

Inovasi media pembelajaran digital berbasis *book creator* untuk meningkatkan literasi digital guru sekolah dasar

Noor Faridha^{1*}, Alissa Ernawati Adisiswanto¹, Miftahur Rahman²

¹Universitas Moch Sroedji Jember, Jember, Indonesia

²Universitas Muhammadiyah Jember, Jember, Indonesia

*email Koresponden Penulis: noorfaridha26@gmail.com

Info Artikel

Riwayat Artikel

Diajukan: 2025-05-27

Diterima: 2025-07-20

Diterbitkan: 2025-07-31



Lisensi: cc-by-sa

Copyright © 2025 Penulis

ABSTRAK

Salah satu tantangan utama dihadapi oleh guru sekolah dasar adalah rendahnya literasi digital dan keterbatasan inovasi media pembelajaran, terutama bagi guru-guru yang tinggal di daerah tertinggal. Tujuan dari program pengabdian ini adalah untuk meningkatkan literasi digital dan kapasitas pedagogis guru melalui pelatihan terstruktur yang berbasis teknologi edukatif. Kegiatan dilaksanakan bersama 15 guru sekolah dasar berbasis keagamaan di wilayah rural, yang mengikuti tiga tahapan: analisis kebutuhan, pelatihan intensif, dan pendampingan reflektif. Metode evaluasi menggunakan pendekatan campuran (kuantitatif dan kualitatif), dengan instrumen Digital Literacy Questionnaire (DLQ) dan Penilaian Media Interaktif (PMI), serta diskusi kelompok terarah. Hasil kuantitatif menunjukkan peningkatan signifikan skor DLQ dari 53,4 menjadi 84,6 dan PMI dari 48,2 menjadi 79,7, yang mencerminkan perbaikan pada kompetensi digital dan inovasi media ajar guru. Secara kualitatif, ditemukan adanya peningkatan motivasi, kemandirian dalam menciptakan konten pembelajaran, serta perubahan sikap positif terhadap teknologi. *Book Creator* sebagai platform digital terbukti memfasilitasi guru dalam merancang media pembelajaran interaktif yang menarik dan sesuai konteks. Temuan ini menunjukkan bahwa pelatihan berbasis teknologi sederhana namun kontekstual dapat menjadi solusi efektif dalam menjembatani kesenjangan digital pendidikan dasar. Program ini memiliki potensi untuk direplikasi di sekolah-sekolah serupa, khususnya di wilayah tertinggal, dan berkontribusi pada penguatan ekosistem digital pendidikan secara berkelanjutan.

Kata Kunci: *book creator*; deep learning; literasi digital

Cara mensitasi artikel:

Faridha, N., Adisiswanto, A. E., & Rahman, M. (2025). Inovasi media pembelajaran digital berbasis *book creator* untuk meningkatkan literasi digital guru sekolah dasar. *Jurnal Pembelajaran Pemberdayaan Masyarakat (JP2M)*, 6(3), 842–852. <https://doi.org/10.33474/jp2m.v6i3.23891>

PENDAHULUAN

Revolusi digital telah mendorong transformasi besar dalam dunia pendidikan, termasuk tuntutan terhadap peningkatan literasi digital bagi para pendidik. Kompetensi ini menjadi sangat penting, terutama di era pembelajaran abad ke-21 yang menekankan pemanfaatan teknologi serta pendekatan

pembelajaran yang aktif, kontekstual, dan berpusat pada siswa (Zahwa & Asyifa, 2025; Ng, 2012).

Namun, masih banyak guru, khususnya di wilayah rural dan tertinggal, yang menghadapi berbagai kendala dalam mengadopsi teknologi pembelajaran. Keterbatasan akses internet, kurangnya perangkat pendukung, serta minimnya pelatihan yang relevan menjadi hambatan utama dalam upaya digitalisasi pendidikan dasar (Warschauer, 2011; UNESCO, 2023).

Kegiatan ini merupakan bagian dari program pengabdian kepada masyarakat yang dilaksanakan oleh tim dosen dari Universitas Moch Sroedji Jember, dengan sasaran utama guru-guru di SD Miftahul Ulum, Dusun Gluguh, Kecamatan Silo, Kabupaten Jember—sebuah sekolah berbasis keagamaan yang berlokasi di wilayah desa tertinggal (IDT). Berdasarkan hasil observasi dan wawancara awal, sebagian besar guru belum pernah menggunakan media ajar digital dan belum mengenal aplikasi seperti *Book Creator* sebagai sarana pengembangan media pembelajaran interaktif.

Permasalahan utama yang dihadapi mitra adalah rendahnya literasi digital dan keterbatasan dalam pengembangan media ajar yang inovatif dan relevan dengan karakteristik siswa. Pembelajaran masih didominasi metode ceramah dan penggunaan papan tulis, sehingga menurunkan motivasi belajar siswa dan kurang sesuai dengan karakter generasi digital saat ini (Prensky, 2001; Ally & Wark, 2020).

Program pengabdian ini dirancang untuk memberikan solusi terhadap permasalahan tersebut melalui pelatihan dan pendampingan pembuatan media ajar digital menggunakan platform *Book Creator*. Platform ini dipilih karena mudah digunakan dan memungkinkan guru menciptakan konten multimodal, seperti teks, gambar, audio, dan video, yang mampu menunjang pembelajaran diferensiatif sesuai semangat Kurikulum Merdeka (Kemendikbudristek, 2022). Pendekatan pelatihan didasarkan pada prinsip *deep learning*, yaitu pembelajaran yang mendorong siswa untuk memahami secara mendalam, berpikir kritis, dan mengaitkan materi dengan pengalaman nyata (Hattie & Donoghue, 2016; Putri et al., 2022).

Tidak seperti artikel penelitian murni, tulisan ini memfokuskan diri pada praktik pemberdayaan masyarakat secara langsung. Teori dan konsep disajikan secara fungsional untuk mendukung strategi pelaksanaan kegiatan, tanpa mengalihkan fokus dari permasalahan riil yang ingin diselesaikan.

Kegiatan ini juga mendukung arah pembangunan pendidikan nasional dengan berkontribusi pada pencapaian Tujuan Pembangunan Berkelanjutan (SDGs) poin 4 (Pendidikan Berkualitas), serta Indikator Kinerja Utama (IKU) perguruan tinggi, khususnya IKU 2 (mahasiswa di luar kampus), IKU 3 (dosen berkegiatan di luar kampus), dan IKU 6 (kelas kolaboratif dan partisipatif). Namun, penekanan utama tetap pada pemberdayaan nyata di tingkat akar rumput melalui peningkatan kapasitas guru dalam mengembangkan media ajar digital yang kontekstual dan berdaya guna.

METODE

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dilaksanakan dengan pendekatan *Participatory Action Research* (PAR), yang menekankan keterlibatan aktif mitra dalam setiap tahap—mulai dari perencanaan, pelaksanaan, evaluasi, hingga refleksi. Pendekatan ini dipilih karena sejalan dengan tujuan untuk memperkuat kapasitas guru secara berkelanjutan, dengan berfokus pada permasalahan nyata yang mereka hadapi di lapangan (Dewey, 1983; Santoso, 2025).

Dalam implementasinya, kegiatan diawali dengan proses identifikasi masalah dan kebutuhan mitra melalui observasi lapangan, wawancara dengan kepala sekolah dan guru, serta penyebaran kuesioner awal. Temuan dari tahap ini mengindikasikan rendahnya tingkat literasi digital guru serta belum tersedianya media ajar digital yang digunakan di SD Miftahul Ulum.

Selanjutnya, tim pelaksana bersama para guru menyusun rencana aksi secara kolaboratif. Kegiatan ini mencakup penetapan jadwal pelatihan, pemilihan platform teknologi yang sesuai (*Book Creator*), serta perumusan indikator evaluasi. Diskusi juga dilakukan untuk menentukan pendekatan pembelajaran mendalam (*deep learning*) yang relevan dengan kebutuhan siswa dan guru.

Tahap pelaksanaan kegiatan difokuskan pada intervensi dalam bentuk pelatihan teknis dan pendampingan intensif. Pelatihan diarahkan pada pemanfaatan aplikasi *Book Creator* untuk mengembangkan media ajar digital interaktif, dengan menggunakan metode praktik langsung (*hands-on training*), simulasi *microteaching*, dan klinik digital.

Evaluasi hasil dilakukan secara komprehensif melalui instrumen kuantitatif seperti *pre-test* dan *post-test* menggunakan *Digital Literacy Questionnaire* dan penilaian terhadap media ajar interaktif, serta melalui pendekatan kualitatif seperti wawancara semi-terstruktur dan diskusi kelompok terarah. Guru juga menyusun portofolio media ajar sebagai dokumentasi hasil pembelajaran dan proses yang telah dilalui.

Sebagai bentuk tindak lanjut, dirancang rencana keberlanjutan berupa penguatan komunitas belajar guru digital agar dampak kegiatan tidak berhenti pada pelatihan semata. Selain itu, tim pelaksana turut mendorong agar praktik baik ini dapat diintegrasikan dalam program supervisi kepala sekolah serta direplikasi untuk guru baru di sekolah yang sama.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan pengabdian ini melibatkan total 15 guru dari SDI Miftahul Ulum sebagai populasi target, dan sebanyak 12 guru yang aktif berpartisipasi dalam seluruh rangkaian program dijadikan sampel penelitian. Dengan jumlah tersebut, partisipan mencakup 80% dari populasi guru di sekolah mitra, sehingga dinilai cukup representatif untuk menggambarkan dampak kegiatan. Metode pemilihan sampel bersifat purposive, yaitu hanya guru yang memiliki komitmen mengikuti seluruh rangkaian pelatihan dan pendampingan. Pendekatan ini dipilih untuk memastikan keterlibatan penuh dan konsistensi data yang dikumpulkan selama evaluasi program. Evaluasi dampak pelatihan dilakukan melalui *pre-test* dan *post-*

test menggunakan instrumen Digital Literacy Questionnaire (DLQ) dan Penilaian Media Interaktif (PMI) yang dikembangkan tim pengabdian. Analisis kuantitatif dilakukan dengan uji-t berpasangan (paired-sample t-test) menggunakan perangkat lunak SPSS versi 26. Hasilnya menunjukkan peningkatan signifikan skor DLQ dari $M = 53,4$ ($SD = 7,6$) menjadi $M = 84,6$ ($SD = 6,9$) dengan nilai $p < 0,001$. Skor PMI juga meningkat dari $M = 48,2$ ($SD = 6,3$) menjadi $M = 79,7$ ($SD = 7,1$) dengan nilai $p < 0,001$. Temuan ini menunjukkan bahwa pelatihan memiliki dampak yang bermakna secara statistik terhadap peningkatan literasi digital dan kemampuan inovatif guru.

Dari sisi kualitatif, wawancara semi-terstruktur dilakukan terhadap lima peserta, sementara observasi dilakukan selama sesi pelatihan dan praktik implementasi media ajar digital. Guru menyampaikan bahwa pelatihan memberikan wawasan baru, memperkuat rasa percaya diri, dan meningkatkan minat dalam mengembangkan media ajar mandiri. Misalnya, salah satu guru menyampaikan, *"Saya sekarang lebih berani membuat bahan ajar sendiri tanpa harus bergantung pada buku teks, karena saya tahu cara membuat konten yang menarik dan mudah diakses siswa."* Namun, tantangan tetap ditemukan dalam pelaksanaan, antara lain keterbatasan perangkat laptop yang menyebabkan penggunaan bergiliran, ketimpangan penguasaan teknologi di antara guru, serta sinyal internet yang tidak stabil. Untuk mengatasi hal ini, tim pengabdian mengatur rotasi perangkat, menyediakan materi offline, serta membuka sesi tanya jawab tambahan di luar jam pelatihan formal.

Selain pengukuran kuantitatif, pendekatan kualitatif digunakan untuk menggali pengalaman dan persepsi para guru selama dan setelah pelatihan. Wawancara semi-terstruktur dilakukan terhadap lima guru dengan tingkat partisipasi aktif. Hasil wawancara menunjukkan bahwa pelatihan memberikan dampak signifikan terhadap cara pandang guru dalam memanfaatkan teknologi untuk pembelajaran. Guru tidak hanya memperoleh keterampilan teknis, tetapi juga mengalami perubahan sikap terhadap pembelajaran berbasis digital. Seorang guru menyampaikan, *"Dulu saya merasa membuat media digital itu sulit dan tidak cocok untuk SD, tapi setelah pelatihan ini saya merasa justru lebih mudah menyampaikan pelajaran karena siswa lebih tertarik."* Guru lain menambahkan bahwa e-book yang dibuat membuat siswa lebih interaktif, karena mereka bisa melihat gambar, mendengar suara, dan bahkan menjawab langsung melalui fitur interaktif Book Creator.

Observasi kelas selama uji coba media ajar menunjukkan adanya perubahan perilaku siswa. Siswa menjadi lebih aktif bertanya, menunjukkan rasa ingin tahu lebih tinggi, dan lebih antusias saat belajar menggunakan media ajar berbasis digital. Salah satu indikator keberhasilan adalah peningkatan jumlah siswa yang menyelesaikan tugas dengan benar dalam format e-book dibandingkan metode ceramah biasa. Untuk memperkuat temuan ini, dilakukan analisis terhadap kinerja akademik siswa melalui tugas tematik yang dirancang menggunakan media ajar digital. Hasilnya menunjukkan adanya peningkatan rata-rata nilai tugas dari 74,3 menjadi 83,7 setelah penggunaan media digital selama dua minggu. Peningkatan ini menunjukkan bahwa media digital tidak hanya menarik secara visual, tetapi

juga efektif dalam membantu pemahaman konsep. Namun demikian, tantangan tetap muncul, terutama bagi siswa kelas awal (kelas 1–2) yang membutuhkan lebih banyak bantuan dalam mengakses konten digital. Guru mengatasi hal ini dengan melakukan pendampingan langsung dan memfasilitasi pembelajaran secara berkelompok.

Selama pelaksanaan program, tim menghadapi beberapa hambatan teknis dan logistik. Pertama, keterbatasan perangkat digital menjadi kendala utama; tidak semua guru memiliki laptop pribadi sehingga perlu dilakukan rotasi perangkat secara bergantian. Kedua, akses internet yang tidak stabil mengganggu kelancaran saat praktik mengunggah dan mengedit konten di *Book Creator*. Untuk mengatasi hal ini, pelatihan disediakan dalam dua versi: daring dan luring terbimbing, serta materi disediakan dalam format PDF dan video tutorial yang bisa diakses offline.

Selain itu, variasi kemampuan awal guru dalam hal TIK menyebabkan kesenjangan dalam kecepatan pemahaman. Sebagian peserta membutuhkan waktu lebih lama untuk memahami antarmuka aplikasi. Untuk itu, tim pengabdian menggunakan pendekatan diferensiasi instruksional, dengan membagi guru ke dalam kelompok berdasarkan tingkat literasi digitalnya. Kelompok dengan kemampuan dasar diberikan bimbingan lebih intensif, sementara guru yang lebih mahir dilibatkan sebagai fasilitator bagi sejawat (*peer coaching*). Keterkaitan Temuan dengan Literatur dan Teori Relevan. Hasil temuan ini konsisten dengan studi literatur yang menunjukkan bahwa intervensi berbasis teknologi dalam pelatihan guru dapat meningkatkan literasi digital secara signifikan (Ng, 2012; Warschauer, 2011). Pendekatan *practice-based* dan *collaborative learning* terbukti mempercepat adopsi teknologi, sebagaimana ditegaskan oleh Ertmer & Ottenbreit-Leftwich (2010) dalam model adopsi TIK di lingkungan sekolah.

Lebih lanjut, penggunaan *Book Creator* sebagai media ajar digital interaktif mendukung prinsip pembelajaran multimodal dan konstruktivistik, di mana siswa membangun pemahaman melalui pengalaman visual, audio, dan manipulatif (Mayer, 2009; Mishra & Koehler, 2006). Peningkatan capaian siswa sejalan dengan gagasan bahwa media digital yang interaktif mampu meningkatkan engagement, motivasi, dan transfer pengetahuan. Temuan juga menguatkan pentingnya komunitas praktik dalam mendukung perubahan pedagogi guru. Pembentukan komunitas guru digital di akhir program sejalan dengan konsep *Professional Learning Community (PLC)* yang dianggap efektif dalam mendukung perubahan berkelanjutan (DuFour, 2004; Lave & Wenger, 1991).

Pelatihan ini tidak hanya berdampak pada peningkatan literasi digital guru dalam jangka pendek, tetapi juga membuka peluang besar untuk penguatan pembelajaran digital secara berkelanjutan di lingkungan sekolah mitra. Salah satu hasil strategis dari program ini adalah terbentuknya komunitas guru digital berbasis sekolah yang difasilitasi oleh kepala sekolah dan didampingi oleh tim pengabdian. Komunitas ini menjadi wadah untuk berbagi praktik baik, bertukar media ajar, dan melakukan evaluasi berkelanjutan terhadap penggunaan teknologi dalam pembelajaran. Untuk menjaga keberlanjutan dampak pelatihan, telah disusun rencana tindak lanjut berupa pelatihan lanjutan yang berfokus pada

pengembangan konten lintas tema, penggunaan teknologi pembelajaran tambahan (seperti Canva, Quizizz, dan Padlet), serta integrasi media digital dengan kurikulum Merdeka Belajar. Selain itu, program juga membuka peluang bagi sekolah untuk menjalin kemitraan dengan perguruan tinggi sebagai bentuk pendampingan jangka panjang dan kolaborasi riset terapan. Peningkatan literasi digital ini berkontribusi langsung terhadap kesiapan sekolah dalam menghadapi tantangan abad ke-21 dan memperkuat pencapaian SDGs poin 4 (pendidikan berkualitas) serta transformasi digital pendidikan dasar yang dicanangkan oleh Kemendikbudristek. Dengan demikian, pelatihan ini tidak hanya relevan secara lokal, tetapi juga memiliki nilai strategis dalam kerangka pembangunan pendidikan nasional berbasis teknologi.

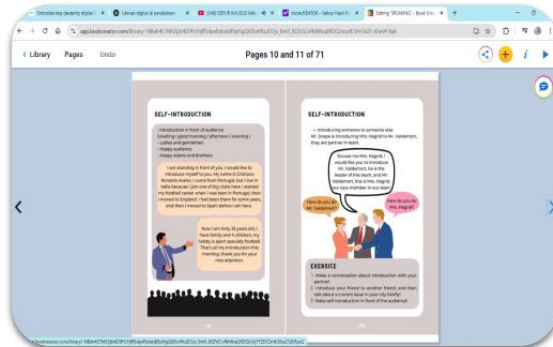
Sebagai bukti peningkatan, grafik hasil pre-test dan post-test dari 12 guru peserta pelatihan menunjukkan seluruh peserta mengalami kenaikan skor **pemahaman**, dengan rerata awal sebesar 45,3 dan rerata akhir sebesar 75,8. Hal ini mencerminkan keberhasilan pelatihan dalam membangun fondasi literasi digital dasar dan kesiapan pedagogik berbasis teknologi.

Tabel 1. Hasil pre-test dan post-test literasi digital guru

No.	Nama Guru	Skor Pre-Test	Skor Post-Test	Selisih Skor	Persentase Kenaikan (%)
1	Guru 1	45	75	+30	66,7%
2	Guru 2	50	78	+28	56,0%
3	Guru 3	48	80	+32	66,7%
4	Guru 4	43	72	+29	67,4%
5	Guru 5	40	70	+30	75,0%
6	Guru 6	47	76	+29	61,7%
7	Guru 7	49	79	+30	61,2%
8	Guru 8	46	77	+31	67,4%
9	Guru 9	44	74	+30	68,2%
10	Guru 10	50	81	+31	62,0%
11	Guru 11	42	73	+31	73,8%
12	Guru 12	45	76	+31	68,9%
Rata-rata		45,3	75,8	+30,5	65,2%

Sebanyak 12 guru SDI Miftahul Ulum, Kecamatan Silo, Kabupaten Jember, berhasil memproduksi media ajar digital berupa e-book interaktif setelah mengikuti pelatihan yang dilaksanakan pada 3–6 Juni 2025. Seluruh e-book tersebut telah diuji coba secara terbimbing dalam kelas masing-masing pada minggu kedua Juni 2025. Konten media ajar yang dibuat para guru mengangkat tema pelajaran tematik SD kelas rendah dan tinggi, seperti: *“English for kids”*, *“Basic English for writing”*, *“Writing for fun”*.

Setiap e-book dirancang menggunakan *Book Creator* dan memuat struktur interaktif, antara lain: Ilustrasi atau gambar kontekstual buatan guru sendiri atau hasil kurasi dari sumber legal, Rekaman suara narasi pembelajaran yang memandu siswa secara personal, Video YouTube edukatif yang relevan dan aman ditonton siswa, Pertanyaan reflektif atau tugas mandiri berbasis *critical thinking* (berpikir tingkat tinggi/ HOTS).



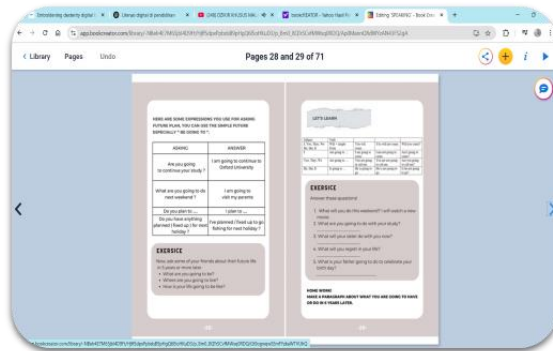
Gambar 1. Introducing

Rata-rata e-book terdiri dari 7–10 halaman dan dibuat mengikuti prinsip *visual scaffolding* agar siswa dapat memahami konten secara bertahap dan mandiri. Respons Siswa dan Dampaknya. Berdasarkan observasi saat microteaching, siswa menunjukkan: Ketertarikan lebih besar terhadap konten berbasis visual dan audio, Keterlibatan yang lebih aktif dalam diskusi kelas, Kemampuan menjawab pertanyaan reflektif lebih baik dibanding pembelajaran ceramah.



Gambar 2. Contoh book creator

Antusiasme siswa ini mencerminkan keberhasilan pendekatan *deep learning*, yaitu ketika siswa tidak hanya mengingat, tetapi juga memahami dan mengaitkan materi dengan pengalaman mereka sendiri (Hattie & Donoghue, 2016). Konten yang multimodal mampu mengaktifkan lebih banyak saluran kognitif dan afektif, sehingga mendorong pemahaman yang lebih mendalam (Fitriyani & Nugroho, 2022).



Gambar 3. Exercise and quiz

Selama pelaksanaan, tantangan utama yang muncul meliputi keterbatasan perangkat digital, ketimpangan kemampuan teknologi antarguru, serta koneksi internet yang tidak stabil. Masalah-masalah ini berhasil diatasi melalui strategi rotasi perangkat, pelatihan bertahap, dan skema *peer mentoring* antar guru. Pengalaman ini menjadi masukan penting untuk menyusun program pelatihan yang lebih inklusif dan adaptif di masa depan. Untuk memastikan keberlanjutan dampak program, direkomendasikan beberapa langkah konkret, antara lain: (1) menyelenggarakan pelatihan lanjutan untuk pendalaman desain konten digital berbasis kurikulum; (2) membentuk tim pendamping dari mahasiswa dan dosen untuk mengawal pengembangan media ajar berbasis digital; (3) menyusun modul digital sebagai panduan replikasi di sekolah lain; dan (4) menjalin kemitraan dengan dinas pendidikan untuk mendukung implementasi di tingkat kabupaten.

Selain itu, perlu disusun mekanisme evaluasi jangka panjang, seperti monitoring berkala terhadap penggunaan media ajar digital oleh guru, pengumpulan umpan balik setiap semester, dan penilaian hasil belajar siswa sebagai indikator keberhasilan penerapan teknologi dalam proses pembelajaran. Komunitas guru digital yang telah terbentuk perlu difasilitasi secara berkelanjutan agar menjadi wadah pengembangan profesional yang dinamis dan produktif. Dengan strategi tersebut, program ini tidak hanya memberikan dampak sesaat, tetapi juga membuka jalan menuju transformasi pembelajaran digital yang berkelanjutan dan kontekstual di tingkat sekolah dasar.

Program pengabdian ini berhasil meningkatkan literasi digital dan kapasitas inovatif guru sekolah dasar melalui pelatihan pembuatan media ajar berbasis *Book Creator*. Hasil pre-test dan post-test menunjukkan peningkatan signifikan pada kompetensi digital guru, diikuti dengan refleksi positif terhadap proses pembelajaran yang lebih kontekstual dan partisipatif. Model pelatihan ini memiliki potensi untuk direplikasi di sekolah lain, terutama di wilayah rural yang menghadapi tantangan digitalisasi. Pendekatan pelatihan berbasis praktik, pendampingan reflektif, dan penguatan komunitas guru digital menjadi pilar utama keberhasilan. Program ini dapat diadaptasi secara fleksibel sesuai dengan karakteristik lokal masing-masing sekolah. Namun, keterbatasan dalam pelaksanaan tetap perlu diakui. Waktu pelaksanaan yang singkat, keterbatasan perangkat, serta variasi tingkat partisipasi peserta menjadi tantangan yang

memengaruhi kelancaran program. Strategi penguatan berupa pelatihan lanjutan, penyediaan perangkat pendukung, dan penguatan sistem mentoring antar guru menjadi penting untuk pengembangan lebih lanjut.

Ke depan, diperlukan rencana tindak lanjut berupa: (1) pelatihan tingkat lanjut; (2) pendampingan rutin oleh tim dosen dan mahasiswa; (3) replikasi program ke sekolah lain melalui modul pelatihan digital; dan (4) integrasi program dengan kebijakan pendidikan lokal melalui kemitraan dengan dinas terkait. Mekanisme evaluasi jangka panjang perlu disusun, termasuk monitoring penggunaan media ajar digital, pengukuran capaian belajar siswa, serta keberlangsungan komunitas guru digital sebagai wadah pembelajaran berkelanjutan. Secara teoritis, hasil kegiatan ini menguatkan pandangan Ng (2012), Warschauer (2011), dan Ally & Wark (2020) bahwa peningkatan literasi digital tidak hanya memerlukan pelatihan teknis, tetapi juga pendampingan berbasis komunitas dan refleksi kritis. Hasil ini juga mendukung agenda SDGs poin 4 (Pendidikan Berkualitas) dan pencapaian IKU perguruan tinggi, khususnya dalam meningkatkan kontribusi nyata dosen di masyarakat melalui inovasi pendidikan yang transformatif.

SIMPULAN

Program pengabdian ini berhasil meningkatkan literasi digital dan kapasitas inovatif guru SD melalui pelatihan pembuatan media ajar digital berbasis *Book Creator*. Peningkatan signifikan skor literasi digital, refleksi positif dari peserta, serta antusiasme siswa selama implementasi media menjadi indikator keberhasilan program ini. Implikasi praktis dari kegiatan ini menunjukkan bahwa pendekatan pelatihan berbasis praktik, dengan dukungan pendampingan dan komunitas guru, dapat direplikasi di sekolah lain dengan kondisi serupa. Fleksibilitas penggunaan platform dan penyusunan kurikulum pelatihan yang kontekstual memungkinkan adopsi lebih luas, termasuk pada sekolah-sekolah dengan keterbatasan teknologi.

Namun, beberapa tantangan turut muncul selama pelaksanaan, seperti keterbatasan perangkat, akses internet, serta variasi kemampuan awal peserta. Strategi seperti rotasi perangkat, pelatihan bertahap, dan *peer mentoring* menjadi solusi efektif yang perlu dipertimbangkan dalam desain program ke depan. Untuk menjaga keberlanjutan dampak program, perlu dibangun ekosistem pembelajaran digital yang berkelanjutan melalui kolaborasi dengan kepala sekolah, komunitas guru, serta pelibatan mahasiswa sebagai pendamping teknologi. Upaya ini sejalan dengan target nasional transformasi digital pendidikan dasar dan dapat menjadi kontribusi nyata dalam menjembatani kesenjangan digital di wilayah rural. Program pengabdian ini telah berhasil meningkatkan literasi digital dan kapasitas inovatif guru sekolah dasar melalui pelatihan pembuatan media ajar digital berbasis *Book Creator*. Peningkatan signifikan skor literasi digital, perubahan sikap terhadap penggunaan teknologi, serta antusiasme siswa saat menggunakan media ajar interaktif menjadi indikator keberhasilan program ini. Implikasi praktis dari kegiatan ini menunjukkan bahwa pendekatan pelatihan berbasis praktik dengan metode pendampingan dan refleksi sangat efektif untuk guru di

wilayah dengan keterbatasan akses teknologi. Model ini fleksibel dan dapat direplikasi di sekolah lain yang menghadapi tantangan serupa, termasuk di wilayah rural atau daerah 3T (tertinggal, terdepan, dan terluar).

UCAPAN TERIMA KASIH

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini terlaksana berkat dukungan dari berbagai pihak. Tim pelaksana mengucapkan terima kasih kepada Universitas Moch Sroedji Jember atas dukungan administratif dan fasilitas pendukung yang diberikan untuk kelancaran kegiatan ini; Lembaga Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat (LPPM) Universitas Moch Sroedji Jember atas kepercayaan dan pendanaan hibah pengabdian masyarakat tahun 2025; Kepala Sekolah, Dewan Guru, dan Siswa SDI Miftahul Ulum, Kecamatan Silo, Kabupaten Jember, yang telah menjadi mitra aktif dan partisipatif dalam seluruh rangkaian kegiatan; serta Mahasiswa yang telah turut membantu dalam proses pendampingan dan dokumentasi kegiatan. Semoga kegiatan ini dapat memberikan kontribusi nyata bagi pengembangan kapasitas guru dan peningkatan kualitas pembelajaran di wilayah desa tertinggal.

DAFTAR RUJUKAN

- Ally, M., & Wark, N. (2020). *Sustainable Development and Education in the Fourth Industrial Revolution (4IR)*. www.col.org
- Dewey. (1983). *experienceeducat00dewe_0*.
- Faridha, N. (2022). Developing Speaking textbook based on digital visual literacy. *International Journal of Education, Information Technology, and Others*, 5(5), 93. <https://doi.org/10.5281/zenodo.7421388>
- Fitriyani, F., & Nugroho, A. T. (2022). Literasi Digital di Era Pembelajaran Abad 21. *El-Mujtama: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 2(2), 201–208. <https://doi.org/10.47467/elmujtama.v2i2.1088>
- Gilster. (1997). *Digital_Literacy*.
- Grant, M. M., & Nanjappa, A. (2003). *Constructing on Constructivism: The Role of Technology*. <https://www.researchgate.net/publication/255583024>
- Hattie, J. A. C., & Donoghue, G. M. (2016). Learning strategies: a synthesis and conceptual model. *Npj Science of Learning*, 1(1). <https://doi.org/10.1038/npjscilearn.2016.13>
- Judijanto, L. (2024). *Analisis Pengaruh Tingkat Literasi Digital Guru dan Siswa terhadap Kualitas Pembelajaran di Era Digital di Indonesia*. 2(02), 50–60. <https://doi.org/10.58812/spp.v2i02>
- Kolb, D. A. (2014). *Experiential Learning: Experience As The Source Of Learning And Development*. <http://www.learningfromexperience.com/images/uploads/process-of-experiential-learning.pdf>
- Livingstone, S. (2004). Media literacy and the challenge of new information and communication technologies. *Communication Review*, 7(1), 3–14. <https://doi.org/10.1080/10714420490280152>

- Ng, W. (2012). Can we teach digital natives digital literacy? *Computers and Education*, 59(3), 1065–1078.
<https://doi.org/10.1016/j.compedu.2012.04.016>
- Prensky. (2001). *Digital Natives, Digital Immigrants Part 1*.
- Putri, R., Ardiansyah, S. S., Kurnia, H., Sari, M. I., Fierna, M., & Lusie Putri, J. (2022). *Penerapan Deep Learning dalam Pendidikan di Indonesia* (Vol. 2).
- Raup, A., Ridwan, W., Khoeriyah, Y., Yuliati Zaqiah, Q., & Islam Negeri Sunan Gunung Djati Bandung, U. (2023). *Deep Learning dan Penerapannya dalam Pembelajaran*. <http://jiip.stkipyapisdompou.ac.id>
- Santoso, H. E. (2025). Integrasi Teknologi Deep Learning dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) di Era Digital. *JMPIS*, 6(2).
<https://doi.org/10.38035/jmpis.v6i2>
- UNESCO. (2023). *Global Education Monitoring Report 2023: Technology in education: A tool on whose terms?* GEM Report UNESCO.
<https://doi.org/10.54676/UZQV8501>
- Warschauer, Mark. (2011). *Technology and Social Inclusion : Rethinking the Digital Divide*. MIT Press ; Ebsco Publishing [distributor].
- Zahwa, N., & Asyifa, R. (2025). *Perkembangan literasi digital: Dampaknya terhadap pendidikan*.