



PENGUATAN LITERASI DIGITAL GURU SD MELALUI PELATIHAN PEMBUATAN MEDIA ATRAKTIF BERBASIS ANDROID

Muhammad Radian Nur Alamsyah^{1*}, Sekar Jati Pamungkas²

¹Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan/Jurusan MIPA/Prodi Pendidikan Biologi, Universitas Tidar, Indonesia
m.radian.na@untidar.ac.id, sekdjati@untidar.ac.id

ABSTRAK

Abstrak: Literasi digital merupakan kemampuan yang perlu dimiliki di abad 21. Secara nasional, kemampuan tersebut menjadi sasaran peningkatan dalam Gerakan Literasi Nasional yang dicanangkan pemerintah. Guru Sekolah Dasar (SD) yang menjadi penggerak utama kemampuan literasi digital ditingkat pendidikan dasar perlu menguasai kemampuan tersebut, sehingga dapat mengakselerasi kemampuan para siswanya. Namun, hasil pengukuran awal terhadap para guru SD Negeri di Kelurahan Kemirirejo Kota Magelang mengindikasikan kemampuan tersebut belum optimal. Kegiatan pengabdian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan literasi digital para guru SD, khususnya dalam pembuatan media atraktif berbasis android. Kegiatan ini dilakukan dengan metode *workshop*. Peserta kegiatan ini adalah para guru SD Negeri di Kelurahan Kemirirejo Kota Magelang sebanyak 27 orang. Data kemampuan literasi digital diukur menggunakan angket yang diberikan sebelum dan setelah kegiatan. Berdasarkan hasil analisis data, diketahui adanya peningkatan rata-rata sebesar 187,34%. Dengan demikian, dapat disimpulkan kegiatan pengabdian yang dilakukan telah berhasil meningkatkan kemampuan literasi digital para guru SD terutama dalam pembuatan media atraktif berbasis android.

Kata Kunci: *Literasi Digital; Guru SD; Media Atraktif; Andorid*

Abstract: *Digital literacy is needed to be possessed in 21st century. Nationally, this capability is the target of improvement in the National Literacy Movement. Elementary school teachers need to master these abilities, so that they can accelerate the abilities of their students. However, the results of the initial measurement of elementary school teachers in Kemirirejo Village, Magelang City indicate that this ability is not optimal. This activity aims to improve the digital literacy skills of elementary school teachers, especially in the manufacture of android-based attractive media. This activity is carried out using workshop method. The participants of this activity were 27 public elementary school teachers in Kemirirejo Village, Magelang City. The data was measured using a questionnaire given before-after the activity. The results, it's known that there's an average increase of 187.34%. Thus, it can be concluded that the activities have succeeded in increasing the digital literacy skills of elementary school teachers, especially in the manufacture of android-based attractive media.*

Keywords: *Digital Literacy; Elementary School Teache; Attractive Media; Andorid*

A. LATAR BELAKANG

Teknologi mengalami perkembangan pesat di abad 21 ini. Perkembangan tersebut mengakibatkan berbagai perubahan fundamental di segala bidang kehidupan (Rosnaeni, 2021). Salah satu teknologi yang sedang berkembang pesat adalah gawai android. Di Indonesia, masyarakat yang memiliki gawai mencapai 89% atau sekitar 167 Juta orang (Hanum, 2021). Teknologi tersebut marak digunakan oleh berbagai kalangan dan berbagai usia, termasuk anak-anak untuk digunakan dalam kehidupan sehari-hari.

Anak-anak yang termasuk pada jenjang sekolah dasar (SD) banyak yang menggunakan teknologi gawai android. Berdasarkan hasil survei *SuperAwesome* asal Inggris menunjukkan bahwa 87% anak-anak asia tenggara memiliki *smartphone*, yang disebabkan karena tekonologi tersebut memiliki banyak fitur menarik yang dapat digunakan diantaranya untuk berkomunikasi di media sosial, bermain game, dan lain-lain (Utama & Hasti Hasmira, 2019). Adanya fenomena tersebut sebenarnya dapat menjadi peluang dalam bidang pendidikan dasar. Gawai android yang banyak diminati anak-anak usia SD dapat dialihfungsikan sebagai media pembelajaran yang atraktif, daripada sekedar menjadi alat bermain game atau membuka media sosial. Dalam hal ini, guru SD sebagai pendidik pada jenjang pendidikan dasar perlu memiliki salah satu kemampuan (keterampilan) abad 21, yaitu literasi digital (Rosnaeni, 2021).

Literasi digital merupakan kemampuan terkait dengan penguasaan perangkat digital dalam memilih, menggunakan, dan menginterpretasikan hasil dalam kehidupan sehari-hari (Sutrisna, 2020). Literasi digital merupakan salah satu sasaran program yang telah dicanangkan oleh pemerintah Indonesia sejak tahun 2007, yaitu Gerakan Literasi Nasional. Menurut gerakan tersebut, guru merupakan salah satu komponen bangsa yang perlu terlibat untuk menyukseskan gerakan tersebut. Gerakan literasi nasional (GLN) merupakan gerakan literasi yang mengintegrasikan antara program sekolah, keluarga, dan masyarakat. GLN ini dikembangkan menjadi gerakan literasi sekolah, gerakan literasi keluarga dan lingkungan sekitar, serta gerakan literasi masyarakat (Rahayu, 2017). Aspek inti dalam pelaksanaan GLN yang dilihat pertama dari ketersediaan sumber daya pendukung kegiatan literasi di masyarakat yang meliputi bangunan fisik atau sarana dan prasarana terkait pelaksanaan gerakan literasi, kondisi masyarakat, serta bagaimana kondisi keuangan dalam melaksanakan GLN (Hidayah, 2019).

Dalam lingkungan sekolah, salah satu indikator kemampuan literasi digital adalah penguasaan seluruh civitas terhadap perangkat digital (termasuk gawai android) yang dimanfaatkan dalam kegiatan pendidikan atau pembelajaran (Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2017). Berdasarkan indikator tersebut dengan pengukuran awal yang dilakukan oleh tim pengabdian, masih ditemukan permasalahan, yaitu belum optimalnya kemampuan literasi digital guru SD Negeri di Kelurahan Kemirirejo Kota Magelang, dimana dari hasil pengukuran hanya memperoleh skor 47,53%. Hasil tersebut belum sejalan dengan peluang yang dimiliki oleh masing-masing sekolah yang sudah memiliki ruang atau laboratorium komputer dan adanya peraturan kelonggaran penggunaan gawai android di sekolah. Oleh karena itu, perlu adanya pendampingan sebagai upaya untuk meningkatkan kemampuan literasi digital para guru SD di wilayah tersebut.

Prihantini et al., (2021) dalam kegiatan yang telah dilakukannya, menyimpulkan bahwa melalui lokakarya pengembangan media pembelajaran interaktif, guru-guru SDIT Insan Teladan mampu mengembangkan media pembelajaran interaktif dalam bentuk powerpoint interaktif, lembar kerja peserta didik (LKPD) interaktif, dan video animasi powtoon. Hal itu juga sejalan dengan kegiatan yang dilakukan oleh JAHRAH, (2021) yang menyatakan bahwa kegiatan lokakarya dapat meningkatkan kompetensi guru dalam mengembangkan media digital. Berdasarkan temuan-temuan tersebut kegiatan yang berpotensi untuk meningkatkan kemampuan literasi digital adalah melalui kegiatan *workshop* atau lokakarya. Melalui kegiatan *workshop*, selain peserta memperoleh materi, peserta juga didorong untuk berlatih atau praktik langsung untuk menguasai kemampuan yang diharapkan.

Kegiatan dalam rangka pengabdian masyarakat ini memiliki beberapa tujuan utama yaitu untuk meningkatkan kemampuan literasi digital para guru SD Negeri di wilayah Kelurahan Kemirirejo Kota Magelang. Melalui kemampuan literasi digital guru SD yang optimal, maka juga akan dapat mendorong terjadinya akselerasi kemampuan literasi digital bagi para siswa, selain itu, dengan pengembangan media pembelajaran atraktif

yang dilakukan guru, maka hasil belajar siswa diharapkan juga dapat meningkat (Listyawan, 2021).

B. METODE PELAKSANAAN

Kegiatan pengabdian ini secara umum dilaksanakan dengan metode *workshop* atau lokakarya. Judul kegiatan pengabdian yang dilaksanakan adalah “Teori dan Praktik: Pengembangan Media Belajar Atraktif Bagi Siswa SD Berbasis Android” Kegiatan *workshop* dilaksanakan secara luring atau tatap muka langsung. Kegiatan dibagi menjadi 2 sesi acara secara terpisah, dimana masing-masing memiliki muatan berbeda. Desain kegiatan tersebut mengadaptasi dari Sampurna (2020). Pada tabel 1, tersaji rincian kegiatan *workshop* dari awal hingga akhir.

Tabel 1. Rincian Kegiatan *Workshop*

Sesi	Rincian Kegiatan	Durasi (Menit)
I	Pembukaan dan Pendahuluan	15
	Penguatan Teoritik dan Pengenalan <i>Software</i> Pengembangan Media	45
	Tanya Jawab	15
II	Praktik Pembuatan Media	120
	Presentasi Hasil Pembuatan Media oleh mitra	30
	Pengukuran Kemampuan Literasi Digital Akhir	10
	Pengambilan Dokumentasi Tim Pengabdian dan Mitra	5
Total Durasi		240

Pada sesi pertama, dilaksanakan penguatan materi dengan metode ceramah yang dipandu dengan tayangan Power Point. Selain ceramah, juga dilakukan sesi tanya jawab untuk memastikan semua peserta memahami materi yang telah disampaikan. Adapun kisi-kisi materi pada sesi I tersaji pada tabel 2.

Tabel 2. Kisi-Kisi Materi *Workshop*

No.	Muatan Materi
1	Definisi dan karakteristik media pembelajaran
2	Pentingnya media dalam pembelajaran
3	Tuntutan media pembelajaran berbasis android
4	Pengenalan <i>software</i> PPT, Ispring dan Website 2 APK

Pada sesi kedua, para peserta dilatih membuat media pembelajaran yang dapat dijalankan di gawai android. Adapun *software* yang digunakan untuk membuat media tersebut ada 3, yaitu Power Point (*software* untuk desain konten), Ispring (*software* untuk input kuis dan *convert* ke HTML5), dan Web 2 Apk (*Software* untuk *convert* HTML 5 kebentuk Apk). Pemilihan ketiga *software* tersebut dipertimbangkan dari sisi kemudahannya dalam pengoperasiannya, terutama Power Point dimana para guru relatif telah terbiasa menggunakan *software* tersebut dalam keseharian kegiatan pembelajaran.



Gambar 1. Logo *Software* Pengembangan Media Pembelajaran

Mitra dalam kegiatan pengabdian ini adalah seluruh sekolah negeri di Kelurahan Kemirirejo, Kecamatan Magelang Selatan, Kota Magelang, Provinsi Jawa Tengah, yang terdiri dari 2 satuan pendidikan, yaitu SD Negeri Kemirirejo 01 dan SD Negeri Kemirirejo 03. Peserta yang terlibat dalam kegiatan *workshop* sejumlah 27 guru dari kedua SD tersebut, yang terdiri dari guru kelas, mata pelajaran, hingga kepala sekolah.

Adapun langkah-langkah kegiatan pengabdian tersaji pada gambar 2. Rangkaian kegiatan pengabdian dilaksanakan dari bulan Maret dan berakhir pada bulan September 2022.



Gambar 2. Tahapan Kegiatan Pengabdian

Pengukuran kemampuan literasi digital para guru SD dilakukan dengan menggunakan instrumen berbentuk angket tanggapan. Kemampuan literasi digital dibagi menjadi dua aspek, yaitu pengetahuan dan keterampilan. Masing-masing aspek dijabarkan menjadi 6 indikator, sehingga total terdapat 12 item di dalam angket tanggapan. Validitas dan reliabilitas angket tanggapan sebagai instrumen pengukuran tersaji pada tabel 3. Pelaksanaan pengukuran dilaksanakan 2 kali, yaitu sebelum kegiatan untuk mengetahui kemampuan awal dan setelah kegiatan untuk mengetahui kemampuan akhir.

Tabel 3. Profil Instrumen Angket Tanggapan

No.	Aspek	Nilai	Kategori
1	Validitas Empiris	0,720	Valid
2	Reliabilitas	0,917	Sangat Reliabel

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Tahap Analisis Awal

Penentuan bentuk dan konten kegiatan pengabdian didahului analisis kebutuhan berdasarkan kegiatan observasi lapangan di sekolah dan wawancara kepada perwakilan mitra, dalam hal ini adalah masing-masing kepala sekolah mitra. Adapun berdasarkan kegiatan observasi dan wawancara tersebut diperoleh informasi sebagai berikut. (a) Adanya peluang penggunaan gawai android di lingkungan sekolah dengan batasan penggunaan untuk kegiatan pembelajaran, namun belum ada aplikasi media pembelajaran berbasis gawai android khusus yang digunakan, (b) Sekolah memiliki potensi laboratorium komputer, tetapi belum dimanfaatkan untuk pengembangan media pembelajaran oleh guru, (c) berdasarkan pengukuran kemampuan literasi digital dalam hal pembuatan media pembelajaran atraktif berbasis android para guru baru memperoleh nilai rata-rata sebesar 47,53%. Sebelum pengukuran, dilakukan penyusunan instrumen kemampuan literasi digital berbentuk angket tanggapan dengan profil seperti yang tersaji pada tabel 1 di atas.



Gambar 3. Dokumentasi Hasil Observasi pada Salah Satu Mitra Pengabdian

2. Tahap Persiapan

Berdasarkan beberapa hal di atas, untuk menyelesaikan permasalahan yang dialami mitra, maka tim pengabdian memutuskan untuk melakukan kegiatan dengan metode *workshop* yang berupaya untuk meningkatkan kemampuan literasi digital bagi para mitra. Selanjutnya, dilakukan koordinasi lanjutan dengan semua mitra, yaitu dengan SD Negeri Kemirirejo 01 dan SD Kemirirejo 03 untuk menentukan teknis pelaksanaan kegiatan *workshop*. Adapun hasil koordinasi tersebut diputuskan bahwa *workshop* dilakukan secara luring yang terbagi menjadi 2 sesi kegiatan (Penguatan teoritik dan praktik pembuatan media, dan pelaksanaan *workshop* bertempat di laboratorium komputer masing-masing sekolah.

Pada tahap persiapan, dilakukan juga penyusunan perangkat *workshop*, terutama tampilan materi menggunakan aplikasi *Power Point*. Materi terdiri dari 4 kajian utama sesuai dengan kisi-kisi yang terdapat pada tabel 2. Adapun contoh tampilan materi *workshop* dari hasil pengembangan kisi-kisi materi tersaji pada gambar 4. Tampilan materi telah disesuaikan dengan para mitra yang merupakan guru di SD.



Gambar 4. Contoh Tampilan Materi *Workshop*

Selain penyusunan tampilan materi, pada tahap persiapan juga dilakukan persiapan sarana dan prasarana kegiatan *workshop*, diantaranya: (a) penyediaan *software* pengembangan media berbasis android yang terdiri dari Power Point, Ispring, dan Website 2 APK (gambar 4), dan (b) penginstalan *software* ke dalam perangkat komputer di laboratorium komputer sekolah yang dibantu oleh guru penanggung jawab TIK (Teknologi Informasi Komputer), sebagaimana suasananya tersaji pada gambar 5.



Gambar 5. Suasana Penginstalan *software* sebelum Kegiatan *Workshop*

3. Tahap Pelaksanaan

Pelaksanaan kegiatan pengabdian secara umum dilaksanakan dalam 2 sesi kegiatan (Penguatan teoritik dan Praktik pembuatan media pembelajaran) dengan susunan dan durasi *workshop* secara rinci tersaji pada tabel 1.

Kegiatan *workshop* sesi I diawali dengan pembukaan dan sambutan terutama dari kepala sekolah mitra. Kegiatan selanjutnya, dilakukan pemaparan materi dengan metode ceramah menggunakan media *Power Point*. Setelah pemaparan materi, di akhir sesi I selanjutnya dilakukan tanya jawab untuk memberikan kesempatan kepada mitra menanyakan atau mengonfirmasi hal-hal yang belum jelas. Penggunaan metode tanya jawab karena telah terbukti meningkatkan hasil belajar atau kompetensi dalam kegiatan pembelajaran (Abdika et al., 2019). Beberapa pertanyaan dan jawaban yang terekam dalam kegiatan tanya jawab tersaji pada tabel 4 berikut.

Tabel 4. Dokumentasi pertanyaan dan jawaban *Workshop*

No	Pertanyaan	Jawaban
1	Apakah melalui Ispring guru bisa mengetahui jawaban dari siswa tanpa melihat gawai android masing-masing siswa?	Bisa, melalui fitur Properties di dalam menu Quis, kita dapat mengatur pengiriman nilai siswa yang langsung terintegrasi dengan email kita
2	Apakah media berbasis android ini bisa digunakan tanpa jaringan internet?	Bisa, tetapi sesuai dengan konten yang dimasukkan, jika ada konten seperti melihat video youtube atau harus “klik” link alamat <i>website</i> maka tetap memerlukan jaringan internet
3	Apakah media tersebut dapat dibuat menggunakan hp android?	Tidak bisa, karena memerlukan <i>software</i> yang hanya bisa dibuka melalui PC atau Laptop, maka hal itu untuk saat ini belum bisa dilakukan



Gambar 6. Dokumentasi Kegiatan *Workshop* Sesi I

Pada kegiatan *workshop* sesi II, dilanjutkan dengan praktik pembuatan media pembelajaran. Tim pengabdian memberikan penjelasan langkah-langkahnya dan secara bersamaan para peserta mengikuti/mencontohnya. Pada setiap langkah, tim pengabdian memantau peserta satu per satu, sehingga penyelesaian setiap langkah dapat dilakukan secara serentak atau bersamaan. Langkah-langkah pembuatan media pembelajaran berbasis android yang dilatihkan pada kegiatan *workshop* tersaji pada tabel 5 dan sesuai dengan yang dilakukan oleh (Basrudin et al., 2013; Jannah et al., 2020; Manik, 2020). Adapun suasana kegiatan pembuatan media oleh para guru tersaji pada gambar 7.



Gambar 7. Dokumentasi Kegiatan *Workshop* Sesi II

Tabel 5. Langkah-Langkah Pembuatan Media Pembelajaran Berbasis Android

No.	Langkah	Software yang Digunakan
1	Pembuatan konten materi	Power Point
2	Pembuatan kuis interaktif	Ispring
3	Pemberian <i>hyperlink</i> antar-slide	Power Point
4	Konversi format <i>Power Point</i> ke HTML 5	Ispring
5	Konversi format HTML 5 ke APK	Website 2 APK

Dalam sesi praktik, masing-masing peserta menentukan sendiri konten pembelajarannya. Setelah langkah-langkah pembuatan media pembelajaran berakhir, masing-masing peserta telah berhasil membuat sebuah media pembelajaran berbasis android, sebagian peserta yang, memiliki produk media yang relatif lebih baik, dipilih dan diminta untuk mempresentasikan produk medianya di depan kelas, momen tersebut tersaji pada gambar 8. Berdasarkan sampel tersebut, media yang ditelaah disusun guru telah berjalan dengan baik, sesuai dengan yang diharapkan dan memenuhi unsur atraktif dengan tambahan gambar dan kegiatan kuis yang berpotensi menarik perhatian siswa.



Gambar 8. Presentasi Produk Media Pembelajaran dari Peserta *Workshop*

Di akhir kegiatan *workshop*, dilakukan pengukuran kemampuan literasi digital akhir untuk melihat apakah kegiatan pengabdian yang dilaksanakan berdampak terhadap kemampuan tersebut atau tidak. Adapun hasil dari pengukuran tersebut (serta pengukuran kemampuan awal) tersaji pada tabel 5 dan tabel 6.

4. Tahap Paca Kegiatan (Monitoring dan Evaluasi)

Kegiatan monitoring terutama dilaksanakan untuk mengukur kemampuan literasi digital para guru sebagai mitra kegiatan pengabdian. Pengukuran awal dilakukan pada tahap analisis awal, sedangkan pengukuran akhir dilakukan pada tahap pelaksanaan kegiatan. Adapun hasil pengukuran kemampuan literasi digital awal dan akhir tersaji pada tabel 6 dan 7 di bawah.

Berdasarkan hasil tersebut (tabel 6), diperoleh data bahwa nilai kemampuan literasi digital awal para guru sebesar 47,53 dan kemampuan akhir sebesar 89,04, sehingga dapat dikatakan bahwa terdapat kenaikan kemampuan literasi digital sebesar 187,338%. Hal itu menandakan bahwa kegiatan pengabdian dengan metode *workshop* yang dilaksanakan telah berhasil meningkatkan kemampuan literasi digital para guru, terutama dalam kaitannya dengan pembuatan media pembelajaran atraktif berbasis android. Hal itu

sejalan dengan penelitian-penelitian sebelumnya yang menyimpulkan secara umum bahwa kegiatan *workshop* atau lokakarya dapat meningkatkan kompetensi yang ditargetkan pada para peserta. (Anam & Malikkah, 2020; Barnawi, 2020; Hastuti et al., 2021; Rahayuningsih & Rijanto, 2022).

Secara lebih detail, pada tabel 7 tersaji data perubahan kemampuan literasi digital para guru untuk setiap indikatornya. Pada aspek pengetahuan, yang terdiri dari 6 indikator terjadi peningkatan nilai dari 50,62 menjadi 89,66 atau meningkat 39,04 poin. Pada aspek keterampilan, yang juga terdiri dari 6 indikator terjadi peningkatan nilai dari 44,44 menjadi 88,42 atau meningkat 43,98 poin.

Tabel 6. Statistik Deskriptif Kemampuan Awal dan Akhir Literasi Digital Guru

Kemampuan	Rata-Rata	Min	Maks	Median	Persentase Kenaikan
Awal	47,53	25	72,92	50	187,338%
Akhir	89,04	75	100	93,75	

Keterangan: Pembagi persentase adalah skor maksimal ideal (100)

Tabel 7. Rata-rata Kemampuan Literasi Digital Awal dan Akhir Guru per Indikator

No.	Indikator	Rata-Rata Nilai	
		Awal	Akhir
Aspek Pengetahuan			
1.	Mengetahui jenis-jenis media pembelajaran berbasis android	52,78	90,74
2.	Memahami pentingnya media pembelajaran berbasis android	60,19	93,52
3.	Memahami kriteria pemilihan media pembelajaran berbasis android	51,85	88,89
4.	Mengetahui aplikasi-aplikasi yang digunakan untuk membuat media berbasis android	47,22	88,89
5.	Mengetahui langkah-langkah pembuatan media pembelajaran berbasis android	48,15	87,96
6.	Mengaplikasikan langkah-langkah pembuatan media pembelajaran berbasis androdi	43,52	87,96
Sub Rata-Rata		50,62	89,66
Aspek Keterampilan			
7.	Kemampuan menambahkan objek visual digital	45,37	89,81
8.	Kemampuan menambahkan objek audio digital	47,22	88,89
9.	Kemampuan menambahkan efek animasi	47,22	87,96
10.	Kemampuan membuat struktur objek sesuai susunan materi	48,15	89,81
11.	Kemampuan mengubah file PPT menjadi HTML5	39,81	86,11
12.	Kemampuan mengubah file HTML5 menjadi APK (Aplikasi Andorid)	38,89	87,96
Sub Rata-Rata		44,44	88,42
Rata-Rata		47,53	89,04

Evaluasi terhadap seluruh rangkaian kegiatan telah dilakukan oleh tim dosen setelah rangkaian kegiatan *workshop* berakhir. Berdasarkan hasil evaluasi, secara umum kegiatan *workshop* telah berjalan dengan lancar, tetapi masih ada beberapa hal yang menjadi catatan untuk perbaikan pelaksanaan kegiatan pengabdian di lain kesempatan. Adapun hasil evaluasi tersaji pada tabel 8, sekaligus sebagai bagian poin kendala dan solusi.

5. Kendala dan Solusi

Berdasarkan hasil evaluasi yang dilakukan selama dan setelah berakhirnya kegiatan *workshop*, terdapat beberapa kendala yang dihadapi. Kendala yang dapat diselesaikan langsung menjadi bagian dari solusi, sedangkan kendala yang tidak dapat diselesaikan

secara langsung menjadi bagian dari catatan rekomendasi. Hasil tersebut tersaji pada tabel 8 berikut.

Tabel 8. Kendala dan Solusi Kegiatan

No.	Kendala	Solusi
1	Pada sebagian mitra, kegiatan <i>workshop</i> dilaksanakan setelah jam pelajaran berakhir, di siang hari, sehingga tingkat konsentrasi guru tidak maksimal	Rekomendasi untuk kegiatan selanjutnya dapat dilakukan koordinasi dengan mitra untuk mencari waktu yang lebih tepat untuk pelaksanaan kegiatan pengabdian yang memerlukan durasi waktu relatif panjang
2	Pada saat pelaksanaan praktik, terdapat perangkat komputer yang tidak dapat digunakan karena terkendala instalasi	Solusi yang dilakukan adalah dengan menggabungkan beberapa peserta dengan menggunakan komputer yang dapat digunakan. Rekomendasi untuk kegiatan selanjutnya, baik tim pengabdian maupun mitra melakukan gladi bersih persiapan kegiatan, sehingga semua sarana dan prasarana yang dibutuhkan dapat digunakan pada hari pelaksanaan
3	Saat penampilan produk media di gawai android, sebagian peserta melaporkan tampilam media yang disusun menjadi berubah (tidak beraturan), karena versi android yang tidak sesuai	Hal itu karena berkaitan dengan versi android yang dimiliki peserta, sehingga peserta memang tidak bisa menjalankan media dengan lancar. Solusi yang diberikan pada saat kegiatan adalah dengan meminjam gawai android peserta lain yang <i>compatible</i> untuk membuka media yang telah dibuat.

D. SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan kegiatan pengabdian berbentuk *workshop* yang telah dilakukan, dapat diketahui bahwa terjadi perubahan kemampuan literasi digital para peserta dari perolehan awal dengan nilai 47,53 menjadi 89,04 pada perolehan akhirnya, atau terjadi kenaikan sebesar 187,338%. Hal itu, dapat disimpulkan bahwa kegiatan *workshop* yang telah dilakukan telah berhasil meningkatkan kemampuan literasi digital peserta, yaitu para guru SD Negeri di wilayah Kelurahan Kemirirejo Kota Magelang, terutama dilihat dari kemampuannya dalam membuat media pembelajaran atraktif berbasis android.

Berdasarkan hasil evaluasi kegiatan oleh tim dan masukan dari mitra, terdapat saran-saran yang diberikan untuk pelaksanaan kegiatan pengabdian selanjutnya, diantaranya yaitu (1) melakukan koordinasi dan persiapan yang lebih matang dengan mitra, agar dihari pelaksanaan tidak ditemukan lagi permasalahan, (2) melanjutkan kegiatan pengabdian terutama membina guru dalam implementasi kurikulum baru, Kurikulum Merdeka, (3) dengan kemampuan yang telah dimiliki, para guru disarankan untuk menerapkan kemampuannya tersebut dalam membuat media pembelajaran yang lebih sempurna dan menggunakannya dalam kegiatan pembelajaran bersama para siswa.

UCAPAN TERIMA KASIH

Tim pengabdian mengucapkan terima kasih kepada seluruh mitra kegiatan pengabdian, yaitu kepala sekolah dan para guru dari SD Negeri Kemirirejo 01 dan SD Negeri Kemirirejo 01 yang telah antusias selama pelaksanaan pengabdian berlangsung. Tim pengabdian juga mengucapkan terima kasih kepada Universitas Tidar terutama unit LPPM-PMP yang telah memberikan pendanaan dan melakukan monitoring, sehingga

kegiatan pengabdian dapat dilaksanakan dengan lancar sesuai tenggat waktu yang telah ditentukan. Tidak lupa, ucapan terima kasih juga kepada seluruh mahasiswa yang telah banyak terlibat dalam kegiatan pengabdian, yaitu mbak Andira Yufita, mbak Raisa Ajeng Safitri, dan mbak Wafiq Yuliana Rahayu, semoga kegiatan tersebut dapat menambah pengalaman untuk masa depan.

DAFTAR RUJUKAN

- Abdika, Y., Arham, M. A., & Sudirman, S. (2019). Pengaruh Metode Tanya Jawab Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Jambura Economic Education Journal*, 1(2). <https://doi.org/10.37479/jeej.v1i2.2522>
- Anam, N., & Malikkah, Z. (2020). STRATEGI KEPALA SEKOLAH DALAM MENINGKATKAN KOMPETENSI GURU DI MADRASAH IBTIDAIYAH (MI). *Jurnal Mu'allim*, 2(2). <https://doi.org/10.35891/muallim.v2i2.2263>
- Barnawi. (2020). Meningkatkan Kemampuan Guru dalam Menetapkan Kriteria Ketuntasan Minimal Melalui Workshop di Madrasah Binaan. *Jurnal Manajemen Pendidikan Jurnal Eduvis*, 1(1).
- Basrudin, Ratman, & Gagaramusu, Y. (2013). Penerapan Metode Tanya Jawab untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Pokok Bahasan Sumber Daya Alam di Kelas IV SDN Fatufia kecamatan Bahodopi. *Jurnal Kreatif Tadulako Online*, 1(1), 214–227. <http://jurnal.untad.ac.id/jurnal/index.php/JKTO/article/view/2979/0>
- Hanum, Z. (2021). Kemenkominfo: 89% Penduduk Indonesia Gunakan Smartphone Sumber: <https://mediaindonesia.com/humaniora/389057/kemenkominfo-89-penduduk-indonesia-gunakan-smartphone>. Media Indonesia. <https://mediaindonesia.com/humaniora/389057/kemenkominfo-89-penduduk-indonesia-gunakan-smartphone>
- Hastuti, W. S., Pujiastuti, P., Tiarani, V. A., Nugroho, I. A., & Herwin, H. (2021). Pelatihan pengembangan pembelajaran berorientasi Higher-Order Thinking Skills (HOTS) bagi guru sekolah dasar. *FOUNDASIA*, 12(1). <https://doi.org/10.21831/foundasia.v12i1.36360>
- Hidayah, L. (2019). Revitalisasi partisipasi masyarakat dalam gerakan literasi nasional: studi pada program kampung literasi. *Jurnal Bidang Pendidikan Dasar*, 3(1), 87-98.
- JAHRAH, J. (2021). PENINGKATAN KOMPETENSI GURU DALAM PEMBELAJARAN DARING MELALUI LOKAKARYA PEMBUATAN BAHAN AJAR BERBASIS PLATFORM GOOGLE FOR EDUCATION DI SMP NEGERI 2 TARAKAN. *MANAJERIAL: Jurnal Inovasi Manajemen Dan Supervisi Pendidikan*, 1(2). <https://doi.org/10.51878/manajerial.v1i2.646>
- Jannah, M., Husna, A., & Nurhalimah, S. (2020). Pembuatan Aplikasi Android dengan Cepat Menggunakan Ispring untuk Menunjang Pembelajaran Secara Daring. *VEKTOR: Jurnal Pendidikan IPA*, 1(2), 66–72. <https://doi.org/10.35719/vektor.v1i2.8>
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. (2017). Materi Pendukung Literasi Digital: Gerakan Literasi Nasional. Kementerian Pendidikan Dan Kebudayaan, 33. <https://gln.kemdikbud.go.id/glnsite/wp-content/uploads/2017/10/cover-materi-pendukung-literasi-finansial-gabung.pdf>
- Listyawan, E. A. (2021, December). Media Interaktif sebagai Literasi Digital Era 21 untuk Pembelajaran Sekolah Dasar. In *Proseding Didaktis: Seminar Nasional Pendidikan Dasar*, (pp. Vol. 6, No. 1, pp. 229-237).
- Manik, I. K. (2020). Efektivitas Metode Tanya Jawab Multi Arah untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS. *Mimbar PGSD Undiksha*, 8(1).
- Prihantini, P., Tyara, T., Dinila, D., Puspitasari, P., & Khairunnisa, K. (2021). Lokakarya Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif dalam Pembelajaran Daring di

- Sekolah Dasar. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Indonesia*, 1(4), 121–126. <https://doi.org/10.52436/1.jpmi.27>
- Rahayu, T. (2017). Pengembangan Keterampilan Berpikir Tingkat Tinggi Melalui Gerakan Literasi Nasional. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Berkemajuan dan Menggembirakan (The Progressive & Fun Education Seminar) ke-2*.
- Rahayuningsih, S., & Rijanto, A. (2022). Upaya Peningkatan Kompetensi Kepala Sekolah sebagai Pemimpin Pembelajaran pada Program Sekolah Penggerak di Nganjuk. *JAMU : Jurnal Abdi Masyarakat UMUS*, 2(02). <https://doi.org/10.46772/jamu.v2i02.625>
- Rosnaeni, R. (2021). Karakteristik dan Asesmen Pembelajaran Abad 21. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 4334-4339.
- Sampurna, R. H. (2020). Meningkatkan kualitas hidup sehat masyarakat Dayak melalui lokakarya Sekolah Sehat di Kabupaten Landak Kalimantan Barat. *Riau Journal of Empowerment*, 3(2). <https://doi.org/10.31258/raje.3.2.117-126>
- Sutrisna, I. P. (2020). Gerakan literasi digital pada masa pandemi covid-19. *Stilistika: Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Seni*, 8(2), 269-283.
- Syahputra, E. (2018, December). Pembelajaran abad 21 dan penerapannya di Indonesia. In *Prosiding Seminar Nasional Sains Teknologi Humaniora dan Pendidikan*, (p. (QSinastekmapan) (Vol. 1)).
- Syahputra. (2018). PEMBELAJARAN ABAD 21 DAN PENERAPANNYA. *Prosiding Seminar Nasional SINASTEKMAPAN*.
- Utama, F., & Hasti Hasmira, M. (2019). Bentuk Pengawasan Orang Tua Pada Anak-Anak Pengguna Smartphone. *Culture & Society: Journal Of Anthropological Research*, 1(1), 103–109. <https://doi.org/10.24036/culture/vol1-iss1/20>