

Peningkatan Literasi Digital Guru Dan Tenaga Kependidikan Melalui Komunitas Belajar Di SD Negeri 2 Samuda

Muhamad Nasir^{*1}, Siti Murni², Syarifah³

¹Sekolah Tinggi Ilmu Qur'an (STIQ) Amuntai, ^{2,3}Sekolah Dasar Negeri 2 Samuda

*Corresponding Email: nasirmuning@gmail.com

Article Info:

Submitted: 1 April 2026

Published: 12 August 2026

Keywords:

Digital Literacy, Learning Community, Elementary School

Abstract

The rapid development of digital technology requires teachers and education personnel to possess adequate competencies in utilizing digital tools and applications to support both teaching and school administration. This community service activity aimed to improve the digital literacy of teachers and administrative staff at SD Negeri 2 Samuda through a Learning Community program. The activity was conducted in four sessions on September 4, 11, 18, and 25, 2025, at SD Negeri 2 Samuda. The participants consisted of all teachers and administrative staff, with Dr. Muhammad Nasir, M.Pd.I. serving as the facilitator. The implementation methods included material presentation, demonstrations, hands-on practice, discussions, and mentoring. The training materials covered basic Microsoft Office skills, basic Microsoft Excel, the development of PowerPoint learning media using Canva, and the creation of Canva-based instructional videos. The activity demonstrated that the Learning Community program could serve as a practical means of strengthening the digital competencies of teachers and education personnel. Participants gained hands-on experience in operating office applications, processing simple data, and creating digital learning media in the form of presentations and instructional videos. The program was conducted in an active and interactive atmosphere and provided participants with practical skills applicable to school administration and classroom learning. Continuous mentoring is recommended to ensure that the use of digital technology becomes part of the school's working and learning culture.

Kata Kunci:

Literasi Digital, Komunitas Belajar (Kombel), Sekolah Dasar

Abstrak

Perkembangan teknologi digital menuntut guru dan tenaga kependidikan memiliki kompetensi yang memadai dalam memanfaatkan perangkat dan aplikasi digital untuk mendukung pembelajaran maupun administrasi sekolah. Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan meningkatkan literasi digital guru dan tenaga tata usaha SD Negeri 2 Samuda melalui kegiatan Komunitas Belajar (Kombel). Kegiatan dilaksanakan dalam empat kali pertemuan pada tanggal 4, 11, 18, dan 25 September 2025 di SD Negeri 2 Samuda. Peserta kegiatan terdiri atas seluruh guru dan tenaga tata usaha, dengan Dr. Muhammad Nasir, M.Pd.I. sebagai narasumber. Metode pelaksanaan meliputi penyampaian materi, demonstrasi, praktik langsung, diskusi, dan pendampingan. Materi pelatihan mencakup Microsoft Office dasar, Microsoft Excel dasar, pembuatan media pembelajaran PowerPoint berbantuan Canva, serta pembuatan video pembelajaran menggunakan Canva. Hasil kegiatan menunjukkan bahwa pelaksanaan Komunitas Belajar dapat menjadi sarana

pengembangan kompetensi digital yang praktis bagi guru dan tenaga kependidikan. Peserta memperoleh pengalaman langsung dalam mengoperasikan aplikasi perkantoran, mengolah data sederhana, serta membuat media pembelajaran digital dalam bentuk presentasi dan video. Kegiatan berlangsung secara aktif dan interaktif serta menghasilkan beberapa bentuk keterampilan yang dapat diterapkan dalam administrasi sekolah dan kegiatan pembelajaran. Keberlanjutan kegiatan pendampingan diperlukan agar pemanfaatan teknologi digital dapat menjadi bagian dari budaya kerja dan pembelajaran di sekolah.

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi telah membawa perubahan yang signifikan dalam penyelenggaraan pendidikan. Pemanfaatan teknologi tidak lagi terbatas pada penggunaan perangkat komputer untuk kebutuhan administrasi, tetapi telah berkembang menjadi bagian penting dalam perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi pembelajaran.¹ Guru dituntut mampu menggunakan berbagai perangkat dan aplikasi digital untuk menyusun bahan ajar, membuat media pembelajaran, mengelola data, serta menyajikan informasi secara efektif. Pada saat yang sama, tenaga kependidikan juga memerlukan keterampilan digital untuk mendukung pelayanan administrasi sekolah yang lebih cepat dan efisien.

Literasi digital dalam lingkungan pendidikan tidak hanya berkaitan dengan kemampuan mengoperasikan perangkat teknologi. Literasi digital juga mencakup kemampuan untuk memahami, memilih, memanfaatkan, dan mengembangkan informasi melalui teknologi secara tepat sesuai kebutuhan.² Dalam konteks sekolah, kompetensi tersebut menjadi semakin penting karena sebagian besar pekerjaan guru dan tenaga kependidikan telah bersinggungan dengan aplikasi perkantoran, pengelolaan data elektronik, penyusunan laporan, hingga pembuatan media pembelajaran berbasis digital.³

Microsoft Office merupakan salah satu perangkat lunak yang umum digunakan dalam aktivitas pendidikan. *Microsoft Word* digunakan dalam penyusunan dokumen pembelajaran maupun administrasi, *Microsoft Excel* membantu pengolahan nilai dan berbagai data sekolah, sedangkan *Microsoft PowerPoint* dapat dimanfaatkan untuk menyajikan materi pembelajaran secara visual.⁴ Selain aplikasi tersebut, perkembangan platform desain digital seperti Canva memberikan alternatif yang lebih sederhana bagi guru dalam mengembangkan media pembelajaran yang kreatif dan menarik.⁵

Namun, keberadaan perangkat dan aplikasi digital belum tentu diikuti oleh tingkat keterampilan pengguna yang sama. Perbedaan pengalaman dan kebiasaan dalam menggunakan teknologi dapat menyebabkan sebagian guru dan tenaga kependidikan masih memerlukan pendampingan. Oleh karena itu, peningkatan kompetensi digital perlu dilakukan secara bertahap, kontekstual, dan berkelanjutan agar keterampilan yang diperoleh dapat langsung diterapkan dalam aktivitas kerja sehari-hari.

¹ Rosita Rosita et al., "Transformasi Digital Dalam Pendidikan: Pelatihan Tools AI Untuk Mendukung Pengajaran Dan Administrasi Guru," *Room of Civil Society Development* 3, no. 6 (December 2024): 235–46, <https://doi.org/10.59110/rcsd.438>.

² Saras Pratama et al., "Pentingnya Literasi Digital Dalam Dunia Pendidikan: Transformasi Pembelajaran Di Era Digital," *Jurnal Kajian Ilmu Pendidikan (JKIP)* 6, no. 2 (July 2025): 554–61, <https://doi.org/10.55583/jkip.v6i2.1388>.

³ Putri Hana Pebriana, Ani Rosidah, and Nurhaswinda Nurhaswinda, "'Peningkatan Literasi Digital Guru Untuk Pembelajaran Berbasis Teknologi Di Era Digital'," *Journal Of Human And Education (JAHE)* 5, no. 1 (January 2025): 137–48, <https://doi.org/10.31004/jh.v5i1.2177>.

⁴ Ilsa Palingga Ninditama et al., "Pelatihan Pemanfaatan Aplikasi Bahasa Gratis Dan AI Untuk Mendukung Pembelajaran Bahasa Siswa SMP," *WriteLab Lumen Communitatis* 1, no. 1 (May 2026): 32–39.

⁵ Nurul Ainia, Imarotun Nisa, and Dany Miftah M. Nur, "Pemanfaatan Aplikasi Canva Dalam Penyusunan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi," *RUKASI: Jurnal Ilmiah Perkembangan Pendidikan Dan Pembelajaran* 2, no. 02 (April 2025): 67–77, <https://doi.org/10.70294/9fga4682>.

Salah satu pendekatan yang dapat digunakan adalah melalui Komunitas Belajar atau Kombel. Komunitas Belajar memberikan ruang kepada warga sekolah untuk belajar bersama, berbagi pengalaman, mendiskusikan permasalahan, serta meningkatkan kompetensi berdasarkan kebutuhan nyata di lingkungan sekolah.⁶ Melalui kegiatan yang bersifat kolaboratif, proses pengembangan profesional tidak hanya bergantung pada pelatihan eksternal, tetapi dapat dilaksanakan sebagai bagian dari budaya belajar di sekolah.

Berdasarkan kebutuhan tersebut, SD Negeri 2 Samuda melaksanakan kegiatan Komunitas Belajar dengan fokus pada peningkatan literasi digital guru dan tenaga tata usaha. Materi yang diberikan dirancang secara bertahap, dimulai dari pengenalan *Microsoft Office*, pengolahan data menggunakan *Microsoft Excel*, pembuatan media presentasi menggunakan Canva, sampai dengan pembuatan video pembelajaran berbasis Canva.

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan untuk meningkatkan pengetahuan dan keterampilan dasar guru serta tenaga tata usaha SD Negeri 2 Samuda dalam memanfaatkan teknologi digital. Secara khusus, kegiatan diarahkan agar peserta mampu menggunakan aplikasi perkantoran untuk mendukung administrasi, mengolah data sederhana menggunakan *Microsoft Excel*, membuat media presentasi pembelajaran yang menarik, serta mengembangkan video pembelajaran sederhana menggunakan Canva.

METODE PELAKSANAAN

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat dilaksanakan di SD Negeri 2 Samuda selama bulan September 2025. Pelaksanaan dilakukan sebanyak empat kali pertemuan, yaitu pada tanggal 4, 11, 18, dan 25 September 2025. Setiap kegiatan dilaksanakan pada hari Kamis pukul 14.30–15.00 WITA. Peserta kegiatan terdiri atas seluruh guru dan tenaga tata usaha SD Negeri 2 Samuda. Kegiatan difasilitasi oleh Dr. Muhammad Nasir, M.Pd.I. sebagai narasumber.

Tabel 1. Jadwal dan Materi Kegiatan Komunitas Belajar

Pertemuan	Tanggal	Materi	Fokus Keterampilan
1	4 September 2025	<i>Microsoft Office</i> Dasar	Pengenalan Word, Excel, dan PowerPoint
2	11 September 2025	<i>Microsoft Excel</i> Dasar	Pengolahan data dan penggunaan rumus dasar
3	18 September 2025	PowerPoint dengan Canva	Pembuatan media presentasi pembelajaran
4	25 September 2025	Video Pembelajaran Berbasis Canva	Pembuatan video pembelajaran sederhana

Pelaksanaan kegiatan menggunakan pendekatan pelatihan dan pendampingan dengan menempatkan peserta sebagai pelaku utama dalam proses pembelajaran.⁷ Penyampaian materi tidak hanya dilakukan melalui penjelasan teoritis, tetapi dilanjutkan dengan demonstrasi penggunaan aplikasi dan praktik langsung oleh peserta. Pendekatan tersebut dipilih agar keterampilan yang diberikan dapat langsung dipahami serta diaplikasikan sesuai dengan kebutuhan guru dan tenaga tata usaha.

Secara umum, metode pelaksanaan terdiri atas empat tahapan, yaitu identifikasi kebutuhan, penyampaian materi, praktik dan pendampingan, serta refleksi kegiatan. Pada tahap awal, materi ditentukan berdasarkan kebutuhan keterampilan digital yang banyak digunakan dalam aktivitas sekolah. Selanjutnya, narasumber memberikan penjelasan mengenai fungsi dan langkah penggunaan aplikasi. Peserta kemudian mempraktikkan materi menggunakan

⁶ Darma Putra and Abul Walid, "Pemberdayaan Komunitas Belajar (Kombel) Untuk Meningkatkan Kompetensi Guru Dalam Memfasilitasi Pembelajaran Yang Berpusat Pada Peserta Didik: Pengabdian," *Jurnal Pengabdian Masyarakat Dan Riset Pendidikan* 4, no. 1 (September 2025): 5787–94, <https://doi.org/10.31004/jerkin.v4i1.2522>.

⁷ Dr Din Oloan Sihotang and Ermina Waruwu, *Manajemen Pengembangan Kompetensi Guru PAK: Integrasi Pendekatan T.C.M.E dalam Kelompok Kerja Guru (KKG)* (Lombok Tengah: Penerbit P4I, 2025), h. 29.

perangkat masing-masing dengan pendampingan selama proses kegiatan. Pada bagian akhir setiap pertemuan dilakukan diskusi untuk membahas kesulitan peserta dan kemungkinan penerapan keterampilan dalam aktivitas sehari-hari.

Evaluasi kegiatan dilakukan secara deskriptif melalui pengamatan terhadap keterlibatan peserta selama pelatihan, kemampuan peserta mengikuti tahapan praktik, diskusi yang berlangsung, serta produk digital yang dihasilkan selama kegiatan. Evaluasi kuantitatif berupa pre-test dan post-test belum dilakukan sehingga hasil kegiatan tidak dinyatakan dalam bentuk persentase peningkatan kemampuan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelaksanaan Pelatihan *Microsoft Office* Dasar

Pertemuan pertama dilaksanakan pada Kamis, 4 September 2025, dengan materi *Microsoft Office* dasar. Materi difokuskan pada pengenalan fungsi utama *Microsoft Word*, *Microsoft Excel*, dan *Microsoft PowerPoint*. Ketiga aplikasi tersebut dipilih karena memiliki keterkaitan langsung dengan pekerjaan guru dan tenaga tata usaha di lingkungan sekolah.

Pada tahap awal, peserta memperoleh penjelasan mengenai fungsi *Microsoft Word* untuk penyusunan dokumen, *Microsoft Excel* untuk pengolahan data, dan *Microsoft PowerPoint* untuk pembuatan bahan presentasi. Kegiatan tidak hanya mengenalkan aplikasi secara konseptual tetapi juga diarahkan agar peserta memahami keterkaitan masing-masing aplikasi dengan pekerjaan sehari-hari.

Bagi guru, keterampilan *Microsoft Office* dapat dimanfaatkan dalam penyusunan modul ajar, lembar kerja peserta didik, daftar nilai, laporan pembelajaran, maupun media presentasi. Sementara itu, bagi tenaga tata usaha, penggunaan *Microsoft Office* dapat membantu penyusunan surat, pengelolaan data, laporan, serta berbagai dokumen administrasi sekolah.

Kegiatan pada pertemuan pertama juga menjadi tahap untuk menyamakan pemahaman dasar peserta sebelum memasuki materi yang lebih spesifik. Hal ini penting karena kemampuan penggunaan teknologi setiap peserta tidak selalu berada pada tingkat yang sama.



Gambar 1. Pelaksanaan pelatihan *Microsoft Office* dasar

Pelatihan *Microsoft Excel* untuk Mendukung Pengolahan Data Sekolah

Pertemuan kedua pada 11 September 2025 berfokus pada penggunaan *Microsoft Excel* dasar. Materi meliputi pengenalan lembar kerja, pengelolaan data sederhana, serta penggunaan beberapa rumus dasar yang dapat diterapkan dalam administrasi sekolah.

Peserta diberikan contoh penerapan *Microsoft Excel* untuk kebutuhan pengelolaan nilai siswa, administrasi kelas, dan penyusunan laporan sederhana. Pemilihan materi tersebut didasarkan pada kenyataan bahwa guru dan tenaga tata usaha sering berhadapan dengan data

dalam jumlah yang cukup banyak. Pengolahan secara manual berpotensi membutuhkan waktu lebih lama dan meningkatkan risiko kesalahan.

Melalui kegiatan praktik, peserta diarahkan untuk memahami bahwa penggunaan fungsi dan rumus Excel dapat membantu proses penghitungan maupun pengelompokan data secara lebih cepat. Keterampilan dasar ini menjadi bagian penting dari literasi digital karena teknologi tidak hanya digunakan untuk menggantikan penulisan manual, tetapi juga untuk meningkatkan efisiensi pekerjaan.

Materi Excel juga memberikan manfaat yang berbeda sesuai dengan tugas peserta. Guru dapat menggunakannya dalam pengelolaan nilai dan rekapitulasi hasil belajar, sedangkan tenaga tata usaha dapat memanfaatkannya dalam pengelolaan berbagai data administratif sekolah.



Gambar 2. Praktik pengolahan data menggunakan *Microsoft Excel*

Pembuatan Media Pembelajaran PowerPoint dengan Canva

Pertemuan ketiga pada 18 September 2025 diarahkan pada pengembangan kemampuan guru dalam membuat media pembelajaran visual. Materi yang diberikan berupa pembuatan PowerPoint dengan memanfaatkan Canva sebagai aplikasi pendukung desain.

Canva diperkenalkan kepada peserta sebagai salah satu platform yang menyediakan beragam template presentasi yang dapat dimodifikasi sesuai kebutuhan. Peserta mempraktikkan pemilihan template, pengaturan teks, penggunaan elemen visual, serta penyusunan slide pembelajaran yang lebih menarik.

Pembuatan media pembelajaran melalui Canva memberikan kesempatan kepada guru untuk mengembangkan materi yang tidak hanya berisi teks, tetapi juga dapat dikombinasikan dengan gambar, ilustrasi, ikon, maupun unsur visual lainnya. Media yang disusun secara visual dapat membantu guru dalam menyampaikan informasi secara lebih sistematis dan menarik perhatian siswa.

Pada kegiatan ini, peserta tidak hanya menjadi penerima materi, tetapi mempraktikkan secara langsung proses pembuatan slide. Pola praktik langsung seperti ini penting karena keterampilan penggunaan aplikasi digital lebih mudah dikembangkan melalui pengalaman menggunakan aplikasi dibandingkan hanya melalui penjelasan teoritis.

Pembuatan Video Pembelajaran Berbasis Canva

Pertemuan terakhir dilaksanakan pada 25 September 2025 dengan materi pembuatan video pembelajaran berbasis Canva. Kegiatan ini merupakan pengembangan dari materi pertemuan sebelumnya. Jika pada pertemuan ketiga peserta berfokus pada media presentasi,

maka pada pertemuan keempat peserta diarahkan untuk menghasilkan media pembelajaran berbentuk video.

Peserta dibimbing melalui beberapa tahapan, mulai dari menyiapkan materi, memilih template yang sesuai, memasukkan teks dan elemen visual, hingga menyimpan hasil dalam format video. Materi diberikan dalam bentuk yang sederhana agar dapat dipraktikkan kembali oleh peserta secara mandiri.

Penggunaan video pembelajaran memberikan alternatif bagi guru dalam menyampaikan materi. Media berbentuk video dapat digunakan untuk menjelaskan konsep, memberikan pengantar pembelajaran, menyampaikan instruksi, maupun menyediakan materi yang dapat dipelajari kembali oleh siswa.

Kemampuan membuat video menggunakan Canva juga menunjukkan bahwa literasi digital tidak berhenti pada kemampuan mengoperasikan perangkat lunak perkantoran. Kompetensi digital guru perlu berkembang menuju kemampuan menghasilkan konten pembelajaran digital sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan siswa.



Gambar 3. Praktik pembuatan video pembelajaran berbasis Canva

Dampak Pelaksanaan Komunitas Belajar

Secara keseluruhan, kegiatan Komunitas Belajar berlangsung dengan suasana aktif, interaktif, dan antusias. Peserta mengikuti rangkaian materi secara bertahap, mulai dari keterampilan dasar penggunaan aplikasi perkantoran sampai dengan pembuatan media pembelajaran digital.⁸

Salah satu nilai penting dari kegiatan ini adalah materi yang diberikan memiliki keterkaitan langsung dengan pekerjaan peserta. Guru tidak hanya diperkenalkan pada teknologi secara umum, tetapi memperoleh keterampilan yang dapat digunakan untuk menyusun bahan pembelajaran dan media digital.⁹ Demikian pula tenaga tata usaha memperoleh keterampilan yang dapat digunakan dalam pengolahan data dan pekerjaan administrasi.¹⁰

Hasil kegiatan secara deskriptif menunjukkan adanya perluasan pengalaman peserta dalam menggunakan *Microsoft Office*, *Microsoft Excel*, *PowerPoint*, dan Canva. Peserta juga

⁸ Asep Sukenda Egok, "Pelatihan Literasi Digital Untuk Guru SD Dalam Mencetak Smart Kids Di Era Teknologi," *Jurnal Abdimas Indonesia* 4, no. 4 (December 2024): 1767–77, <https://doi.org/10.53769/jai.v4i4.1140>.

⁹ Ainia, Nisa, and Nur, "Pemanfaatan Aplikasi Canva Dalam Penyusunan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi."

¹⁰ Ferdiaz Saudagar et al., "Workshop Pelatihan Administrasi Sekolah: Menerapkan Teknologi AI Dalam Perencanaan Pendidikan Di SMK Negeri 8 Merangin," *Journal Of Human And Education (JAHE)* 4, no. 5 (October 2024): 1173–79, <https://doi.org/10.31004/jh.v4i5.1758>.

memperoleh pengalaman membuat produk digital sederhana melalui kegiatan praktik. Meskipun demikian, karena kegiatan ini belum menggunakan instrumen pre-test dan post-test, peningkatan kompetensi peserta belum dapat dinyatakan secara kuantitatif.

Tabel 2. Hasil dan Potensi Penerapan Kegiatan

Materi	Hasil Kegiatan	Potensi Penerapan
<i>Microsoft Office Dasar</i>	Peserta mengenal fungsi Word, Excel, dan PowerPoint	Penyusunan dokumen dan administrasi sekolah
<i>Microsoft Excel</i>	Peserta mempraktikkan pengolahan data dan rumus dasar	Pengelolaan nilai, administrasi kelas, dan laporan
PowerPoint dengan Canva	Peserta membuat media presentasi digital	Media pembelajaran di kelas
Video Berbasis Canva	Peserta mempraktikkan pembuatan video sederhana	Video materi dan media pembelajaran digital

Pelaksanaan pelatihan secara berkelanjutan dalam empat pertemuan memberikan keuntungan dibandingkan pelatihan satu kali. Peserta memiliki kesempatan untuk mempelajari materi secara bertahap dan mengembangkan keterampilan dari tingkat dasar menuju keterampilan pembuatan konten digital. Pola tersebut sejalan dengan prinsip pengembangan profesional guru yang membutuhkan proses belajar secara berkelanjutan.¹¹

Komunitas Belajar juga dapat menjadi wadah untuk mempertahankan keterampilan yang telah diperoleh. Setelah kegiatan pengabdian selesai, guru yang telah mampu menggunakan aplikasi tertentu dapat berbagi pengalaman dengan guru lainnya. Dengan demikian, keberlanjutan peningkatan literasi digital tidak hanya bergantung kepada narasumber dari luar sekolah tetapi dapat dikembangkan melalui kolaborasi antarwarga sekolah.¹²

Namun demikian, kegiatan ini masih memiliki keterbatasan. Durasi setiap pertemuan relatif singkat, yaitu sekitar 30 menit, sehingga materi yang diberikan lebih difokuskan pada keterampilan dasar. Selain itu, belum dilakukan pengukuran kemampuan awal dan akhir peserta menggunakan instrumen khusus. Oleh karena itu, kegiatan berikutnya dapat dilengkapi dengan evaluasi pre-test dan post-test, penilaian produk peserta, serta pendampingan lanjutan untuk mengetahui perkembangan kompetensi digital secara lebih terukur.

KESIMPULAN

Pelaksanaan pelatihan literasi digital melalui Komunitas Belajar dalam empat pertemuan telah menambah kemampuan guru dan tenaga tata usaha dengan keterampilan teknologi yang relevan dengan pekerjaan mereka. Peserta secara bertahap menguasai penggunaan dasar *Microsoft Office*, pengolahan data administrasi menggunakan Excel, serta pembuatan media presentasi dan video pembelajaran melalui platform Canva. Keterampilan praktis ini berdampak langsung pada peningkatan efisiensi tugas administratif sekolah dan efektivitas penyusunan bahan ajar.

Meskipun kegiatan berjalan dengan antusiasme tinggi, keterbatasan durasi dan ketiadaan instrumen evaluasi kuantitatif menjadi catatan pelaksanaan. Sebagai langkah keberlanjutan, Komunitas Belajar dapat dimanfaatkan sebagai wadah kolaborasi rutin antarwarga sekolah untuk saling berbagi keterampilan digital. Untuk program di masa mendatang, disarankan adanya penerapan pre-test, post-test, serta penilaian produk akhir agar perkembangan kompetensi peserta dapat diukur secara objektif.

¹¹ Mohammad Zainul Arifin Billa, "Pengembangan Keprofesian Berkelanjutan Guru Dalam Meningkatkan Mutu Pendidikan," *PARADIGMA: JURNAL PEMIKIRAN DAN PENELITIAN PENDIDIKAN* 11, no. 2 (November 2025): 175–84, <https://doi.org/10.64540/9x4aac43>.

¹² Putra and Walid, "Pemberdayaan Komunitas Belajar (Kombel) Untuk Meningkatkan Kompetensi Guru Dalam Memfasilitasi Pembelajaran Yang Berpusat Pada Peserta Didik."

DAFTAR PUSTAKA

- Ainia, Nurul, Imarotun Nisa, and Dany Miftah M. Nur. "Pemanfaatan Aplikasi Canva Dalam Penyusunan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi." *RUKASI: Jurnal Ilmiah Perkembangan Pendidikan Dan Pembelajaran* 2, no. 02 (April 2025): 67–77. <https://doi.org/10.70294/9fga4682>.
- Billa, Mohammad Zainul Arifin. "Pengembangan Keprofesian Berkelanjutan Guru Dalam Meningkatkan Mutu Pendidikan." *PARADIGMA: JURNAL PEMIKIRAN DAN PENELITIAN PENDIDIKAN* 11, no. 2 (November 2025): 175–84. <https://doi.org/10.64540/9x4aac43>.
- Egok, Asep Sukenda. "Pelatihan Literasi Digital Untuk Guru SD Dalam Mencetak Smart Kids Di Era Teknologi." *Jurnal Abdimas Indonesia* 4, no. 4 (December 2024): 1767–77. <https://doi.org/10.53769/jai.v4i4.1140>.
- Ninditama, Ilsa Palingga, Novita Sari, Alfian Fedrianto, and Sherly Malini. "Pelatihan Pemanfaatan Aplikasi Bahasa Gratis Dan AI Untuk Mendukung Pembelajaran Bahasa Siswa SMP." *WriteLab Lumen Communitatis* 1, no. 1 (May 2026): 32–39.
- Pebriana, Putri Hana, Ani Rosidah, and Nurhaswinda Nurhaswinda. "'Peningkatan Literasi Digital Guru Untuk Pembelajaran Berbasis Teknologi Di Era Digital'." *Journal Of Human And Education (JAHE)* 5, no. 1 (January 2025): 137–48. <https://doi.org/10.31004/jh.v5i1.2177>.
- Pratama, Saras, Muhammad Ashari, Selly Annisa Binti Zulkarnain, and Elsa Sabrina. "Pentingnya Literasi Digital Dalam Dunia Pendidikan: Transformasi Pembelajaran Di Era Digital." *Jurnal Kajian Ilmu Pendidikan (JKIP)* 6, no. 2 (July 2025): 554–61. <https://doi.org/10.55583/jkip.v6i2.1388>.
- Putra, Darma, and Abul Walid. "Pemberdayaan Komunitas Belajar (Kombel) Untuk Meningkatkan Kompetensi Guru Dalam Memfasilitasi Pembelajaran Yang Berpusat Pada Peserta Didik: Pengabdian." *Jurnal Pengabdian Masyarakat Dan Riset Pendidikan* 4, no. 1 (September 2025): 5787–94. <https://doi.org/10.31004/jerkin.v4i1.2522>.
- Rosita, Rosita, Jumrah Jumrah, Sitti Rahmayani, and Hamdana Hamdana. "Transformasi Digital Dalam Pendidikan: Pelatihan Tools AI Untuk Mendukung Pengajaran Dan Administrasi Guru." *Room of Civil Society Development* 3, no. 6 (December 2024): 235–46. <https://doi.org/10.59110/rcsd.438>.
- Saudagar, Ferdiaz, Aprillitavivayarti Aprillitavivayarti, Denny Denmar, Sofyan Sofyan, Robi Hendra, Serlly Serlly, and Hansein Arif Wijaya. "Workshop Pelatihan Administrasi Sekolah: Menerapkan Teknologi AI Dalam Perencanaan Pendidikan Di SMK Negeri 8 Merangin." *Journal Of Human And Education (JAHE)* 4, no. 5 (October 2024): 1173–79. <https://doi.org/10.31004/jh.v4i5.1758>.
- Sihotang, Dr Din Oloan, and Ermina Waruwu. *Manajemen Pengembangan Kompetensi Guru PAK: Integrasi Pendekatan T.C.M.E dalam Kelompok Kerja Guru (KKG)*. Lombok Tengah: Penerbit P4I, 2025.