

Implementasi Literasi Digital Melalui Bahan Ajar Berbasis *Focusky* Pada Guru Sekolah Dasar

¹⁾Dadang Kurnia, ²⁾Elly Sukmanasa*, ³⁾Fitri Siti Sundari, ⁴⁾Asoka Niscaya Alam Mayang, ⁵⁾Yasmine Anggara Fergiawan

^{1,2,3,4,5)}Program Studi PGSD, Universitas Pakuan, Bogor, Indonesia

Email Corresponding: sukmanasaelly@gmail.com*

INFORMASI ARTIKEL	ABSTRAK
Kata Kunci: Literasi Digital Bahan Ajar Focusky Sekolah Dasar	Untuk menjawab tantangan dunia pendidikan dibutuhkan keterampilan hidup abad 21, dimana guru harus kreatif, mampu mengajar, mendidik dan menginspirasi. Tujuan dari kegiatan ini adalah untuk meningkatkan kemampuan digital guru dalam membuat materi pembelajaran menggunakan bahan presentasi Focusky. Kegiatan ini dilatarbelakangi oleh (1) keterbatasan guru yang belum memiliki keterampilan memproduksi media berbasis platform Revolusi Industri 4.0, (2) guru yang masih kurang memiliki inisiatif atau kreatifitas dalam pengembangan materi pembelajaran berbasis literasi digital, (3) keterbatasan sekolah dalam melibatkan tenaga ahli atau pakar yang berlatar belakang keilmuan dalam pengembangan perangkat pembelajaran berbasis literasi digital. Kegiatan berlangsung dalam dua tahap, yaitu pelatihan dan pendampingan dalam pembuatan materi pembelajaran berbasis Focusky. Hasil kegiatan menunjukkan bahwa guru-guru dari SDIT Utsmanil Hakim Tanah Sareal Kota Bogor mampu meningkatkan kemampuan literasi digital dan mampu memproduksi materi pembelajaran berbasis Focusky dengan hasil yang baik untuk meningkatkan kualitas pembelajaran siswa-siswanya serta berbagi pengalaman dalam memproduksi materi pembelajaran tersebut melalui media massa.
Keywords: Literacy Digital Teaching Materials Focusky Elementary School	ABSTRACT To answer the challenges of education, 21st century life skills are needed, where teachers must be creative, able to teach, educate and inspire. The purpose of this activity is to improve teachers' digital skills in creating learning materials using Focusky presentation materials. This activity is motivated by (1) limited teachers who do not have the skills to produce media based on the Industrial Revolution 4.0 platform, (2) teachers who still lack initiative or creativity in developing digital literacy-based learning materials, (3) limited schools in involving experts or experts with scientific backgrounds in developing digital literacy-based learning tools. The activity took place in two stages, namely training and assistance in making Focusky-based learning materials. The results of the activity show that teachers from SDIT Utsmanil Hakim Tanah Sareal, Bogor City are able to improve their digital literacy skills and are able to produce Focusky-based learning materials with good results to improve the quality of their students' learning and share experiences in producing these learning materials through mass media.
This is an open access article under the CC-BY-SA license.	
	

I. PENDAHULUAN

Pendidikan di Indonesia mengalami perkembangan yang cukup pesat ketika memasuki era digital pada abad 21 dan berhadapan depan era society 5.0. perkembangan dunia abad 21 ditandai dengan pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi dalam segala bidang kehidupan, termasuk proses pembelajaran (Daryanto, 2017). Demikian halnya dengan pendapat lain bahwa abad 21 merupakan periode pendidikan yang memanfaatkan teknologi berbasis komputer dalam pembelajaran (Putri & Aznam, 2019) Secara tidak langsung guru dituntut mengembangkan potensi yang dimiliki peserta didik dalam proses pembelajaran seperti pengembangan pembelajaran berbasis tema untuk peserta didik Sekolah Dasar. Upaya dalam mencapai hal tersebut adalah penggunaan berbagai teknologi mutakhir yang tersedia aspek keterampilan pada literasi teknologi abad 21 ialah menggunakan berbagai macam teknologi untuk meningkatkan produktivitas dalam

pembelajaran (Junanto & Afriani, 2016). Guru diharapkan mampu menggunakan tools dan sumber-sumber digital dalam kegiatan pembelajaran di kelas.

Sekolah Dasar Islam Terpadu merupakan salah satu sekolah yang menghimpun para peserta didik untuk mengembangkan keilmuan selain ilmu yang bersifat umum dipelajari pula ilmu keagamaan yang menjadi ciri khas yang sesuai dengan visi misi dan tujuan pembelajaran untuk para lulusannya yang berlandaskan keislaman. Sekolah Dasar Islam Terpadu Utmanil Hakim berjarak 11 Km dari kampus Universitas Pakuan tepatnya berada di Jalan Kampung Munjul No. 50, RT. 02 RW. 06, RT.03/RW.05, Kayu Manis, Kec. Tanah Sereal, Kota Bogor yg dipimpin oleh seorang Kepala sekolah bernama Siti Sunengsih, M.Pd.I dengan jumlah guru 28 orang dan tendik 3 orang dan didominasi oleh tenaga guru honorer.

Dalam rangka meningkatkan kompetensi guru di sekolah tersebut para guru pernah melaksanakan pelatihan yang diharapkan dapat meningkatkan kualitas pembelajaran baik dalam pengembangan bahan ajar maupun dalam pengembangan media pembelajaran yang berbasis digital, hanya belum optimal melaksanakan kegiatan tersebut dengan alasan beberapa faktor yang menyertainya. Berdasarkan fakta hasil observasi dan wawancara dengan pihak terkait di sekolah tersebut didapat informasi bahwa masih banyak aspek lain yang belum berkembang secara maksimal (1) Keterbatasan para guru yang belum memiliki kompetensi tentang penguasaan dan pemahaman dalam perancangan perangkat pembelajaran yang berbasis platform revolusi industri 4.0 baik itu RPP Kurikulum 2013 ataupun Modul ajar yang seharusnya mereka kuasai sehingga dapat mengimplementasikan pembelajaran pada saat proses pembelajaran berlangsung, (2) guru belum sepenuhnya memahami sepenuhnya dalam penguasaan literasi digital yang terampil membuat media pembelajaran yang berbasis digital sehingga penyampaian pembelajaran sering di kelas masih bersifat konvensional sebaiknya guru sudah melaksanakan kegiatan pembelajaran yang inovatif berbasis pembelajaran platform abad 21, (3) guru masih kurang memiliki inisiatif atau kreativitas dalam mengembangkan bahan ajar berbasis literasi digital sehingga pembelajaran yang disampaikan pada siswa dapat mencerna dengan baik tidak membosankan tetapi cenderung menyenangkan, (4) keterbatasan sekolah dalam mendatangkan para ahli atau pakar yang menguasai keilmuan bidang pengembangan perangkat bahan ajar berbasis literasi digital tentunya dengan berbagai alasan sehingga sekolah kurang dapat memanfaatkan kondisi para pakar untuk memberikan keilmuan yang berkaitan dengan peningkatan kualitas pembelajaran di sekolah tersebut.

Pembelajaran yang dilaksanakan guru masih cenderung bersifat konvensional yang sering dilakukan guru suasana kelas cenderung *teacher-centered* (berpusat pada guru) sehingga siswa menjadi pasif, jenuh dan bosan. Meskipun demikian guru lebih suka menjelaskan bahwa pemilihan model dan metode pembelajaran yang sesuai dengan tujuan kurikulum dan potensi siswa merupakan kemampuan dan keterampilan dasar yang harus dimiliki oleh seorang guru. Hal ini didasari oleh asumsi bahwa ketepatan dalam memilih model dan metode pembelajaran akan berpengaruh menerapkan pendekatan tersebut, sebab tidak memerlukan alat dan bahan praktik, cukup menjelaskan konsep-konsep yang ada pada buku ajar atau referensi lain. Masalah ini banyak dijumpai dalam kegiatan proses belajar mengajar di kelas.

Pembelajaran dalam kelas tanpa bantuan media pembelajaran kurang tepat akan berdampak kurang baik pada peserta didik sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat peserta didik untuk belajar. media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan pengirim kepada penerima, sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan perhatian dan minat peserta didik untuk belajar (Tafonao, 2018) Hal lain dikarenakan guru mereka masih banyak yang kurang menguasai perkembangan teknologi untuk dimanfaatkan menjadi media/alat bantu dalam pembelajaran. media adalah segala wahana atau alat fisik yang dapat menyajikan peran serta merangsang pembelajaran untuk belajar mengajar lebih efektif dan efisien serta terjalin hubungan baik antara guru dengan peserta didik.

Seorang guru tentunya memiliki potensi yang sangat besar dalam mengembangkan dirinya dari berbagai potensi yang dimilikinya yaitu tidak mungkin untuk membendung arus teknologi yang sedemikian derasny maka solusi yang ditawarkan adalah mengusulkan mengoptilkan kemampuan kompetensi para guru di sekolah tersebut dengan melaksanakan pelatihan pembuatan bahan ajar berbasis digital yang diharapkan memiliki kepercayaan diri yang tinggi sehingga mampu membangun sikap mandiri, inovatif, dan Tangguh sehingga dapat bersaing baik tingkat regional maupun nasional setidaknya dengan sekolah lain yang sejenis. Oleh karena itu kegiatan Program Kemitraan Masyarakat ini akan dilakukan strategi peningkatan guru melalui pelatihan dan pendampingan pembuatan bahan ajar berbasis aplikasi *Focusky* yang dapat membangun pendampingan membuat desain pembelajaran yang kreatif dan inovatif (Rialmi et al., 2022), strategi pembelajaran berbasis problem solving, keterampilan kreatif, yang kemudian dikemas dalam ragam pembelajaran yang kreatif,

inovatif dan produktif dengan tujuan meningkatkan kualitas pembelajaran (Yogica et al., 2020) untuk setiap materi pembelajaran (Uno, 2007). Focusky dapat menjadi solusi bagi pengajar dalam membuat media pembelajaran yang menarik karena sangat mudah digunakan (Anwar. C.R, Abdul. H, 2021). Dalam hal ini pelatihan akan dimulai dari kelas IV tentang tema Selalu Berhemat Energi dan tentunya akan meluas cakupannya jika berdampak positif terhadap perkembangan kualitas pembelajaran disekolah tersebut. Hal ini berkaitan dengan penggunaan media pembelajaran berbasis digital. (Sukmanasa et al., 2020) meninjau permasalahan mengenai peserta didik yang kurang aktif dalam pembelajaran, sehingga hasil belajar tidak sesuai dengan KKM.

II. MASALAH

Pembelajaran yang dilaksanakan guru masih cenderung bersifat konvensional yang sering dilakukan sehingga suasana kelas cenderung *teacher-centered* (berpusat pada guru) akibatnya siswa menjadi pasif, jenuh dan bosan. Guru menganggap tujuan pembelajaran sesuai kurikulum akan tercapai tanpa memerlukan alat dan bahan praktik, cukup menjelaskan konsep-konsep yang ada pada buku ajar atau referensi lain.

Keterbatasan para guru yang belum memiliki kompetensi tentang penguasaan dan pemahaman dalam perancangan perangkat pembelajaran yang berbasis *platform* revolusi industri 4.0. Selain itu juga guru belum sepenuhnya memahami sepenuhnya dalam penguasaan literasi digital yang terampil membuat media pembelajaran yang berbasis digital sehingga penyampaian pembelajaran sering di kelas masih bersifat konvensional. Guru masih kurang memiliki inisiatif atau kreativitas dalam mengembangkan bahan ajar berbasis literasi digital digital (Indriani et al., 2023).



Gambar 1. Lokasi PkM

III. METODE

Pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini menggunakan 2 macam metode, yaitu metode ceramah dan metode latihan praktek (*drill practice*) mengimplementasikan pembuatan bahan ajar tema selalu berhemat energi berbasis *Focusky*. Kegiatan ini diikuti oleh 28 guru SDIT Utsmanil Hakim. Metode ceramah dilaksanakan dengan cara tim pengusul pengabdian datang ke SDIT Utmanil Hakim Tanah Sareal Kota Bogor untuk sosialisasi pelatihan dan pendampingan pengembangan pembuatan bahan ajar berbasis *Focusky*. Kegiatan ceramah ini dilaksanakan mengingat banyak guru-guru mengalami kesulitan dalam menyampaikan materi pelajaran di kelasnya masing-masing pada saat proses pembelajaran berlangsung (Rahayu & Firmansyah, 2019). metode *drill* adalah satu kegiatan melakukan hal yang sama, berulang-ulang secara sungguh-sungguh dengan tujuan untuk menyempurnakan suatu ketrampilan agar menjadi permanen (Khadijah, 2013).

Kegiatan PKM yang difokuskan melalui proses diskusi dengan semua tim dan mitra melalui tahapan sebagai berikut:

1. Berkoordinasi dengan pihak sekolah agar dalam pelaksanaannya dapat bersinergi dengan baik, terutama dengan pihak sekolah dan komite sekolah untuk mendapatkan dukungan.
2. Kedua mitra didampingi Tim PKM menyusun surat permohonan dan proposal untuk diskusi dengan kepala sekolah dan komite sekolah. Dengan demikian proposal ini diharapkan dapat dilengkapi dengan Surat Pernyataan dukungan dari kepala sekolah dan komite sekolah. Kegiatan selanjutnya adalah pendampingan kegiatan diskusi dengan pihak tertuju. Indikator keberhasilan kegiatan ini adalah terciptanya produk bahan ajar menggunakan aplikasi *Focusky*. Dengan harapan peserta didik dapat mencapai tujuan pembelajarannya sesuai harapan karena pembelajarannya yang menyenangkan dari gurunya.

3. Pelatihan diawalim dengan penyampaian materi secara teoritik kemudian praktik dari para narasumber mengenai pembuatan bahan ajar serta pembuatan perangkat pembelajaran yang memuat bahan ajar berbasis aplikasi *Focusky*.
4. Pelaksanaan pelatihan dilaksanakan secara tatap muka dan tatap maya, tatap maya dilaksanakan dengan menggunakan aplikasi *zoom meeting* sedangkan tatap muka dilaksanakan di SDIT Utmanil Hakim Tanah Sareal Kota Bogor. Pada kegiatan praktik mitra diwajibkan untuk mendesain dan membuat slide *Focusky* sesuai dengan tema yang telah ditentukan yaitu tema selalu berhemat energi untuk peserta didik kelas IV.
5. Pendampingan pembuatan produk bahan ajar berbasis aplikasi *Focusky* dilanjutkan dengan mengerjakan pembuatan bahan ajar tersebut dengan cara memberikan tugas secara mandiri secara berkelompok dalam rentang waktu satu minggu lamanya setelah melaksnakan pelatihan tersebut. Dalam rentang waktu satu minggu Tim menadampingi guru membuat bahan ajar tersebut bisa secara luring maupun daring guna mempermudah penyelesaian produk bahan ajar berbasis *Focusky* sehingga pada saat akan dipublikasikan ke media sosial yang berputasi dapat dipertanggungjawabkan kebenarannya.
6. Setelah mendapatkan pendampingan pembuatan bahan ajar berbasis aplikasi *Focusky*, kemudian peserta presentasi hasil karya untuk menghasilkan bahan ajar bertemakan selalu berhemat energi untuk peserta didik kelas IV dilakukan secara online sebelum disosialisasikan kepada publik, sehingga para peserta dan para ahli dapat mengetahuinya dan mendapatkan masukan dari mereka untuk meningkatkan hasil karya guru.. Adapun langkah-langkah kegiatan pengabdian tersebut adalah sebagai berikut:

Tabel 1. Langkah-langkah Kegiatan PKM

Langkah	Kegiatan
Ke-1	Peserta pelatihan diberikan materi mengenai bahan ajar tema selalu berhemat energi berbasis aplikasi <i>Focusky</i> untuk tema-tema pembelajaran dan arti pentingnya dalam peningkatan kualitas profesionalisme sehingga nantinya dapat mengimplementasikan pembuatan bahan ajar berbasis literasi digital tersebut.
Ke-2	Peserta diberikan kesempatan untuk mendiskusikan materi yang telah diberikan. Kesempatan tanya jawab diberikan untuk memperjelas hal-hal yang masih menjadi keraguan.
Ke-3	Peserta berlatih dalam pelatihan dan pendampingan dalam pembuatan bahan ajar tema selalu berhemat energi berbasis aplikasi <i>Focusky</i> dan bersama-sama membuat produk bahan ajar sesuai dengan tujuan yang telah direncanakan.
Ke-4	Peserta dalam proses pembuatan bahan ajar tema selalu berhemat energi berbasis aplikasi <i>Focusky</i> didampingi oleh para Tim pengabdi sebagai kolaborator dalam melaksnakan praktik pembelajaran
Ke-5	Hasil karya pengembangan bahan ajar tema selalu berhemat energi berbasis aplikasi <i>Focusky</i> dianalisis untuk diberikan masukan dan perbaikan lebih lanjut
Ke-6	Hasil karya bahan ajar tema selalu berhemat energi berbasis aplikasi <i>Focusky</i> dipublikasikan melalui media sosial melalui kanal pribadi atau kanal institusinya.

Kegiatan PKM ini mulai dilaksanakan bulan September – Oktober 2023. Berikut jadwal kegiatan yang sudah dilaksanakan, yaitu :

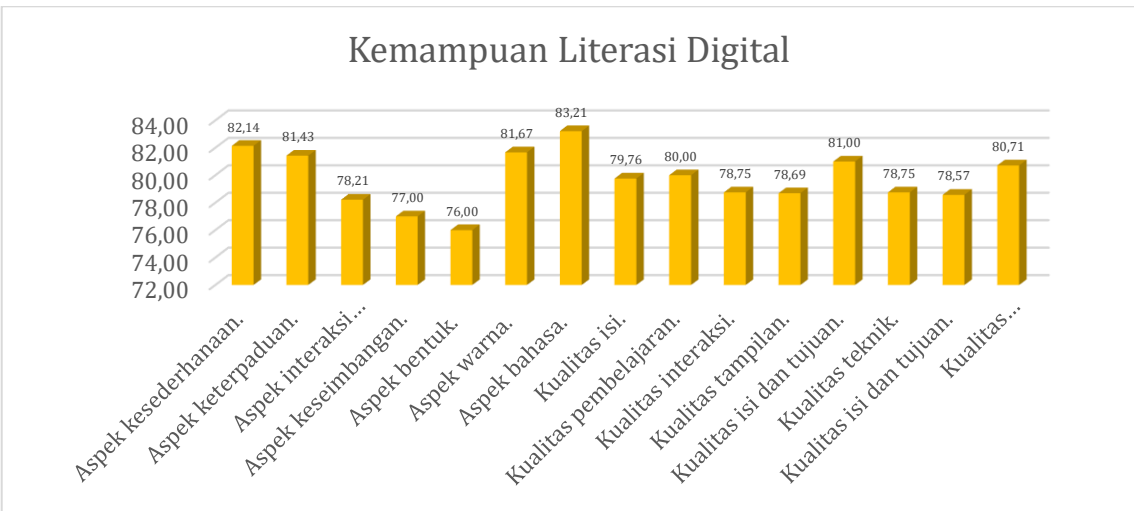
Tabel 2. Jadwal Pelaksanaan Kegiatan PKM

JADWAL PELAKSANAAN									
No	Nama Kegiatan	Minggu							
		1	2	3	4	5	6	7	8
1.	Analisis kebutuhan 1. Identifikasi kurikulum 2. Identifikasi materi tema 3. Karakteristik guru								
2.	Survei atau kunjungan ke lokasi PKM								
3.	Perancangan jadwal kegiatan								
4.	Pelaksanaan pelatihan								
5.	Pelaksanaan Pendampingan								
6.	Pembuatan laporan								
7.	Evaluasi dan refleksi								

IV. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Berdasarkan permasalahan yang dihadapi mitra maka solusi yang ditawarkan untuk meningkatkan kompetensi guru yang berdaya saing tinggi dengan implementasi literasi digital melalui pelatihan dan pendampingan pembuatan bahan ajar tema selalu berhemat energi berbasis aplikasi *Focusky*.

Perlunya mensosialisasikan produk hasil karya guru tentang bahan ajar berbasis literasi digital melalui media sosial, ditindaklanjuti dengan melakukan kerjasama dengan pihak sekolah untuk membuat kegiatan pelatihan dan pendampingan pembuatan perangkat pembelajaran. Kemudian melakukan pelatihan dan pendampingan pembuatan perangkat pembelajaran yang inovatif secara komprehensif sesuai dengan kebijakan yang berlaku. Berdasarkan hasil pendampingan diperoleh hasil kemampuan literasi digital melalui media *focusky* sebagai berikut :

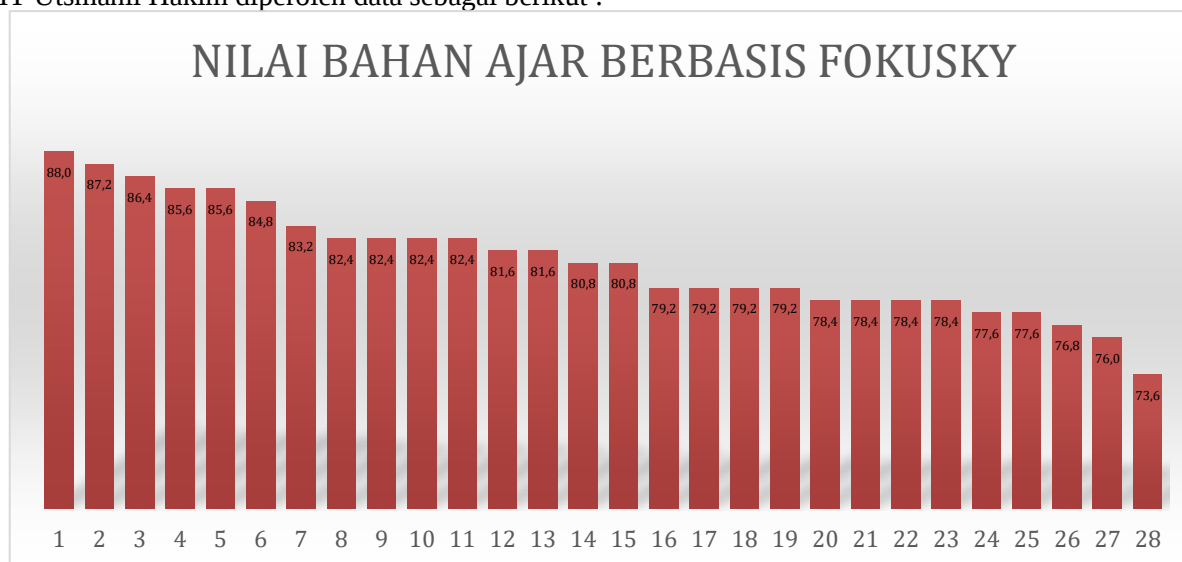


Gambar 2. Kemampuan Literasi Digital Guru

Dari data terlihat bahwa semua aspek pengembangan literasi sains melalui media fokusky diperoleh hasil yang baik dimana kemampuan literasi digital terendah adalah 76,00 dan kemampuan literasi digital tertinggi 83,21. Di sini terlihat bahwa semua peserta menghasilkan produk yang baik. Peserta dapat mengikuti kegiatan pendampingan ini dengan sangat baik. semua peserta terlibat aktif dan memiliki rasa ingin tahu dan ingin mencoba membuat bahan ajar berbasis *Focusky*. Pendampingan dilakukan beberapa kali baik secara luring maupun daring.

Berdasarkan hasil penelitian [10] dinyatakan bahwa terdapat pengaruh positif yang sangat signifikan antara variabel literasi digital terhadap kompetensi pedagogik dimana terdapat hubungan positif artinya semakin tinggi literasi digital maka kompetensi pedagogik guru semakin tinggi. Kompetensi pedagogik merupakan keterampilan guru dalam mengelola proses pembelajaran atau interaksi belajar mengajar dengan peserta didik. Hal ini dapat menjadi landasan bahwa dengan semakin tingginya kemampuan literasi digital seorang guru maka akan dapat meningkatkan kemampuan pedagogiknya. Hal ini dapat memecahkan salah satu masalah yang dialami di sekolah ini. Keterampilan dalam membuat bahan ajar merupakan kompetensi yang sangat penting untuk dimiliki oleh guru. Sebab bahan ajar itu merupakan alat bantu yang dapat dipergunakan untuk mempermudah menyampaikan pesan atau informasi pembelajaran kepada peserta didik.

Berdasarkan penilaian yang dilakukan terhadap produk bahan ajar berbasis fokusky hasil peserta guru SDIT Utsmanil Hakim diperoleh data sebagai berikut :



Gambar 3. Nilai Bahan Ajar Berbasis Fokusky Setelah Pendampingan

Melalui data di atas dapat dinyatakan bahwa nilai bahan ajar guru berbasis Fokusky sudah mencapai hasil yang baik dimana peserta memperoleh nilai terendah 73,6 dan nilai tertinggi 88,0. Berdasarkan data di atas terlihat bahwa terdapat 67,86% guru memperoleh nilai 80 dan sebanyak 46,43% guru memperoleh nilai 70. Hal ini menunjukkan bahwa kemampuan guru dalam membuat bahan ajar berbasis fokusky mengalami perbaikan. Guru sudah dapat menghasilkan bahan ajar berbasis literasi digital. Harapannya guru dapat mengembangkan kemampuan literasi digitalnya dengan lebih baik melalui pembuatan karya-karya bahan ajar pada materi yang lainnya.

Informasi terkait dengan pencapaian hasil pembuatan bahan ajar berbasis fokusky ini terdapat peningkatan kompetensi guru dalam memanfaatkan aplikasi digital untuk membuat bahan ajar. Bahkan guru-guru senang menyebarkan hasil bahan ajar yang dibuatnya tersebut di media sosial. Demikian juga menurut beberapa keterangan guru yang menjadi peserta program PKM ini bahwa program ini sangat bagus sebab sangat membantu guru dalam meningkatkan kompetensi dalam membuat bahan ajar berbasis fokusky yang saat ini sangat di butuhkan untuk memotivasi peserta didik untuk belajar.

V. KESIMPULAN

Dasar pendampingan kegiatan ini diantaranya (1) Keterbatasan para guru yang belum memiliki kompetensi tentang pembuatan media berbasis platform revolusi industri 4.0, (2) guru masih kurang memiliki inisiatif atau kreativitas dalam mengembangkan bahan ajar berbasis literasi digital, (3) keterbatasan sekolah dalam mendatangkan para ahli atau pakar yang menguasai keilmuan bidang pengembangan perangkat bahan ajar berbasis literasi digital. Kegiatan dilaksanakan melalui dua tahap yaitu pelatihan dan pembimbingan pembuatan bahan ajar berbasis Fokusky. Hasilnya menunjukkan bahwa guru-guru di SDIT Utsmanil Hakim Tanah Sareal Kota Bogor berhasil meningkatkan keterampilan literasi digitalnya dan dapat membuat bahan

ajar berbasis fokusky dengan hasil yang baik sehingga dapat meningkatkan kualitas pembelajaran siswanya dan membagikan informasinya melalui pembuatan produk bahan tersebut melalui media massa.

UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terima kasih kami tujukan pada Yayasan Pakuan Siliwangi, Universitas Pakuan dan LPPM yang telah membantu pendanaan terlaksananya pengabdian. Ucapan terima kasih juga disampaikan kepada pihak-pihak yang membantu pelaksanaan kegiatan Pengabdian.

DAFTAR PUSTAKA

- Anwar, C.R, Abdul, H, A. H. (2021). *Ragam Media Presentasi bagi Guru di Sulawesi Barat. Seminar Nasional Hasil Pengabdian Kepada Masyarakat “Peluang Dan Tantangan Pengabdian Kepada Masyarakat Yang Inovatif Di Era Kebiasaan Baru.”* <https://doi.org/978-623-7496-57-1>
- Daryanto, K. S. (2017). *Pembelajaran abad 21*. Gava Media.
- Indriani, Ri. S., Mulyawati, Y., Ghani, R. A., Anjaswari, F., Destiana, D., Mirawati, M., & Wijaya Ade. (2023). Peningkatan Kompetensi Profesional Guru Melalui Pelatihan Penerapan Aplikasi Microsoft Sway Sebagai Media Pembelajaran Di Sekolah Dasar. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat Nusantara (JPkMN)* , 3(2), 2240–2248.
- Junanto, T., & Afriani, R. (2016). Implementasi Digital-Age Literacy Dalam Pendidikan Abad 21 Di Indonesia. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Sains*, 2016–2113. <https://media.neliti.com/media/publications/173402-ID-none.pdf>
- Khadijah. (2013). Belajar dan Pembelajaran. In *Book* (Vol. 09, Issue 02). <https://www.coursehero.com/file/52663366/Belajar-dan-Pembelajaran1-convertedpdf/>
- Putri, A. S., & Aznam, N. (2019). The Effectiveness of Science Learning Media Using Focusky Software on Junior High School Students’ Higher Order Thinking Skills. *Scientiae Educatia*, 8(1), 12. <https://doi.org/10.24235/sc.educatia.v8i1.3886>
- Rahayu, G. D. S., & Firmansyah, D. (2019). Pengembangan Pembelajaran Inovatif Berbasis Pendampingan Bagi Guru Sekolah Dasar. *Abdimas Siliwangi*, 1(1), 17. <https://doi.org/10.22460/as.v1i1p17-25.36>
- Rialmi, Z., Wahyuni, F., & Ferdianto, F. (2022). Pendampingan Pembuatan Bahan Ajar Atraktif Bagi Tenaga Pengajar Sebagai Penunjang Pembelajaran Siswa/Siswi SMA BP FAI UMJ Muhammadiyah Boarding School “Ki Bagus Hadikusumo.” *Indonesian Journal of Society Engagement*, 2(3), 214–228. <https://doi.org/10.33753/ijse.v2i3.43>
- Sukmanasa, E., Novita, L., & Maesya, A. (2020). Pendampingan pembuatan media pembelajaran Powtoon bagi guru Sekolah Dasar Gugus 1 Kota Bogor. *Transformasi: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 16(1), 95–105. <https://doi.org/10.20414/transformasi.v16i1.2140>
- Tafonao, T. (2018). Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 2(2), 103. <https://doi.org/10.32585/jkp.v2i2.113>
- Uno, H. B. (2007). *Model Pembelajaran Menciptakan Proses Belajar Mengajar yang Kreatif dan Efektif*. Bumi Aksara.
- Yogica, R., Pratiwi, A., Armen, Fuadiyah, S., Lufri, & Ristiono. (2020). *Focusky: What is The Product Validity Level for High School Students*. 10(ICoBioSE 2019), 56–59. <https://doi.org/10.2991/absr.k.200807.013>