

Upaya Implementasi Alat Bantu Belajar Bagi Guru SDI Pelus Ara – Kabupaten Manggarai Timur

¹⁾Emanuel Sowe Leuape*, ²⁾Aloysius Liliwari*, ³⁾Petrus Ana Andung, ⁴⁾Abner Paulus Raya Sanga, ⁵⁾Fitria Titi Meilawati

^{1,2,3,4,5)}Program Studi Ilmu Komunikasi, Universitas Nusa Cendana, Kupang, Indonesia
Email Corresponding: blondaeman28@gmail.com*

INFORMASI ARTIKEL

ABSTRAK

Kata Kunci:

Pelatihan
Workshop
Teknologi
Pembelajaran
Guru

Alat Bantu Belajar menjadi salah satu aspek penting dalam proses komunikasi pada bidang Pendidikan. Ketepatan pemilihan Alat Bantu Belajar akan mendorong proses pembelajaran yang bermutu. Selaku sekolah contoh pada kecamatan setempat, SDI Pelus Ara – Kabupaten Manggarai Timur belum optimal menggunakan teknologi digital ke dalam konteks pembelajaran. Persoalan yang dihadapi pihak sekolah, yaitu: 1) Tenaga pendidik yang belum melek implementasi teknologi ke dalam kegiatan belajar – mengajar dan 2) Pihak sekolah belum memiliki sumber daya kompeten yang dapat menjadi inisiator sekaligus fasilitator dalam implementasi teknologi digital dalam pembelajaran. Maka, solusi yang ditawarkan kegiatan pengabdian ini, yaitu: 1) Pengenalan teknologi digital yang potensial diadopsi ke dalam aktivitas pembelajaran sekolah dan 2) Workshop penerapan teknologi digital ke dalam kegiatan belajar-mengajar. Metode kegiatan ini terdiri dari: presentasi materi dan praktikum serta evaluasi berupa pretest-posttest. Narasumber tampil secara kompeten dan peserta antusias mengikuti pelatihan ini hingga usai. Evaluasi kegiatan pengabdian menunjukkan adanya peningkatan pengetahuan dan pemahaman (meningkat 14,35%), serta keterampilan (peningkatan 24,83%) peserta mitra usia mengikuti pelatihan ini. Ke depannya, pihak sekolah diharapkan mulai menerapkan teknologi digital ke dalam kegiatan pembelajaran di kelas. Pelatihan ini memberikan bekal bagi pihak sekolah, terutama tenaga pendidik untuk meningkatkan efektivitas belajar via pemanfaatan teknologi pembelajaran. Sementara manajemen sekolah menyediakan sarana-prasarana yang mendukung pemanfaatan teknologi pembelajaran ini.

ABSTRACT

Keywords:

Training
Workshop
Learning
Technology
Teachers

Learning Aids are an important aspect of the communication process in the field of education. The correct selection of Learning Aids will encourage a quality learning process. As an exemplary school in the local sub-district, SDI Pelus Ara - East Manggarai Regency has not optimally used digital technology in the learning context. The problems faced by the school are: 1) Educators who are not yet literate in implementing technology into teaching and learning activities and 2) The school does not yet have competent resources who can be initiators and facilitators in implementing digital technology in learning. Therefore, the solutions offered by this community service activity are: 1) Introduction to digital technology that has the potential to be adopted into school learning activities and 2) Workshop on the application of digital technology into teaching and learning activities. The method of this activity consists of: presentation of material and practicum as well as evaluation in the form of pretest-posttest. The resource person appeared competent and the participants enthusiastically participated in this training until the end. The evaluation of the community service activity showed an increase in the knowledge and understanding (increased 14.35%), as well as skills (increase 24.83%) of the partner participants who participated in this training. In the future, the school is expected to begin implementing digital technology into learning activities in the classroom. This training provides schools, particularly educators, with the tools to improve learning effectiveness through the use of learning technology. School management, meanwhile, provides the infrastructure to support this use.

This is an open access article under the [CC-BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license.



I. PENDAHULUAN

Pendidikan moderen telah memadukan aktivitas pembelajaran dengan inovasi Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) dalam wujud media digital. Digitalisasi pendidikan dimaksudkan untuk menciptakan iklim pembelajaran yang lebih praktis sekaligus efektif. Teknologi digital dipandang variabel utama yang mendorong reformasi pendidikan (Wilfridus et al., 2025). Eksplorasi media digital menjamin aktivitas belajar berlangsung dinamis, kreatif, serta memberikan tantangan dan peluang bagi peserta didik menguasai materi belajar secara lebih intens dalam berbagai konten informasi yang menarik. Adopsi teknologi digital menciptakan aktivitas belajar yang aktif, membangun pengetahuan, dan mengasah kecakapan *problem solving* bagi siswa. Integrasi teknologi digital dalam pendidikan berperan memperluas liminalitas kegiatan pembelajaran konvensional (Mansur et al., 2024). Perbandingan utama di antara metode pembelajaran tradisional dan moderen berbasis TIK dapat dilihat dari aspek: peranan pendidik – peserta didik dan tingkat aktif-pasif siswa dalam belajar. Metode belajar konvensional menitikberatkan peran guru sebagai sumber pengetahuan bagi peserta didik. Komunikasi pendidikan keduanya bersifat intruktif. Sebaliknya, metode pembelajaran moderen menekankan inisiatif belajar siswa, terutama melalui bantuan teknologi digital. Siswa diberikan keleluasan untuk aktif mengeksplorasi pengetahuan melalui aktivitas digital secara otodidak dan karenanya pendidik hanya berperan sebagai fasilitator. Berbeda dengan skema pembelajaran tradisional yang membatasi kreativitas siswa lantaran pendidik sebagai pusat pengetahuan (Zulkifli et al., 2022). Dalam praktiknya, kedua metode pembelajaran ini tidak saling menegasikan, tetapi saling berkaitan dan melengkapi satu sama lainnya. Adopsi teknologi digital ke dalam pembelajaran tidak serta-merta menggerus eksistensi pembelajaran tradisional. Digitalisasi pembelajaran dilihat sebagai akses perlu untuk meminimalisir keterbatasan pembelajaran konvensional demi peningkatan mutu pembelajaran dan luarannya (Afriantoni et al., 2025).

SDI Pelus Ara merupakan penyelenggara pendidikan tingkat dasar (Sekolah Dasar) yang berada di wilayah Pemerintahan Kabupaten Manggarai Timur - NTT. Secara geografis, sekolah ini masuk dalam zona pinggiran, persisnya di perbatasan kabupaten. Akan tetapi, infrastruktur komunikasi di wilayah setempat cukup memadai untuk ukuran wilayah batas luar. Sekolah ini dinobatkan sebagai sekolah contoh bagi SD se-wilayah kecamatannya. Sehingga pihak sekolah memiliki tanggungjawab besar dalam menyediakan sampel modernisasi pembelajaran yang baik bagi sekolah sejenis lainnya. Salah satunya dalam bentuk digitalisasi manajemen pendidikan dan aktivitas belajar-mengajarnya. Informasi dari pimpinan sekolah bahwa kendati didukung oleh jangkauan infrastruktur komunikasi yang relatif baik, tetapi sekolah ini masih dikendalai oleh keterbatasan Sumber Daya Manusia (SDM) yang cakap digital dan juga ketersediaan perangkat teknologi digital untuk kepentingan pembelajaran. Dari hasil observasi lapangan ditemukan hanya ada segelintir guru yang mampu mengaplikasikan teknologi digital ke dalam aktivitas pembelajaran, itu pun terbatas pada perangkat – perangkat *mainstream*. Sejatinnya ada banyak sekali alternatif *platform* TIK yang dapat dijadikan sebagai media belajar. Dari 2 problem yang dihadapi pihak sekolah, maka tim PKM memutuskan justifikasi prioritas penanganan pada soal keterbatasan SDM, yaitu meningkatkan kecakapan para guru-guru setempat dalam pemanfaatan alat bantu belajar berbasis digital. Upaya ini ditempuh melalui kegiatan PKM dalam rupa desiminasi pengetahuan dan pelatihan *skills*. Sementara masalah ketersediaan perangkat TIK tidak ditangani mengingat keterbatasan sumber daya kegiatan PKM ini sendiri. Implementasi teknologi sebagai alat bantu belajar menjadi soal urgen mengingat modernisasi dunia pendidikan dewasa ini. Kurikulum pendidikan moderen mewajibkan adanya integrasi pembelajaran dengan inovasi teknologi yang berkembang. Keunikan dari pengabdian ini menyasar sekolah pada pelosok daerah dengan daya dukung sarana-prasarana teknologi maupun infrastruktur yang minim sekali. Sebaliknya, pelatihan sejenis umumnya dilakukan pada sekolah – sekolah dengan tingkat terpaan teknologi yang relatif tinggi. Besar harapan, usai berpartisipasi dalam kegiatan *capacity building* ini, para pendidik dapat memanfaatkan berbagai perangkat dan aplikasi digital untuk menunjang kegiatan dan mutu pembelajaran yang lebih baik.

II. MASALAH

Kendati didukung oleh jangkauan infrastruktur komunikasi yang relatif baik, tetapi SDI Pelus Ara masih dikendalai oleh keterbatasan Sumber Daya Manusia (SDM) yang cakap digital dan juga ketersediaan perangkat teknologi digital untuk kepentingan pembelajaran. Hanya ada segelintir guru yang mampu mengaplikasikan teknologi digital ke dalam aktivitas pembelajaran, itu pun terbatas pada perangkat – perangkat *mainstream*. Sejatinnya ada banyak sekali alternatif *platform* TIK yang dapat dijadikan sebagai

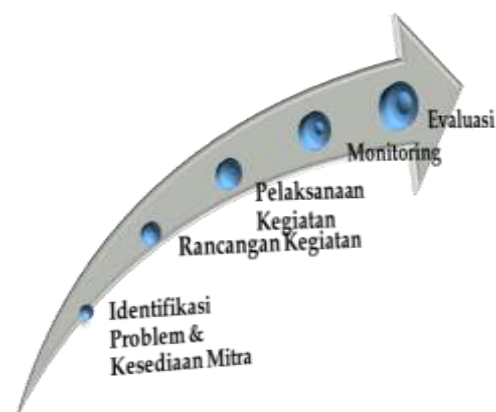
media belajar. Tim mengidentifikasi setidaknya 2 problem utama yang dihadapi oleh pihak sekolah setempat, yaitu: 1) Para guru mengalami kebingungan dalam memilih Alat Bantu Belajar berbasis digital yang cocok sesuai dengan kebutuhan dan kondisi sekolah dan 2) Manajemen sekolah sama sekali belum menyiapkan media pembelajaran berbasis digital untuk setiap mata pelajaran. Berdasarkan kedua problem di atas, maka tim menawarkan solusi, terutama berkaitan dengan peningkatan kompetensi guru-guru setempat. Justifikasi penanganan persoalan mitra yang ditawarkan via kegiatan pengabdian ini, mencakup: 1) Edukasi pemanfaatan Alat Bantu Belajar berbasis digital yang sesuai dengan mata pelajaran yang diajarkan setiap guru dan 2) Praktikum penggunaan Alat Bantu Belajar berbasis digital untuk mendapatkan model evaluasi. Kegiatan pemberdayaan demikian diharapkan menjadi bekal sekaligus motivasi bagi sekolah maupun para guru untuk mengimplementasikan piranti digital ke dalam aktivitas belajar di kelas.



Gambar 1. Lokasi SDI Pelus Ara – Manggarai Timur

III. METODE

Subyek kegiatan pengabdian ini terdiri dari: Kepala Sekolah, 13 Tenaga Pendidik, dan 1 Operator Sekolah. Pelaksanaannya menggunakan metode Pelatihan dan Workshop. Adapun tahapan kegiatan dimulai identifikasi persoalan mitra, permohonan kesediaan mitra, rancangan kegiatan, pelaksanaan kegiatan, monitoring serta evaluasi. Agenda kegiatan meliputi penyajian materi, diskusi, dan praktikum. Pelatihan difasilitasi narasumber berkompeten dan kegiatan dievaluasi via Skema *Pretest-Posttest* Kelompok Tunggal (*One-Group Pretest-Posttest Design*) di mana evaluasi dilakukan oleh kelompok peserta sebelum dan sesudah kegiatan berlangsung (Budiarto et al., 2023). Hasil penilaian akan dibandingkan untuk mengukur peningkatan pengetahuan maupun keterampilan mereka. Teknik analisis data hasil evaluasi menggunakan Perbandingan Periode (*Individualizing Comparison*) yang dibuat secara deskriptif. Teknik ini menganalisis dua atau lebih periode waktu yang berbeda untuk melihat adanya peningkatan aspek yang dinilai (Abdillah et al., 2021). Kelompok peserta dievaluasi peningkatan pemahaman maupun kecakapan menurut periode sebelum dan sesudah kegiatan berlangsung dan 2) Evaluasi juga ditujukan untuk hasil unjuk kerja peserta. Berikut alur besar pelaksanaan kegiatan pengabdian ini:



Gambar 2. Sesi Pelatihan Narasumber

IV. HASIL DAN PEMBAHASAN

Agenda pelatihan diawali dengan *ice breaking games* dalam bentuk permainan teka – teki cakap tanggap. Ini dimaksudkan membentuk kepekaan dan konsentrasi peserta sebelum memulai kegiatan inti pelatihan. Peserta sangat antusias mengikuti permainan dan suasana mencair sehingga tidak kelihatan terlampau formal. Selanjutnya narasumber masuk pada kegiatan inti pelatihan melalui *mix method* antara ceramah dan dialog dibantu media presentasi *Power Point*. Narasumber menampilkan 16 aplikasi pembelajaran dan mengkonfirmasi tingkat pengenalan guru-guru terhadap berbagai aplikasi tersebut. Di antaranya: *Whatsapp, Google Classroom, Google Drive, Youtube, Google Form, Gmail, Quizizz, Google Meet, dan Zoom*. Selain itu ditampilkan juga fitur *Office 365* yang terdiri dari: *Outlook, OneDrive, Word, Exel, Power Point, OneNote Online, Sites, Class Notebook, SharePoint, Teams*, serta *Yammer*. Dari berbagai aplikasi ini yang terasa familiar di benak peserta, yaitu: *Whatsapp, Google Drive, Youtube, Gmail, Word, Exel, dan Power Point*. Sisanya sulit dikenali karena tidak digunakan sebelumnya. Dari diskusi dengan peserta, banyak aplikasi tersebut yang belum optimal dimanfaatkan sebagai alat bantu belajar di sekolah. Berbagai Alat bantu belajar digital ini mendorong fleksibilitas, interaksi, kolaborasi, dan personalisasi pembelajaran, yang membuka keleluasan peserta didik mengembangkan wawasan dan *skills*-nya. Tenaga pendidik juga dapat mengelolah skema pembelajaran dan kemajuan belajar siswa secara lebih presisi dan praktis melalui media digital tersebut (Josue et al., 2023).



Gambar 3. Sesi Pelatihan Narasumber

Sebelum masuk ke sesi *workshop*, narasumber menotifikasi catatan-catatan penting terkait latar belakang dan urgensi pengembangan alat bantu belajar di sekolah. Hal itu dimulai dari pembaharuan kurikulum pendidikan yang lebih moderen. Kurikulum merupakan basis paling fundamental yang menentukan visi, orientasi, tujuan serta hasil dari proses pendidikan. Kurikulum sebagai esensi dasar pendidikan memerlukan evaluasi yang inventif, dinamis, dan berkala sesuai tuntutan zaman. Hal ini dimaksudkan agar kurikulum yang digunakan pada sekolah perlu mendapatkan pengembangan secara kontinu, mendapatkan modifikasi struktur dan isinya sehingga lebih relevan dan tentunya juga praktis. Kurikulum pendidikan merepresentasikan hubungan manajemen sekolah, kebijakan negara, dan kondisi masyarakat (Fathahillah et al., 2023). SDI Pelus Ara sendiri menerapkan Kurikulum Merdeka sebagai tindaklanjut dari kebijakan pendidikan nasional. Spirit utama dari Kurikulum Merdeka adalah otonomi belajar di mana siswa dituntut lebih mandiri sekaligus kreatif dalam kegiatan belajar-mengajar di kelas. Sebaliknya, tenaga pendidik mampu merancang metode pembelajaran dengan memanfaatkan teknik dan media pembelajaran yang ada guna mendukung pembelajaran mandiri siswa (Safrial, 2025). Dari pihak sekolah, penerapan Kurikulum Merdeka belum terlaksana secara maksimal, terutama dalam aspek pemanfaatan teknologi digital. Padahal dalam Kurikulum Merdeka, kemandirian dan kreativitas belajar siswa justru via pengadopsian inovasi TIK ke dalam kegiatan pembelajaran. Berdasarkan hasil evaluasi kegiatan ini menunjukkan adanya peningkatan kompetensi terutama pengetahuan dan pemahaman dari peserta.

Tabel 1. Evaluasi Aspek Kognisi Peserta

Kriteria	Pratest (%)	Posttest (%)	Peningkatan (%)
Sangat Paham	1,2	7,20	6
Paham	3,11	8,35	5,24
Cukup Paham	6,17	9,28	3,11
Tidak Pernah Dengar	21,70	0	Minus

Peningkatan kompetensi peserta terkait produk teknologi yang potensial diimplementasikan ke dalam kegiatan pembelajaran. Selain itu, mereka jauh lebih memahami teknik pengoperasian teknologi sebagai alat bantu belajar bagi para siswa. Dalam sesi diskusi, peserta dapat menjelaskan kembali pengetahuan dan pemahaman mereka terkait alat bantu belajar berbasis teknologi serta teknis penggunaannya dalam aktivitas belajar-mengajar. Narasumber menekankan pemanfaatan TIK ke dalam skema pembelajaran dapat terlaksana bila terdapat komitmen yang kuat dan kompetensi mumpuni dalam merealisasikannya. Pemerintah setempat, lembaga sekolah, para guru, siswa, tenaga kependidikan, dan orangtua siswa punya tanggungjawab moral untuk berkolaborasi dalam mewujudkan sistem pembelajaran demikian. Kebijakan Pendidikan Nasional Indonesia telah mendesentralisasi penyelenggaraan pendidikan kepada otoritas provinsi. Hal demikian bertujuan menumbuhkan kepedulian dan tanggungjawab semua pihak lokal terkait pengembangan pembelajaran di wilayahnya (Fransisca et al., 2023).

Corak pendidikan moderen menitikberatkan kemandirian siswa dalam belajar. Siswa memanfaatkan berbagai media, termasuk teknologi digital, untuk keperluan pembelajarannya. Peserta didik merupakan *digital native* yang melek terhadap penggunaan TIK. Kelebihan ini adalah jalan masuk pihak sekolah untuk menerapkan sistem pembelajaran berbasis digital. Pihak sekolah perlu memastikan ketersediaan media pembelajaran digital ini baik *official* milik sekolah maupun secara *private* milik guru dan siswa. Internet menjadi penunjang utama dapat beroperasinya berbagai aplikasi pembelajaran digital. Akses media pembelajaran digital perlu dimudahkan sehingga terbuka bagi siswa, guru, dan operator sekolah. Khusus siswa kelas 1 – 3 memang butuh pendampingan secara penuh dari guru dan orangtua. Sedangkan siswa kelas 4-6 relatif lebih mandiri dalam penggunaan perangkat pembelajaran digital. Skema pembelajaran digital merupakan aktivitas komplementer dalam mendukung aktivitas pembelajaran tatap – muka. Maka pembelajaran digital dapat dilakukan secara selang-seling (*blended learning*) atau media komplementer pembelajaran luring (Morgan et al., 2023). Pembelajaran digital juga dapat mengkondisikan pembelajaran dapat berlangsung di luar sekolah (rumah) melalui skema belajar lanjutan. Narasumber juga menjelaskan poin-poin pertimbangan oleh pihak sekolah dalam menerapkan pembelajaran berbasis digital. Pertama, *Access*. Sekolah perlu memastikan media pembelajaran digital tersedia, bisa dimanfaatkan oleh guru dan siswa. Kedua, *Cost*. Sekolah perlu mempertimbangkan besaran biaya operasional merancang media pembelajaran berbanding dengan manfaat yang akan didapat. Ketiga, *Technology*. Konfirmasi kemudahan pengoperasian media pembelajaran guna meminimalisir munculnya gagap teknologi. Keempat, *Interactivity*. Media pembelajaran digital yang digunakan harus interaktif. Kelima, *Organization*. Koordinasikan media pembelajaran yang sudah rancang dengan pihak sekolah atau lembaga terkait agar mendapat dukungan penuh.

Sesi dilanjutkan terkait pengenalan teknis terhadap aplikasi pembelajaran. Narasumber memperkenalkan satu per satu aplikasi pembelajaran, di antaranya: *Whatsapp, Google Classroom, Google Drive, Youtube, Google Form, Gmail, Quizizz, Google Meet, dan Zoom*. Selain itu ditampilkan juga fitur *Office 365* yang terdiri dari: *Outlook, OneDrive, Word, Exel, Power Point, OneNote Online, Sites, Class Notebook, SharePoint, Teams*, serta *Yammer*. Setelah pengenalan awal, narasumber kemudian memfasilitasi para guru dan operator untuk mengenal dan mengoperasikan 5 media pembelajaran berbasis digital. Pertama, *E-learning*. Media ini merupakan wadah pembelajaran yang dilakukan secara daring. Media ini memungkinkan sebagian besar aktivitas pembelajaran tatap-muka dapat dikonversi ke pembelajaran virtual. Tatap muka, penugasan, ujian, *input* serta publikasi nilai dapat berjalan secara online. *E-learning* merupakan media pembelajaran berbasis multimedia di mana berbagai konten pembelajaran dalam bentuk teks, audio, gambar, video, dan sebagainya, melampaui batasan ruang dan waktu (Melda Agnes Manuhutu et al., 2025). Kedua, *Podcast (Play on Demand and Broadcast)* merupakan media digital yang menyajikan hasil rekaman audio. Subyek pembelajaran dapat menyimak rekaman penjelasan materi belajar kapan dan di mana saja. *Podcast*

memberikan kesempatan siswa meninjau kembali konten dan instruksi kelas (Febrinita & Puspitasari, 2022). Ketiga, *Augmentasi Reality* (AR) merupakan teknologi yang menggabungkan benda maya dua atau tiga dimensi ke dalam lingkungan yang nyata. Teknologi ini meningkatkan keterlibatan, motivasi, fokus, interaktivitas, partisipasi verbal, konsentrasi, retensi pengetahuan, serta kemampuan spasial siswa dan aksesibilitas informasi (Wuisan & Pratiangga, 2023). Keempat, *Virtual Reality* (VR) merupakan media pembelajaran digital yang identik dengan media AR. Teknologi AR memosisikan subyek pembelajaran hanya sebagai pengamat, sedangkan via teknologi VR, subyek pembelajaran merasakan keterlibatan langsung terhadap realitas yang disajikan VR. VR merevolusi pengalaman berinteraksi siswa dengan realitas tertentu melalui simulasi digital (Yulianingsih et al., 2022). Kelima, *Open Source* mencakup segala bentuk referensi dan aplikasi dalam semesta internet yang dijadikan media pembelajaran. Narasumber mendemostrasikan teknik pengoperasian tiap aplikasi pembelajaran ini dan selanjutnya para peserta diberikan kesempatan untuk mengakses berbagai media pembelajaran tersebut melalui perangkatnya masing-masing.

Tabel 2. Evaluasi Aspek Keterampilan Peserta

	<i>Pratest</i> (%)	<i>Posttest</i> (%)	Peningkatan (%)
Sangat Kompeten	1,2	9,29	8,09
Kompeten	4,14	8,31	4,17
Cukup Kompeten	17,59	7,23	Minus
Tidak Sama Sekali	9,25	0	Minus

Berdasarkan hasil evaluasi, kegiatan memiliki dampak yang positif dalam bentuk peningkatan keterampilan peserta. Sebagian besar peserta dapat mendemostrasikan dengan baik pengoperasian berbagai teknologi digital ke dalam aktivitas pembelajaran. Kendati sebagian kecil peserta masih terlihat amatir, tetapi keterampilan demikian dapat diasah melalui latihan secara kontinu. Di akhir sesi, narasumber mengucapkan limpah terima kasih atas partisipasi aktif peserta kegiatan. Besar harapan kegiatan pengabdian ini dapat memotivasi sekaligus meningkatkan kompetensi guru-guru setempat untuk mengaplikasikan media digital ke dalam aktivitas pembelajaran ke depannya.

V. KESIMPULAN

Kegiatan pengabdian ini berdampak positif terhadap peningkatan kompetensi peserta terkait implementasi teknologi ke dalam kegiatan pembelajaran di sekolah setempat. Kompetensi dimaksud mencakup pengetahuan dan pemahaman peserta yang meningkat berdasarkan hasil evaluasi sebesar 14,35%. Indikator peningkatan tersebut juga dilihat dari penguasaan dan pendalaman materi pelatihan oleh peserta selama sesi diskusi. Kompetensi keterampilan peserta juga meningkat (meningkat 24,83%) usai mengikuti kegiatan pengabdian ini ditandai oleh kecakapan sebagian peserta mendemostrasikan pengoperasian teknologi digital untuk kepentingan aktivitas belajar-mengajar. Kegiatan pengabdian ini seyogianya menjadi langkah awal bagi sekolah untuk mulai rutin menerapkan teknologi digital sebagai alat bantu belajar di kelas. Ke depannya, kompetensi tenaga pendidik dapat ditingkatkan dan dikembangkan melalui kegiatan capacity building. Untuk itu, kegiatan pengabdian dengan topik semacam ini dapat dilakukan secara kontinu dengan menasar pada sekolah-sekolah yang punya problem terkait implementasi teknologi digital dalam dunia pendidikan.

UCAPAN TERIMA KASIH

Tim pengabdian berterima kasih kepada Universitas Nusa Cendana yang bersedia membiayai kegiatan pengabdian sehingga dapat terlaksana sesuai perencanaannya. Terima kasih juga kepada SDI Pelus Ara yang bersedia menerima dan mendukung pelaksanaan kegiatan pengabdian ini di lingkungan sekolah hingga selesai.

DAFTAR PUSTAKA

Abdillah, L. A., HS, S., Muniarty, P., Nanda, I., Retnandari, S. D., Wulandari, Prasetyo, A. H., Sinambela, S., Mansur, Aulia, T. Z., Hamzah, A., Firmansyah, H., Andari, S., Rismadi, B., Purba, S., Gazi, & Sina, I. (2021). Metode

Penelitian & Analisis Data Comprehensive. In *Penerbit Insania*.

- Afriantoni, Rahmadani, A., Puspita, D., & Ardinata, P. S. (2025). Peran Teknologi Pendidikan dalam Meningkatkan Mutu Pembelajaran di Era Digital. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Dan Riset Pendidikan*, 3(4), 434–444. <https://doi.org/10.31004/jerkin.v3i4.446>
- Budiarto, A., Aninstya, M. R., & Ariyanto, T. (2023). Peningkatan Pengetahuan, Sikap, dan Tindakan Cuci Tangan Enam Langkah WHO Siswa SD Negeri 1 Iroyudan: Studi One Group Pretest-Posttest. *Jurnal Pengabdian, Riset, Kreativitas, Inovasi, Dan Teknologi Tepat Guna*, 1(2). <https://doi.org/10.22146/parikesit.v1i2.9551>
- Fathahillah, Syahrul, Mappalotteng, A. M., Dirawan, G. D., Lestari, A., & Saharuna. (2023). Pelatihan Pemanfaatan Teknologi Dalam Pembelajaran. *TEKNOVOKASI: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 1(2), 143–150. <https://doi.org/10.59562/teknovokasi.v1i2.164>
- Febrinita, F., & Puspitasari, W. D. (2022). Pemanfaatan Teknologi Sebagai Sumber Informasi dalam Pendampingan Belajar Anak. *Archive: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 2(1), 61–74. <https://doi.org/10.55506/arch.v2i1.48>
- Fransisca, M., Saputri, R. P., & Yunus, Y. (2023). Implementasi Teknologi Digital Dalam Kegiatan Pembelajaran Di Tingkat Sekolah Dasar. *DEDIKASI SAINTEK Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 2(3), 249–257. <https://doi.org/10.58545/djpm.v2i3.218>
- Josue, A., Bedoya-Flores, M. C., Mosquera-Quiñonez, E. F., Mesías-Simisterra, Á. E., & Bautista-Sánchez, J. V. (2023). Educational Platforms: Digital Tools for the teaching-learning process in Education. *Ibero-American Journal of Education & Society Research*, 3(1). <https://doi.org/10.56183/iberoeds.v3i1.626>
- Mansur, M., Nurwahidin, M., & Herpratiwi, H. (2024). Implementation of Digital-Based Learning Media on Thematic Material on Students' Scientific Abilities. *Jurnal Teknologi Pendidikan : Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pembelajaran*, 9(2), 136. <https://doi.org/10.33394/jtp.v9i2.7528>
- Melda Agnes Manuhutu, Sherly Gaspersz, Lulu Jola Uktolseja, Wa Ode, Iluminata Iluminata, & Antonius Antonius. (2025). Pendampingan Pembuatan Bahan Ajar Interaktif Berbasis Thinkable sebagai Inovasi Pembelajaran Digital. *Masyarakat Mandiri: Jurnal Pengabdian Dan Pembangunan Lokal*, 2(3), 177–183. <https://doi.org/10.62951/masyarakatmandiri.v2i3.1904>
- Morgan, A., Rahadi, D. R., Syaifuddin, S., & Yudhistira, M. (2023). Pelatihan Pemanfaatan Teknologi Sebagai Media Pendukung Pembelajaran Online Bagi Guru Sekolah Menengah Atas. *GERVASI: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 7(1), 70–82. <https://doi.org/10.31571/gervasi.v7i1.4366>
- Safrial. (2025). Pengabdian Masyarakat : Implementasi Teknologi Pendidikan di SMAN 4 Padang Sidempuan. *Panggung Kebaikan : Jurnal Pengabdian Sosial*, 2(1), 146–151. <https://doi.org/10.62951/panggungkebaikan.v2i1.1213>
- Wilfridus, N., Wulan, M. P., Zulaikha, S., & Takdir, M. (2025). Peran Teknologi dalam Reformasi Manajemen Pendidikan di Era Digital. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Dan Riset Pendidikan*, 3(4), 5381–5388. <https://doi.org/10.31004/jerkin.v3i4.1429>
- Wuisan, D. S. S., & Pratiangga, A. (2023). Teknologi Informasi dan Komunikasi di Sekolah Dasar di Jawa Barat Digunakan Sebagai Sarana Pendidikan. *ADI Pengabdian Kepada Masyarakat*, 4(1), 13–17. <https://doi.org/10.34306/adimas.v4i1.1018>
- Yulianingsih, Mutia, I., & Cholifah, W. N. (2022). Pemanfaatan Teknologi Interaktif Sebagai Media Pembelajaran Dan Promosi Sekolah. *Jurnal PKM Pengabdian Kepada Masyarakat*, 5(5), 487. <https://doi.org/10.30998/jurnalpkm.v5i5.14294>
- Zulkifli, H., Tamuri, A. H., & Azman, N. A. (2022). Understanding Creative Teaching in Twenty-First Century Learning Among Islamic Education Teachers During The Covid-19 Pandemic. *Frontiers in Psychology*, 13. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2022.920859>