

PELATIHAN PEMBUATAN *BOOKLET* BERBASIS *MYSTORYBOOK* SEBAGAI MEDIA LITERASI BAGI PARA GURU DI PKG PAUD KECAMATAN SUKASADA KABUPATEN BULELENG

Kadek Trina Des Ryantini¹, Luh Putu Dian Kresnawati², Yoga Putra Semadi³

^{1,3}Jurusan Bahasa, Sastra Indonesia, dan Daerah, ²Jurusan Bahasa Asing
Universitas Pendidikan Ganesha
Email: des.ryantini@undiksha.ac.id

ABSTRACT

Currently, teachers are still facing challenges in mastering information technology to its full potential. Teachers' skills in using applications to create literacy media are limited to accessing Canva and CapCut. Therefore, the team created a training program for designing booklets based on MyStorybook as a literacy medium for teachers at the Early Childhood Education Teacher Working Group in Sukasada District, Buleleng Regency. The goal is to improve the teachers' ability to design booklets using MyStorybook as literacy media and to describe their responses after participating in the program. The target of this training is to enhance the teachers' skills in designing MyStorybook-based booklet media for kindergarten/early childhood education. The activities utilized socialization, training, demonstrations, distribution of modules, and evaluations regarding the use of MyStorybook. A total of 12 kindergarten teachers participated. The results showed that the teachers were able to improve their skills in developing MyStorybook-based booklet media.

Keywords: *Early Childhood Education (PAUD); literacy media; booklet; MyStorybook*

ABSTRAK

Saat ini, guru masih dihadapkan pada permasalahan penguasaan teknologi informasi yang belum maksimal. Keterampilan guru menggunakan aplikasi untuk membuat media literasi masih sebatas mengakses *canva* dan *capcut*. Oleh karena itu, tim membuat program Pelatihan Pembuatan *Booklet* Berbasis *Mystorybook* sebagai Media Literasi bagi Para Guru di PKG PAUD Kecamatan Sukasada Kabupaten Buleleng. Tujuannya, yaitu meningkatkan kemampuan para guru dalam mendesain *booklet* berbasis *Mystorybook* sebagai media literasi dan mendeskripsikan tanggapan para guru setelah mengikuti kegiatan PKM. Target pelatihan ini adalah meningkatkan keterampilan para guru mendesain media *booklet* berbasis *Mystorybook* di TK/PAUD. Kegiatan ini menggunakan metode sosialisasi, pelatihan, demonstrasi, pemberian modul, dan evaluasi tentang penggunaan *Mystorybook*. Jumlah peserta yang dilibatkan sebanyak 12 guru TK. Hasil yang diperoleh adalah para guru mampu meningkatkan keterampilan mengembangkan media *booklet* berbasis *Mystorybook*. Desain media literasi yang dihasilkan sudah sesuai kriteria yang diharapkan. Para peserta sangat antusias, tekun, dan kreatif selama mengikuti kegiatan.

Kata Kunci: *Paud; media literasi; booklet; mystorybook.*

PENDAHULUAN

Anak usia dini adalah generasi bangsa yang perlu dioptimalkan pertumbuhan dan perkembangan agar menjadi sumber daya yang produktif dan berkualitas dimasa depan (Cahaya, et.al.,2022) Anak-anak pada jenjang usia dini adalah anak-anak yang memasuki masa *golden age* sehingga perlu mendapat stimulasi yang tepat untuk tumbuh kembangnya. *Golden age* adalah masa di mana anak menjalani

pertumbuhan amat cepat sehingga stimulan segala situasi pertumbuhan pada masa ini sangat berguna bagi pertumbuhan anak selanjutnya (Rijkiyani et al., 2022). Oleh karena itulah, guru penting memberikan stimulasi dengan melibatkan anak secara langsung dalam aktivitas di sekolah.

Aktivitas yang mendukung anak lebih cepat belajar dan berinteraksi langsung di lingkungan sekolah perlu didukung oleh

kemampuan guru dalam memilih media pembelajaran yang bervariasi, kreatif dan inovatif. Media dalam pembelajaran merupakan hal yang tentunya dapat mendukung efektivitas serta ketertarikan siswa dalam memahami pelajaran yang ada (Sinduningrum et al., 2021). Pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi informasi dan komunikasi merupakan salah satu pilihan media yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran (Rudini et al., 2022).

Pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran anak usia dini harus memperhatikan prinsip belajar sambil bermain; bermain sambil belajar. Pembelajaran yang dilakukan di satuan PAUD menggunakan prinsip bermain sambil belajar, yaitu kegiatan pemberian stimulasi berbagai aspek perkembangan anak yang meliputi moral dan agama, kognitif, bahasa, fisik- motorik, sosial emosional, dan seni (Satriana et al., 2022). Perkembangan teknologi informasi memungkinkan guru dapat membuat media pembelajaran sendiri karena saat ini banyak komputer berbasis grafis yang memudahkan pembuatan animasi (Cinthya Gani, 2022). Pemanfaatan media pembelajaran merupakan kompetensi penting bagi guru PAUD, termasuk melibatkan teknologi sehingga dapat memenuhi kebutuhan pembelajaran Generasi Z (Cinthya Gani, 2022). Artinya, pengembangan kompetensi guru dalam bidang keterampilan pembuatan media pembelajaran berbasis teknologi sangat mendesak dan penting untuk dilakukan.

Namun, saat ini, guru masih dihadapkan pada permasalahan, yakni penguasaan teknologi informasi dalam mengelola pembelajaran masih belum maksimal. Beberapa guru mengatakan bahwa untuk kegiatan literasi awal, masih berpatokan pada bahan ajar cetak. Selanjutnya, keterampilan menggunakan aplikasi untuk membuat media literasi masih sebatas mengakses *canva* dan *capcut*. Sementara itu, masih ada beberapa guru yang mengalami

kendala dalam menggunakan media pembelajaran yang erat kaitannya dengan teknologi. Hal ini mengindikasikan bahwa motivasi dan literasi TIK para guru belum maksimal. Oleh karena itulah, tim membuat program “Pelatihan Pembuatan *Booklet* Berbasis *Mysterybook* sebagai Media Literasi bagi Para guru di PKG PAUD Kecamatan Sukasada Kabupaten Buleleng”.

Kegiatan pengabdian pelatihan pengembangan media pembelajaran berbasis TIK sudah pernah dilakukan oleh beberapa pengabdian lain, yakni PKM yang dilaksanakan oleh (Cinthya Gani, 2022), yaitu *Inovasi Pembelajaran Digital dengan Memanfaatkan Aplikasi Edit Video dalam Proses belajar Mengajar PAUD*. Pelatihan dilakukan dalam dua tahap, yaitu memberikan pemahaman serta teori membuat alur cerita (*storyboard*) video yang akan dibuat dan mengasah keterampilan dalam editing video agar lebih menarik. Lalu, PKM tentang *Pemanfaatan Media Pembelajaran Multimedia dengan Android TV pada Taman Pintar “Tunas Bangsa” Manyaran Semarang* bertujuan agar para guru memiliki keterampilan pembuatan materi ajar multimedia sederhana yang dapat diterapkan pada perangkat instalasi multimedia berbasis Android TV (Supriyanto et al., 2022). Selanjutnya, PKM tentang *Penguatan Keterampilan dengan Stimulasi Literasi Berbasis TIK bagi Guru Ikatan guru Aisyiyah Bustanul Athfal (IGABA) Kartasura* yang bertujuan memberikan pelatihan kepada para guru dalam menstimulasi literasi berbasis TIK dan cara pandang baru yang lebih luas dan modern sebagai bekal dalam menghadapi tantangan global dalam dunia pendidikan (Wardhani et al., 2023)

Sementara itu, kegiatan pengabdian ini dilakukan untuk para guru di PKG PAUD Kecamatan Sukasada Kabupaten Buleleng. Kegiatan ini berupa pelatihan dan pendampingan dengan menekankan pada penguasaan terhadap

teori dan praktek mendesain media literasi berupa *booklet* berbasis aplikasi *mystorybook*. Penerapan *storybook* ke dalam format digital merupakan adaptasi buku fisik ke dalam bentuk digital sebagai dampak kemajuan teknologi. Salah satu bentuk *storybook* digital adalah berupa *booklet*. *Booklet* adalah buku dalam bentuk yang lebih tipis. *Booklet* sering digunakan sebagai media publikasi yang menarik. Desain *booklet* yang menarik dapat menimbulkan rasa ingin tahu sehingga peserta didik bisa memahami dengan mudah apa yang disampaikan dalam proses pembelajaran (Gustiani, R., & Syamsurizal, S., 2021). *Booklet* memuat materi yang unik, menarik, dan fleksibel. *Booklet* didesain dengan menonjolkan gambar-gambar yang lebih jelas sehinggacocok digunakan sebagai media pembelajaran literasi di PAUD. Namun, guru tetap memberikan bimbingan, pengarahan, dan pengawasan yang tepat dalam penggunaan media digital agar anak-anak bisa menggunakan media digital dengan bijak.

Metode yang digunakan dalam pelaksanaan kegiatan PkM ini sosialisasi ke sekolah mitra, pelatihan, tindak lanjut, pendampingan, dan evaluasi. Dalam implementasinya, kegiatan ini diawali dengan sosialisasi tentang media pembelajaran dan aplikasi *mystorybook* disertai pembagian modul. Selanjutnya, peserta dilatih mendesain dengan memanfaatkan aplikasi *mystorybook*. Para peserta dilibatkan langsung dalam mengakses *mystorybook*. Pada kegiatan ini, para peserta dipandu oleh tutor dan dibimbing oleh tim. Peserta yang mengalami kesulitan pada saat mengakses *mystorybook*, dibantu oleh tim PkM sehingga kegiatan pengabdian ini berlangsung lancar. Setelah itu, dilakukan pendampingan dan evaluasi untuk mengetahui kebermanfaatan kegiatan ini. Keberhasilan dari pelaksanaan pengabdian masyarakat ini dapat dilihat dari beberapa tolok ukur, dengan mengacu pada rubrik penilaian proses dan hasil seperti pada Tabel 1. Selanjutnya, pedoman evaluasi dapat dilihat pada Tabel 2.

METODE

Tabel 1. Rubrik Penilaian Proses dan Hasil Pembuatan *Booklet* Berbasis

No	Keterampilan yang Diamati	Skala Nilai				
		1	2	3	4	5
1	Persiapan (alat)					
2	Ketepatan Mengakses <i>mystorybook</i>					
3	Ketepatan menggunakan berbagai fitur di <i>storybook</i>					
4	Kesesuaian hasil akhir (desain <i>booklet</i>)					
5	Kreativitas desain					
Ket	1= sangat kurang; 2=kurang; 3=cukup 4=baik; 5=sangat baik					

Tabel 2. Pedoman Hasil Evaluasi

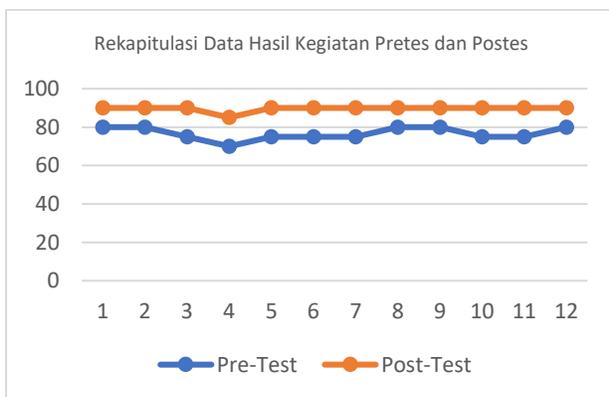
No	Rentangan	Nilai	Kategori
1	85-100	5	Sangat baik
2	70-84	4	Baik
3	55-69	3	Cukup
4	35-54	2	Kurang
5	0-34	1	Sangat Kurang

$$\frac{\text{Skor Peserta}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100$$

HASIL DAN PEMBAHASAN

Permasalahan yang dihadapi para guru di TK Gugus II Kecamatan Sukasada dalam mendesain media pembelajaran diatasi dengan memberikan pelatihan pengembangan media pembelajaran berbasis *Mystorybook*. Setelah semua perencanaan kegiatan dibuat, tahap selanjutnya, yaitu melakukan pelatihan pembuatan *booklet* berbasis *mystorybook* sebagai media literasi bagi para guru di PKG PAUD Kecamatan Sukasada Kabupaten Buleleng pada Sabtu 27 Juli 2024.

Teknis pelatihan ini dilakukan dalam dua sesi, yaitu para guru diberikan informasi tentang *booklet*, manfaat, keunggulan, dan fitur-fitur *mystorybook* melalui pemberian modul, ceramah disertai kegiatan diskusi. Selanjutnya, para guru dilatih mendesain *booklet* mulai dari proses pendaftaran akun, bahasa, verifikasi akun, membuat *booklet*, menyimpan, dan membagikannya melalui *link* atau akun sosmed. Ringkasan hasil capaian dari pelaksanaan program pengabdian kepada masyarakat ini, seperti yang terangkum pada gambar 1.



Gambar 1. Rekapitulasi hasil kegiatan PKM

Pelaksanaan kegiatan PkM di TK Gugus II Kecamatan Sukasada Kabupaten Buleleng periode 2024 diikuti oleh 12 guru agar perhatian tutor dan tim dapat difokuskan secara baik kepada setiap peserta sehingga pelatihan dapat

dilakukan secara maksimal. Kegiatan ini diawali dengan koordinasi dan sosialisasi kepada mitra, yaitu TK Hardika Jaya mengenai jadwal, tempat, dan rangkaian kegiatan. Koordinasi dilakukan pada 8 Juli 2024. Selanjutnya, pelatihan dilaksanakan pada 27 Juli 2024. Pelatihan ini dilakukan di TK Hardika Jaya. Secara umum, kegiatan telah berlangsung baik karena persentase kehadiran peserta mencapai indikator keberhasilan, yaitu 100%. Artinya, 12 guru hadir mengikuti pelatihan ini lengkap dengan membawa perangkat berupa laptop. Selanjutnya, ditinjau dari aspek pemahaman dan keterampilan, para peserta telah mampu membuat media pembelajaran digital menggunakan aplikasi *mystorybook* yaitu, berupa *booklet* cerita berseri. Perkembangan dunia pendidikan saat ini tidak terlepas dari kemajuan teknologi sehingga bahan ajar serta media belajar yang digunakan sudah berbasis teknologi (Afrilia et al., 2022).

Secara detail persentase hasil kegiatan pelatihan ini sebagai berikut. Pertama, ditinjau dari aspek persiapan alat, 12 guru (100%) sudah membawa alat berupa laptop. Kedua, pada aspek ketepatan mengakses *mystorybook* pemahaman guru mencapai 88%. Ketiga, pada aspek ketepatan menggunakan berbagai fitur di *mystorybook*, pemahaman guru sudah mencapai 95%. Keempat, pada aspek kesesuaian hasil akhir (desain *booklet*), 100% guru sudah mampu membuat desain *booklet* yang menarik. Kelima, pada aspek kreativitas desain *booklet*, para guru 100% telah mampu menambahkan judul, deskripsi, *scene*, *items*, karakter, teks, halaman, menampilkan buku cerita, menyimpan dan membagikannya. Hal ini menunjukkan bahwa keterampilan guru mendesain pembelajaran berbasis digital sudah meningkat. Guru dituntut lebih inovatif dan kreatif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran berbasis teknologi digital sehingga mampu mengembangkan metode atau mencari solusi permasalahan dalam belajar (Sadriani et al., n.d.) Pembelajaran akan lebih menyenangkan dan bervariasi untuk anak

apabila guru mampu mengintegrasikan situasi yang serba teknologi ini ke kelas (Ali., 2022). Para guru dapat membuat materi pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif sehingga anak-anak akan lebih tertarik untuk belajar dan memahami materi dengan lebih mudah, baik pada saat belajar secara luring maupun daring. Kemajuan teknologi telah memberikan banyak manfaat terhadap kerja manusia sehingga lebih efektif, efisiensi, mudah dan lebih cepat (Tari et al., 2020)

Kegiatan pengabdian ini mengacu pada tujuan SDGs, yaitu meningkatkan kualitas pendidikan. Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dapat meningkatkan kualitas pendidikan karena guru mampu mengatasi kendala-kendala yang dialami selama ini dalam kegiatan pembelajaran. Peranan pendidikan sangat penting bagi individu dan golongan untuk meningkatkan sumber daya manusia sehingga berpengaruh penuh bagi pertumbuhan bangsa dan negara, baik berpengaruh pada produktivitas maupun fasilitas di masyarakat (Safitri et al., 2022). Dalam hal ini, keterbatasan guru dalam memanfaatkan teknologi, sudah diatasi karena keterampilan guru mendesain media pembelajaran berbasis *mystorybook* meningkat setelah mengikuti pelatihan dan pendampingan pada kegiatan PkM ini.

Sementara itu, kendala yang dihadapi saat pelaksanaan kegiatan pelatihan, yakni pertama, empat orang guru lupa akun email sehingga memerlukan waktu untuk mengingat email dan akun belajar id untuk mendaftar di *mystorybook*. Kedua, daya baterai laptop habis saat guru melakukan praktek. Hal ini dapat segera diatasi karena anggota pengusul sudah membawa *kabel roll* saat pelaksanaan kegiatan. Ketiga, koneksi internet di lokasi pelatihan yang tidak stabil sehingga peserta harus melakukan *restart*; mengganti koneksi dengan *hotspot* di Hp; dan menutup tab *browser* yang tidak dibutuhkan. Keempat, satu peserta tidak bisa mengakses *mystorybook* melalui laptop karena *layar blank*.

Kondisi ini dapat diatasi dengan menggunakan Hp untuk mengakses kembali *mystorybook*.

Selanjutnya, implikasi pelaksanaan kegiatan pelatihan ini bagi para peserta (guru), yaitu 1) pengetahuan dan pemahaman para peserta meningkat tentang pemanfaatan aplikasi *mystorybook*; 2) para peserta memperoleh pengalaman nyata dalam membuat atau mendesain *booklet* sebagai media literasi; 3) para peserta memiliki alternatif dalam menggunakan aplikasi pengembangan media pembelajaran, dari yang biasanya digunakan; dan 4) para peserta memiliki pengalaman dalam meningkatkan kemampuan literasi bidang teknologi dan informasi. Perguruan tinggi harus menyebarluaskan IPTEKS secara langsung kepada masyarakat pengguna agar diterapkan sehingga mampu memenuhi kebutuhan dan memecahkan masalah yang berkembang dalam kehidupan masyarakat (Herlina, et.al.,2022). Penggunaan *mystorybook* sebagai media literasi bagi anak TK dapat membantu meningkatkan kualitas dan efektivitas pembelajaran, serta memberikan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan dan interaktif bagi anak-anak. Media teknologi dalam pembelajaran memberikan manfaat bagi guru dan siswa karena memudahkan guru dalam mengajar dan siswa mudah memahami pembelajaran (Fitri & Nur.,2021.)

Kepala TK Hardika Jaya yang juga menjabat sebagai Ketua PGK TK Gugus II Kecamatan Sukasada, Desak Tika Nari Prameswarika Hardika sangat mengapresiasi kegiatan ini. Sebelum diberikan pelatihan ini para guru memiliki keterampilan yang terbatas dalam mengakses teknologi. Namun, setelah mengikuti pelatihan, kemampuan dan keterampilan para guru dalam menggunakan teknologi sudah meningkat. Artinya, PkM ini sangat bermanfaat bagi mitra. Para peserta juga sangat antusias mengikuti pelatihan ini. Pada kegiatan PkM ini para bisa bisa memperbarui pengetahuan, pemahaman, dan keterampilan menggunakan

aplikasi *mysterybook* untuk mendesain media pembelajaran yang edukatif. Pengabdian perguruan tinggi kepada masyarakat merupakan pelaksanaan pengamalan iptek dan seni budaya secara kelembagaan melalui metodologi ilmiah untuk mempercepat tercapainya tujuan pembangunan nasional (Nurdin.,2023).

SIMPULAN

Kegiatan pelatihan pembuatan *booklet* sebagai media literasi berbasis *mysterybook* bagi para guru di PKG PAUD Kecamatan Sukasada Kabupaten Buleleng, berlangsung dengan baik dan lancar. Pada kegiatan ini, 12 guru hadir tepat waktu. Kegiatan pelatihan ini mampu meningkatkan kemampuan para guru mendesain *booklet* sebagai media literasi digital berbasis *mysterybook*. Para peserta sangat antusias dan senang diberikan pelatihan. Peserta mampu menghasilkan media pembelajaran sesuai kriteria yang diharapkan. Para peserta membuat kreasi sendiri sesuai imajinasi dan kreativitas sehingga menghasilkan media literasi digital yang edukatif dan menarik. Kendala-kendala yang dihadapi saat pelatihan dapat diatasi dengan baik.

UCAPAN TERIMA KASIH

Terimakasih kami ucapkan kepada **Universitas Pendidikan Ganesha** sebagai penyandang dana Pengabdian kepada Masyarakat melalui DIPA BLU Universitas Pendidikan Ganesha dengan Kontrak Pengabdian **Nomor: 640/UN48.16/PM/2024.**

DAFTAR RUJUKAN

Afrilia, L., Arief, D., Amini, R., & Negeri Padang, U. (2022). Efektivitas Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik Kela IV Sekolah Dasar. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 8(3). <https://doi.org/10.31949/jcp.v8i2.2559>

- Ali, M. (2022). Innovative Leadership Management in Early Children Education. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(4), 3007–3012. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i4.2198>
- CAHAYA,P., & Cinthya Gani, A. (2022). *Seminar Nasional Hasil Penelitian dan Pengabdian Kepada Masyarakat 2022 Penguatan Ekonomi Bangsa Melalui Inovasi Digital Hasil Penelitian dan Inovasi Pembelajaran Digital dengan Memanfaatkan Aplikasi Edit Video dalam Proses Belajar Mengajar PAUD* <https://journal.untar.ac.id/index.php/PSENAPENMAS/article/view/21041>
- Fitri, Mulyani & Nur Haliza (2021). Analisis Perkembangan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK) dalam Pendidikan. *Jurnal Pendidikan dan Konseling*, volume 3 nomor 1 Tahun 2021. Hal 101-109.
- Gani AC. Inovasi Pembelajaran Digital dengan Memanfaatkan Aplikasi Edit Video dalam Proses Belajar Mengajar PAUD. 2022;21:209–14.
- Gustiani, R., & Syamsurizal, S. (2021). Analisis Kebutuhan Pengembangan Booklet sebagai Suplemen Bahan Ajar pada Materi Struktur dan Fungsi Jaringan Hewan Kelas XI SMA/MA. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5(3), 7242-7246.
- Herlina, E., Stai, R., Khalidiyah, A., & Kalimantan, S. (2022). *Bentuk dan Sifat Pengabdian Masyarakat yang Diterapkan oleh Perguruan Tinggi*. 2(3), 122–130. <https://journal.untar.ac.id/index.php/PSENAPENMAS/article/view/21041>
- Nurdin. (2023). Pengabdian Kepada Masyarakat : dalam Konsep dan Implementasi. *Jurnal Faedah*. Vol 1, no 3. Hal 01-15. DOI: <https://doi.org/10.59024/faedah.v1i3.211>
- Rijkhiyani, R. P., Syarifuddin, S., & Mauizdati, N. (2022). Peran Orang Tua dalam Mengembangkan Potensi Anak pada Masa Golden Age. *Jurnal Basicedu*, 6(3), 4905–4912. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i3.2986>
- Rudini, M., & Saputra, A. (2022). Kompetensi Pedagogik Guru dalam Memanfaatkan Media Pembelajaran Berbasis TIK Masa Pandemi Covid-19. *Aksara: Jurnal Ilmu*

- Pendidikan Nonformal*, 8(2), 841.
<https://doi.org/10.37905/aksara.8.2.841-852.2022>
- Sadriani, A., Ridwan, M., Ahmad, S., & Arifin, I. (n.d.). *Prosiding Seminar Nasional Peran Guru Dalam Perkembangan Teknologi Pendidikan di Era Digital*.

<https://journal.unm.ac.id/index.php/Semnasdies62/index>
- Safitri, A. O., Yuniarti, V. D., & Rostika, D. (2022). Upaya Peningkatan Pendidikan Berkualitas di Indonesia: Analisis Pencapaian Sustainable Development Goals (SDGs). *Jurnal Basicedu*, 6(4), 7096–7106.
<https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3296>
- Satriana, M., Haryani, W., Sutriany Jafar, F., Maghfirah, F., Dewi Nurliana Sagita, A., & Ananda Septiani, F. (2022). Media Pembelajaran Digital dalam Menstimulasi Keterampilan Literasi Anak Usia 5-6 Tahun. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha*, 10(3), 408–414.
<https://doi.org/10.23887/paud.v10i3.51579>
- Supriyanto, A., Razaq, J. A., Budiarmo, Z., & Nugroho, I. (2022). Pemanfaatan Media Pembelajaran Multimedia dengan Android TV pada Taman Pintar “Tunas Bangsa” Manyaran Semarang. *Journal of Dedicators Community*, 6(1).
<https://doi.org/10.34001/jdc.v6i1.2316>
- Tari, E., Hasiholan Hutapea, R., Tinggi, S., Kristen, A., & Kupang, N. (2020). *Kharisma: Jurnal Ilmiah Teologi. Peran Guru Dalam Pengembangan Peserta Didik Di Era Digital* (Vol. 1, Issue 1).
<http://jurnalsttkharisma.ac.id/index.php/Kharis/>
- Wardhani, J. D., Katoningsih, S., Asmawulan, T., Nasywa, N. M., & Mahaeswari, A. C. (2023). Penguatan Keterampilan dengan Stimulasi Literasi Berbasis TIK bagi Guru Ikatan Guru Aisyiyah Bustanul Athfal (IGABA) Kartasura. *Buletin KKN Pendidikan*, 5(1), 12–20.
<https://doi.org/10.23917/bkkndik.v5i1.22722>