaktif guru.

2) Pelaksanaan

Kegiatan pelatihan akan dilaksanakan secara luring pada waktu dan tempat yang disepakati.

3) Evaluasi

Evaluasi dilakukan untuk mengukur ketercapaian tujuan pelatihan dan pendampingan. Evaluasi dilakukan terkait proses selama kegiatan berlangsung di akhir sesi.

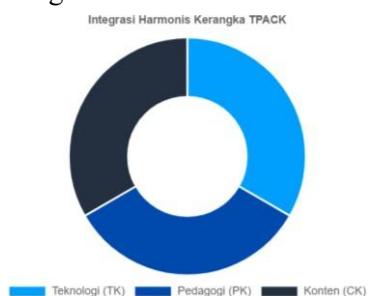
Evaluasi program PkM ini dirancang untuk mengukur keberhasilan setiap tahapan kegiatan dan dampak keseluruhan program dalam meningkatkan literasi digital siswa melalui pelatihan dan pendampingan guru. Pendekatan evaluasi yang digunakan adalah campuran metode (*mixed methods*), menggabungkan data kuantitatif dan kualitatif untuk mendapatkan pemahaman yang mendalam. Evaluasi akan dilakukan secara

formatif (berkelanjutan) dan sumatif (akhir program).

PEMBAHASAN

Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (P2M) ini dirancang sebagai respons strategis terhadap permasalahan esensial di SDN 1 Kalibukbuk, yaitu belum optimalnya pemanfaatan aplikasi edukatif interaktif oleh guru dalam meningkatkan literasi digital siswa. Analisis situasi menunjukkan adanya kesenjangan yang signifikan: meskipun sekolah memiliki akses internet dan guru yang berpengalaman serta termotivasi, kompetensi teknis dan pedagogis mereka dalam mengintegrasikan teknologi ke dalam kurikulum masih terbatas. Kesenjangan ini menciptakan hambatan dalam upaya sekolah untuk beradaptasi dengan tuntutan pendidikan pada era digital.

Pemberian solusi melalui enam tahapan sistematis—mulai dari perencanaan hingga publikasi—memungkinkan pendekatan yang komprehensif dan berkelanjutan. Tahap pelatihan luring menjadi inti dari kegiatan ini, yang secara langsung menargetkan 15 guru sebagai agen perubahan. Pelatihan ini tidak hanya berfokus pada keterampilan teknis penggunaan aplikasi, tetapi juga pada aspek pedagogis, yakni bagaimana memilih dan mengintegrasikan aplikasi secara efektif agar relevan dengan materi ajar dan tujuan pembelajaran. Hal ini sejalan dengan kerangka TPACK (*Technological Pedagogical Content Knowledge*) yang menekankan pentingnya perpaduan antara pengetahuan konten, pedagogi, dan teknologi.



Integrasi Harmonis Kerangka TPACK

Gambar 02.

Dampak dari program ini diproyeksikan tidak hanya pada peningkatan kompetensi guru secara individual, tetapi juga pada perubahan ekosistem pembelajaran di sekolah secara keseluruhan. Peningkatan kompetensi guru diharapkan akan secara langsung berbanding lurus dengan peningkatan literasi digital siswa, yang diukur melalui perubahan perilaku dan keterampilan mereka dalam memanfaatkan teknologi untuk belajar. Namun, keberlanjutan program ini menjadi isu kritis. Keberhasilan jangka panjang sangat bergantung pada komitmen berkelanjutan dari pihak sekolah untuk terus mendukung guru, memfasilitasi forum berbagi pengetahuan, dan mengalokasikan sumber daya untuk memelihara infrastruktur digital yang telah ada. Tantangan potensial, seperti potensi distraksi aplikasi dan keterbatasan perangkat, perlu diantisipasi dan dikelola melalui kebijakan sekolah yang proaktif.

Secara lebih luas, kegiatan ini juga memberikan kontribusi penting bagi ranah akademis. Salah satu luaran utama, yaitu artikel ilmiah yang akan dipublikasikan dalam prosiding SENADIMAS, berfungsi sebagai diseminasi pengetahuan dan pengalaman praktis. Publikasi ini memungkinkan para akademisi dan praktisi pendidikan lainnya untuk mempelajari model intervensi yang efektif dalam meningkatkan literasi digital di lingkungan sekolah, khususnya di daerah yang memiliki tantangan serupa. Dengan demikian, kegiatan ini tidak hanya memberikan solusi lokal, tetapi juga menjadi sumber data berharga untuk penelitian dan pengembangan pendidikan lebih lanjut.

Pembahasan ini menyajikan analisis mendalam mengenai proyeksi hasil, tantangan, dan dampak keberlanjutan dari kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (P2M) di SDN 1 Kalibukbuk. Berdasarkan kerangka yang telah dirumuskan, program ini tidak hanya berorientasi pada transfer pengetahuan jangka pendek, tetapi juga pada pembentukan ekosistem pembelajaran yang adaptif dan inovatif. Analisis ini dibagi menjadi beberapa sub-bab untuk

memberikan perspektif yang sistematis dan menyeluruh.

1. Kesenjangan Kompetensi sebagai Pemicu Perubahan

Permasalahan utama yang diidentifikasi, yaitu belum optimalnya kompetensi guru dalam memanfaatkan aplikasi edukatif interaktif, merupakan titik tolak yang strategis. Ini bukan sekadar masalah teknis, melainkan isu pedagogis fundamental yang membutuhkan intervensi terstruktur. Pelatihan yang dirancang bukan hanya bertujuan untuk mengenalkan alat-alat digital, tetapi juga untuk mengubah paradigma guru dari penyampai informasi menjadi fasilitator pembelajaran yang berpusat pada siswa. Dengan demikian, peningkatan kompetensi diukur dari dua dimensi:

1. Dimensi Kuantitatif (Kemampuan Teknis): Peningkatan ini akan terbukti melalui selisih skor pra-tes dan pasca-tes yang mengukur pemahaman guru terhadap fitur-fitur aplikasi, cara mengintegrasikannya, serta konsep-konsep literasi digital. Capaian ini menjadi indikator keberhasilan yang konkret dan dapat diverifikasi.
2. Dimensi Kualitatif (Perubahan Sikap dan Pedagogi): Perubahan yang lebih bermakna adalah pergeseran perilaku dan sikap guru. Melalui observasi kelas dan wawancara, tim akan mengidentifikasi bagaimana guru mulai merasa lebih percaya diri (*self-efficacy*) dalam bereksperimen dengan aplikasi, berani keluar dari zona nyaman metode konvensional, dan mampu menghubungkan teknologi secara relevan dengan tujuan pembelajaran. Perubahan ini sejalan dengan teori TPACK (*Technological Pedagogical Content Knowledge*), di mana kompetensi digital menjadi pelengkap yang memengaruhi kemampuan pedagogis dan pemahaman konten guru. Guru akan mampu membuat keputusan yang lebih bijak tentang aplikasi mana yang paling efektif untuk menjelaskan

konsep tertentu, bukan sekadar menggunakan teknologi karena tuntutan.



Gambar 03. Peningkatan Rata-rata Kompetensi Guru

2. Transformasi Pembelajaran dan Dampak Nyata pada Siswa

Dampak paling krusial dari program ini terletak pada siswa. Guru yang telah kompeten akan menciptakan lingkungan belajar yang lebih interaktif dan menarik. Aplikasi edukatif yang dimanfaatkan secara tepat dapat memicu motivasi intrinsik siswa, mengubah proses belajar yang semula pasif menjadi aktif dan partisipatif. Penggunaan elemen gamifikasi, umpan balik instan, dan visualisasi akan membantu siswa memahami konsep abstrak dengan lebih mudah dan meningkatkan retensi informasi.

Lebih dari itu, intervensi ini diproyeksikan akan meningkatkan beragam aspek literasi digital siswa, yang melampaui sekadar penggunaan perangkat:

- Literasi Kognitif: Siswa dilatih untuk berpikir kritis dan memecahkan masalah melalui kuis interaktif atau simulasi.
- Literasi Sosio-emosional: Melalui fitur kolaborasi, siswa belajar berinteraksi, berempati, dan bekerja sama dalam lingkungan digital yang aman.
- Literasi Informasi: Siswa akan belajar mengevaluasi keandalan informasi yang mereka temukan di aplikasi, sebuah keterampilan vital di era disinformasi.



Gambar 04. Proyeksi Peningkatan Literasi Digital Siswa

Namun, implementasi ini juga tidak luput dari tantangan. Salah satunya adalah potensi distraksi dari perangkat digital. Solusi yang diusulkan adalah manajemen kelas yang ketat dan penetapan aturan penggunaan yang jelas. Selain itu, kesenjangan digital yang mungkin ada di antara siswa harus diatasi dengan strategi pembelajaran yang inklusif, memastikan semua siswa, terlepas dari latar belakang teknologi mereka, dapat berpartisipasi dan mendapatkan manfaat yang sama.

3. Strategi Keberlanjutan dan Replikasi Program

Keberhasilan jangka panjang sebuah program P2M tidak hanya dinilai dari selesaiannya pelatihan, tetapi dari seberapa baik perubahan tersebut dapat dipertahankan dan dilembagakan. Model *Change Management* menjadi sangat relevan dalam konteks ini, di mana pelatihan hanya menjadi "pemicu" awal perubahan. Untuk memastikan keberlanjutan, diperlukan tiga pilar utama:



Gambar 05. Keberlanjutan Program

- Dukungan Institusional: Komitmen dari kepala sekolah dan kebijakan institusional yang jelas sangat krusial. Sekolah perlu merumuskan kebijakan yang mendukung penggunaan teknologi dan mengalokasikan sumber daya untuk pemeliharaan infrastruktur dan langganan aplikasi. Tanpa dukungan ini, semangat inovasi guru berisiko meredup.
- Dokumentasi dan Replikasi: Dengan

dokumentasi yang sistematis dan analisis yang mendalam, model P2M ini dapat menjadi panduan praktis yang dapat direplikasi di sekolah-sekolah lain, khususnya yang memiliki karakteristik serupa di daerah pedesaan. Publikasi ilmiah di prosiding seperti SENADIMAS akan memperkuat kontribusi akademis ini dan menyebarkan temuan-temuan penting ke komunitas yang lebih luas.

- Pemberdayaan Guru: Program ini dirancang untuk menciptakan komunitas praktisi (*community of practice*) di antara para guru. Guru tidak hanya menjadi penerima pelatihan, tetapi juga agen perubahan yang terus belajar dan saling berbagi pengalaman. Ini akan mengurangi ketergantungan pada pendampingan eksternal dan menjadikan inovasi digital sebagai inisiatif internal yang berkelanjutan.

4. Keterbatasan dan Arah Penelitian Masa Depan

Keterbatasan Program Saat Ini



Gambar 06. Keterbatasan Program

Secara kritis, program ini memiliki beberapa keterbatasan yang perlu diakui. Keterbatasan utama adalah cakupannya yang terbatas pada satu sekolah, yang dapat membatasi generalisasi temuan. Meskipun SDN 1 Kalibukbuk dapat menjadi studi kasus yang kaya, temuannya mungkin tidak dapat secara langsung diterapkan pada konteks sekolah lain tanpa adaptasi. Selain itu, evaluasi program bersifat jangka pendek, yang berarti dampak jangka panjang terhadap prestasi akademik siswa secara formal dan dampaknya pada sekolah secara keseluruhan masih memerlukan pengabdian lanjutan.



Gambar 07. Arah Pengabdian Masa Depan

Disarankan agar pengabdian pada masa depan dapat memperluas cakupan dengan membandingkan efektivitas program di beberapa sekolah dengan karakteristik yang berbeda, misalnya, sekolah di perkotaan versus pedesaan. Pengabdian longitudinal diperlukan untuk mengevaluasi dampak program ini dalam kurun waktu yang lebih panjang (misalnya, 2-3 tahun) untuk mengukur retensi pengetahuan guru, penggunaan aplikasi yang berkelanjutan, dan dampaknya terhadap prestasi akademik siswa secara formal. Selain itu, pengabdian dapat berfokus pada faktor-faktor pendukung dan penghambat keberlanjutan program, seperti peran orang tua, dukungan komunitas, dan ketersediaan sumber daya. Pengabdian semacam ini akan memberikan pemahaman yang lebih komprehensif tentang faktor-faktor yang memengaruhi keberlanjutan program literasi digital di institusi pendidikan.

5. Pelaksanaan Kegiatan

Pelaksanaan kegiatan ini, di antaranya sosialisasi, pelatihan, penerapan IPTEK, pendampingan, evaluasi, dan tindakan keberlanjutan. Kegiatan dilakukan mulai tanggal 23-25 Juli 2025. Kegiatan diawali dengan pembukaan pada tanggal 23 Juli 2025, dilanjutkan dengan sosialisasi, dan penyampaian materi.



Gambar 08. Pembukaan Kegiatan

Pada 24 Juli 2025 dilakukan pelatihan penerapan IPTEK, penerapan aplikasi, dan pendampingan. Setelah itu guru-guru mengaplikasikan kepada siswa. Terakhir, pada

tanggal 25 Juli 2025, dilakukan evaluasi dan tindakan keberlanjutan.



Gambar 09. Penyampaian Materi, Pendampingan, dan Praktik

Kegiatan dilanjutkan dengan melakukan praktik aplikasi edukatif interaktif kepada siswa dan terakhir guru melakukan tes untuk mengetahui tingkat pemahaman mereka terhadap materi yang diberikan. Terakhir, ditutup dengan foto bersama.



Gambar 10. Evaluasi dan Foto Bersama

SIMPULAN

Kegiatan P2M di SDN 1 Kalibukbuk merupakan intervensi yang terstruktur dan vital untuk meningkatkan literasi digital siswa dan kompetensi guru. Dengan pendekatan yang terencana dan holistik, program ini berpotensi besar untuk menjembatani kesenjangan digital yang ada dan memfasilitasi adaptasi terhadap era teknologi. Disarankan agar pihak sekolah terus mendukung keberlanjutan program ini dengan memfasilitasi forum berbagi pengetahuan antar guru dan mengalokasikan sumber daya yang diperlukan. Penelitian selanjutnya dapat mengevaluasi dampak jangka panjang program ini terhadap prestasi akademik siswa dan perkembangan literasi digital secara holistik.

DAFTAR RUJUKAN

Asiba WP. (2021).Pentingnya Teknologi bagi Guru pada Masa Pandemi Covid 19. *OSF Prepr.* 1(1):1–9.

- Astuti SI, Prananingrum EN, Rahmaja LR, Nurhajati L, Lotulung L, Kurnia N. (2021). Budaya Bermedia Digital. *Modul: Budaya Bermedia Digital.2 p.*
- Hetilaniar, Rokhman F, Pristiwiati R. (2023). Dari Dunia Offline ke Dunia Online: Merangkul Literasi Digital. *J Pembahsi (Pembelajaran Bhs dan Sastra Indonesia).*13(1):44–54.
- Fahman, Z. (2024). Transformasi Sosial dalam Pendidikan Karakter di Era Digital : Peluang dan Tantangan. *Social Studies in Education* 02(02), 191–206.
- Fika Aulia Putri, Jefriman Akmal, Gusmaneli Gusmaneli. (2024). Prinsip-prinsip dan Teori-teori Belajar dalam Pembelajaran. *J Budi Pekerti Agama Islam.*2(2):332–49.
- Hetilaniar, Rokhman, F., & Pristiwiati, R. (2023). Dari Dunia Offline ke Dunia Online: Merangkul Literasi Digital. *Jurnal Pembahsi (Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia),* 13(1), 44–54. <https://doi.org/10.31851/pembahsi.v13i1.1936>.
- Najib, M. A., & Maunah, B. (2022). Inovasi Pendidikan di Era Digital. In *Manajemen Pendidikan Islam* (Vol. 10, Issue 1).
- Malikah S, Fauziati E, Maryadi M. (2022). Perspektif Connectivisme terhadap Pembelajaran Daring Berbasis Google Workspace For Education. *Edukatif J Ilmu Pendidik.*4(2):2050–8.
- Muhammad Ilyas Alkayisy, Izzatun Najiha IR.(2023). Pendidikan Sains dan Teknologi Berbasis Teori Konektivisme dalam Mengembangkan Kemampuan Berpikir Kritis. *Dar El Ilmi J Keagamaan, Pendidik dan Hum. Jurnal Unisda.* 10(2):85–102.
- Mulyadi A. (2025). Penggunaan Aplikasi Pembelajaran Interaktif dalam Meningkatkan Keterampilan Dasar Siswa Sekolah Dasar di UPTD SD Negeri Dlambah Laok 2 Tanah Merah. *Maktab: Jurnal Pendidikan dan* *Teknologi.*3(3):136–46.
- Naufal HA. (2021). Literasi Digital. *Perspektif.* 1(2):195–202.
- Nugraha D. (2022). Literasi Digital dan Pembelajaran Sastra Berpaut Literasi Digital di Tingkat Sekolah Dasar. *J Basicedu.*6(6):9230–44.
- Pahlevi, R., & Mulyati, S. (2025). *Analisis Pengaruh Elemen Gamifikasi pada Aplikasi Pembelajaran Terhadap Motivasi Belajar Siswa SMA Abstrak.* 6(1), 174–186.
- Pakudu R. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Game Quiziz Development of Interactive Learning Media Based on Quizizz Games. *J Educ Cult.*04.
- Purba AZ, Ain SQ. (2024). Peran Guru dalam Mengenalkan Literasi Digital Pada Siswa Kelas Tinggi di Sekolah Dasar. *Didaktika: Jurnal Kependidikan.*13(001):1–10.
- Rais, R., Dacholfany, M. I., Rukmana, A. Y., Mesra, R., Saleh, F., Helmi, D., Fitriah, Purba, S., Tahu, F., Abdurohim, & Lutfi, A. (2023). *Pengembangan Perencanaan Program Pendidikan.*
- Ramdhani, M. F., Pratama, B. S., & Rachmat, I. F. (2024). Peningkatan Literasi Digital pada Anak Usia Dini dalam Merekontruksi Moral Menuju Pendidikan Berkualitas Perspektif SDGS 2030. *Jurnal Sadewa : Publikasi Ilmu Pendidikan, Pembelajaran Dan Ilmu Sosial,* 2(2), 304–315. <https://doi.org/10.61132/sadewa.v2i2.872>.
- Wiyogo W, Ahmad Eko Suryanto, Langlang Buana Wijaksono. (2021). Pengembangan Aplikasi Media Pembelajaran. *Steam Eng.*3(1):9–18.
- Yogi Fernando, Popi Andriani, Hidayani Syam. (2024). Pentingnya Motivasi Belajar dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *ALFIHRIS J Inspirasi Pendidik.*2(3):61–8.