Jurnal Pengabdian UNDIKMA:
Jurnal Hasil Pengabdian & Pemberdayaan kepada Masyarakat
https://e-journal.undikma.ac.id/index.php/jpu/index
Email: pengabdian@undikma.ac.id

Vol. 5, No. 1 (Februari 2024)
E-ISSN : 2722-5097
Pg : 152-160

Pelatihan Pembuatan Bahan Ajar Digital Berbasis Flipbooks bagi Guru di Kota Pekanbaru Riau

Putri Ade Rahma Yulis*, Febrina Dafit, Fitriani, Prilla Amnestya
Program Studi Pendidikan Kimia, Fakultas Keguruan & Ilmu Pendidikan,
Universitas Islam Riau, Indonesia.
*Corresponding Author. Email: putriaderahmayulis@edu.uir.ac.id

Abstract: This community service activity aims to enhance the knowledge and skills of teachers in creating digital teaching materials based on flipbooks to realize a multimedia-based Islamic school. The implementation method of this community service involved training and mentoring 34 teachers at Arsyad Islamic School in Pekanbaru. The instruments used include questionnaires on the percentage of technology usage in teaching and questionnaires on the teachers' abilities related to using digital teaching material creation applications, which were then analyzed descriptively. The results of this community service showed that there was an improvement in teachers' understanding of the role of technology in teaching and their ability to produce digital learning resources such as flipbooks. Before the training, 48.4% did not master the skills, 31.3% had a sufficient level of mastery, 18.8% were proficient, and 0% were highly proficient in creating digital teaching materials. After the training, there was an improvement, with 0% having no mastery, 34.4% having a sufficient level of mastery, 50% being proficient, and 12.5% being highly proficient. It indicates that the community service activity has impacted teachers' understanding and skills.

Article History:
Received: 25-11-2023
Reviewed: 11-01-2024
Accepted: 18-01-2024
Published: 10-02-2024

Key Words:
Training; Digital Teaching Materials; Flipbooks; Teachers.

Abstrak: Kegiatan pengabdian ini bertujuan untuk meningkatkan pegetahuan dan keterampilan guru dalam membuat bahan ajar digital berbasis flipbooks dalam mewujudkan sekolah islam berbasis multimedia. Metode pelaksanaan pengabdian ini menggunakan pelatihan dan pendampingan kepada 34 guru di Arsyad Islamic School Pekanbaru. Instrumen yang digunakan berupa angket persentase penggunaan teknologi dalam pembelajaran dan angket kemampuan guru-guru terkait penggunaan aplikasi pembuatan bahan ajar digital yang kemudian dianalisis secara deskriptif. Hasil pengabdian ini menunjukan bahwa terdapat peningkatan pemahaman guru terkait peran teknologi dalam pembelajaran dan dapat menghasilkan sumber belajar digital seperti flipbooks. Sebelum pelatihan dilakukan 48,4% tidak menguasai, 31,3% cukup menguasai, 18,8% menguasai dan 0% yang sangat menguasai pembuatan bahan ajar digital. Setelah pelatihan dilakukan terjadi peningkatan menjadi 0% yang tidak menguasai, 34,4% cukup menguasai, 50% menguasai dan 12,5% sangat menguasai yang artinya kegiatan pengabdian tersebut memberikan dampak terhadap pemahaman dan keterampilan guru.

Sejarah Artikel:
Diterima: 25-11-2023
Direview: 11-01-2024
Disetujui: 18-01-2024
Diterbitkan: 10-02-2024

Kata Kunci:
Pelatihan; Bahan Ajar Digital; Flipbook; Guru.

How to Cite: Yulis, P., Dafit, F., Fitriani, F., & Amnestya, P. (2024). Pelatihan Pembuatan Bahan Ajar Digital Berbasis Flipbooks bagi Guru di Kota Pekanbaru Riau. *Jurnal Pengabdian UNDIKMA, 5*(1), 152-160. doi:https://doi.org/10.33394/jpu.v5i1.9765

https://doi.org/10.33394/jpu.v5i1.9765

This is an open-access article under the CC-BY-SA License.

Pendahuluan

Indonesia membutuhkan inovasi dalam aspek pendidikan, salah satunya adalah pemanfaatan teknologi informasi untuk menunjang keberhasilan kebaruan strategi dan teknik pembelajaran (Rahim et al., 2019). Pendidikan yang mengikuti perkembangan zaman

Jurnal Pengabdian UNDIKMA:
Jurnal Hasil Pengabdian & Pemberdayaan kepada Masyarakat
https://e-journal.undikma.ac.id/index.php/jpu/index
Email: pengabdian@undikma.ac.id

Vol. 5, No. 1 (Februari 2024)
E-ISSN : 2722-5097
Pg : 152-160

menjadi faktor penentu dalam keberhasilan masyarakat. Pada tahun 2021 Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (Kemendikbud) mengungkapkan bahwa 60 persen guru di Indonesia masih memiliki kemampuan terbatas dalam menguasai Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK), sementara Indonesia membutuhkan sumber daya manusia (SDM) yang unggul guna mencapai target pembangunan. Teknologi dan media pembelajaran pada masa sekarang nyaris tidak dapat dipisahkan, penggunaan teknologi untuk peserta didik, teknologi juga dapat meningkatkan kreatifitas guru. Di era sekarang ini perkembangan teknologi sangat cepat dan manusia di tuntut untuk bisa mengaplikasikannya terlebih dengan segala sistem sudah berbasis teknologi, pendidikan pun terus mengikuti perkembangan teknologi maka dari itu penggunaan teknologi sebagai media pembelajaran merupakan keharusan di era sekarang ini (Fimier Liady, Jasiah, Elfa Fitria, Novia Anggraeni, Helda Oktarina, 2022). Guru adalah fasilitator pembelajaran yang harus memiliki kemampuan dalam menyediakan fasilitas dan media yang memudahkan siswa/peserta didik dalam belajar (Rahman et al., 2016). Proses belajar mengajar tak terkecuali, menuntut para guru berpikir kreatif dalam mengajar dengan menggunakan teknologi media pembelajaran online sehingga memungkinkan peserta didik tetap belajar tanpa harus meninggalkan rumah mereka (Ng et al., 2023).

Sekolah yang menjadi mitra pengabdian ini yakni Arsyad Islamic School Pekanbaru memiliki slogan " Sekolah Islam Berbasis Multimedia" yang mempunyai target bahwa semua aspek di sekolah tersebut dapat memenuhi standar perkembangan teknologi. Namun yang menjadi permasalahan mitra saat ini adalah belum terlaksananya secara maksimal hal tersebut karena beberapa kondisi di sekolah, salah satunya adalah sekolah baru berusia lebih kurang 3 tahun sehingga sebagian guru belum memaksimalkan penggunaan teknologi. Masalah lainnya adalah masih terbatasnya keinginan guru melakukan inovasi-inovasi terkait pengembangan teknologi pada proses pembelajaran. Pendidik selalu dituntut agar mampu mengembangkan dan menggunakan alat-alat pembelajaran sesuai dengan tuntutan perkembangan zaman. Pendidik dituntut untuk dapat mengembangkan keterampilan dalam membuat media pembelajaran yang dapat digunakannya dalam proses pembelajaran. Akibatnya, mau tidak mau pendidik dituntut harus membuat atau mendesain pembelajaran dengan memanfaatkan media sebagai bentuk inovasi pembelajaran (Nugraha & Sudiyono, 2018). Kenyataan yang terjadi di lapangan adalah masih banyak pendidik yang menerapkan metode konvensional pada proses pembelajaran.

Pada kurikulum Program Studi Pendidikan Kimia FKIP Universitas Riau, mahasiswa sudah dibekali terkait literasi digital sejak awal perkuliahan, kemudian dilanjutkan dengan media pembelajaran serta produk media pembelajaran dan beberapa matakuliah lainnya terkait pemanfaatan teknologi dalam menghasilkan bahan ajar ,salah satunya berupa pengembangan flipbooks agar nantinya ketika berada dilapangan mereka sudah mempunyai kemampuan tersebut. Hal seperti inilah yang kami harapkan juga dapat dihasilkan oleh mitra, adanya peningkatan kemampuan penggunaan teknologi terutama dalam hal menghasilkan sumber belajar digital. Ada banyak software yang dapat dimanfaatkan oleh pendidik untuk membuat dan mengembangkan media pembelajaran yang inovatif dan mudah untuk digunakan. Salah satunya adalah menggunakan aplikasi canva dan Flipbook yang dapat di-download secara gratis (tidak berbayar). Aplikasi Flipbook dapat membantu dalam pembuatan materi pelajaran sesuai dengan keinginan pendidik, tanpa harus memiliki penguasaan lebih di bidang teknologi. Pendidik hanya perlu mengembangkan cerita dan alur pada video pembelajaran secara kreatif agar materi pelajaran terlihat menarik dan

 Copyright © 2024, The Author(s)

Jurnal Pengabdian UNDIKMA:
Jurnal Hasil Pengabdian & Pemberdayaan kepada Masyarakat
https://e-journal.undikma.ac.id/index.php/jpu/index
Email: pengabdian@undikma.ac.id

Vol. 5, No. 1 (Februari 2024)
E-ISSN : 2722-5097
Pg : 152-160

mudah dipahami peserta didik (Yunefri et al., 2022). Aplikasi lainnya yang sangat sering dimanfaatkan adalah canva yang merupakan salah satu platform desain grafis online berbasis web dan android dengan tampilan yang menarik dan lengkap namun tidak sulit digunakan oleh pendidik maupun peserta didik (Widyanto et al., 2023).

Adapun tujuan dari kegiatan pengabdian ini adalah untuk meningkatkan pengetahuan dan keterampilan guru dalam membuat bahan ajar digital berbasis flipbooks dalam mewujudkan sekolah islam berbasis multimedia. Harapannya dari kegiatan ini maka dapat memotivasi guru mengenai pentingnya pemahaman terkait teknologi serta guru dapat mulai mengembangkan sumber bahan ajar yang berkualitas sehingga akan dapat mencapai tujuan pembelajaran yang lebih efektif karena mendorong tingginya antusias siswa dalam mengikuti proses pembelajaran. Hal ini sejalan untuk mewujudkan slogan sekolah tersebut terkait sekolah berbasis multimedia dengan meningkatnya pemahaman literasi digital atau pemanfaatan teknologi oleh guru khususnya terkait pengembangan bahan ajar bersifat elektronik.

Metode Pengabdian

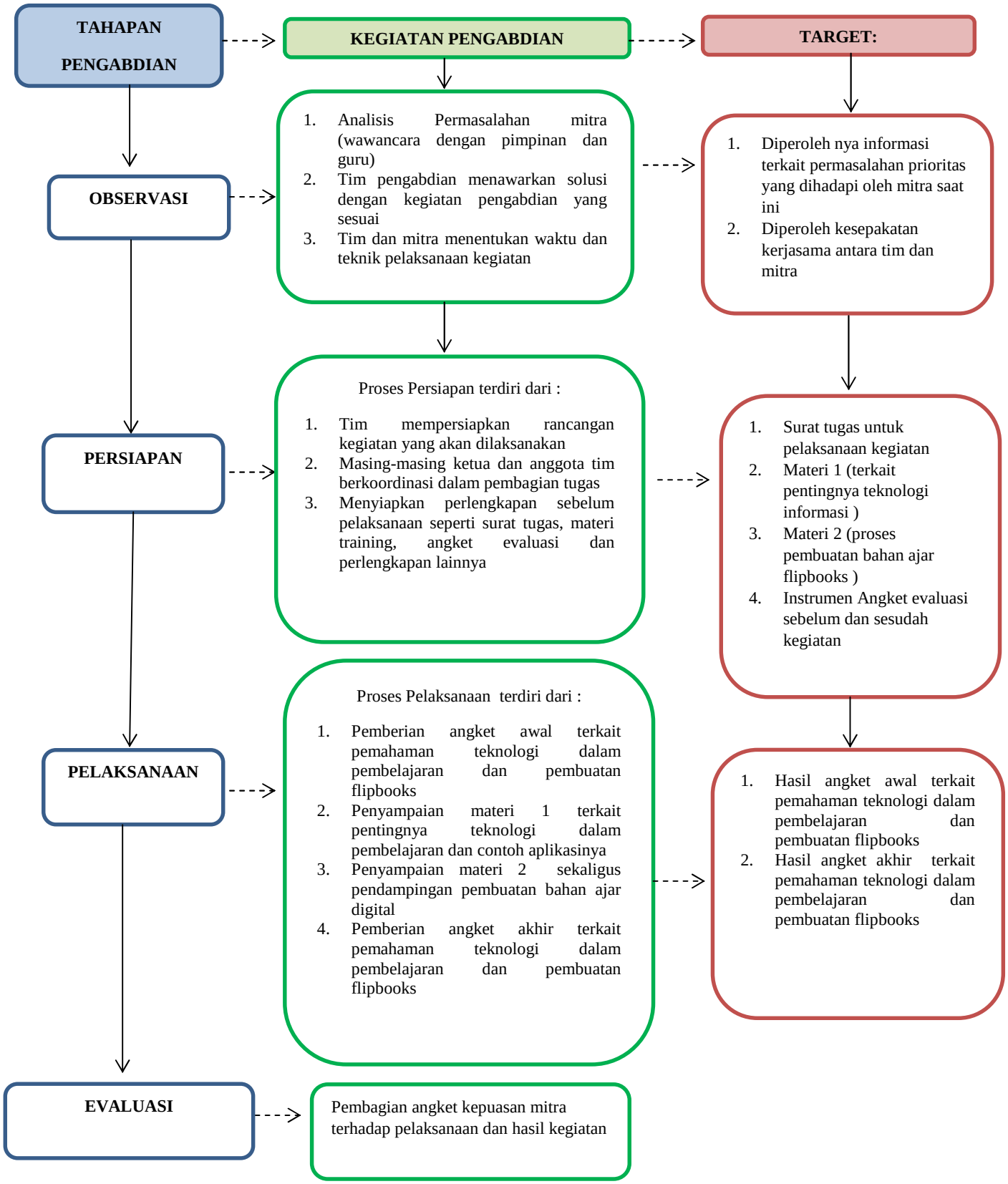
Kegiatan pengabdian ini telah dilaksanakan di SD IT Arsyad Islamic School Pekanbaru yang diikuti oleh Guru-Guru ARSYAD ISLAMIC SCHOOL (PG-TK, SD IT, SMP IT, & MA) sebanyak 34 peserta. Metode pelaksanaan pengabdian ini menggunakan pelatihan dengan tahapan meliputi observasi, persiapan, pelaksanaan, dan evaluasi. Berikut penjelasan dari masing-masing tahapan tersebut.

a) Tahap Observasi
   Pada tahap observasi dilakukan analisis permasalahan mitra dan mendiskusikan solusi terhadap permasalahan tersebut dan penentuan teknis pelaksanaan kegiatan .
b) Tahap Persiapan
   Pada tahap persiapan, tim pengabdian merancang materi dan angket untuk proses evaluasi
c) Tahap Pelaksanaan
   Pada tahap pelaksanaan dilakukan pemberian angket sebelum pemaparan materi, kemudian dilanjutkan dengan proses penyampaian materi oleh tim pengabdian dan proses pelatihan pembuatan bahan ajar digital dimulai dari pembuatan e-modul menggunakan aplikasi canva, kemudian dilanjutkan dengan mengubah e-modul tersebut berbentuk flipbook menggunakan aplikasi heyzine flipbooks. Masing-masing guru telah diinstruksikan sebelumnya oleh kepala sekolah untuk membawa laptop sehingga bisa secara langsung mengikuti kegiatan pelatihan.
d) Tahap Evaluasi
   Pada tahap evaluasi diberikan angket kepuasaan mitra terhadap pelaksanaan pengabdian. Hasil angket dianalisis secara deskriptif (Sastroadmojo, 2018)

 Copyright © 2024, The Author(s)

Jurnal Pengabdian UNDIKMA:
Jurnal Hasil Pengabdian & Pemberdayaan kepada Masyarakat
https://e-journal.undikma.ac.id/index.php/jpu/index
Email: pengabdian@undikma.ac.id

Vol. 5, No. 1 (Februari 2024)
E-ISSN : 2722-5097
Pg : 152-160



Gambar 1. Alur Kegiatan Pengabdian

 Copyright © 2024, The Author(s)

Jurnal Pengabdian UNDIKMA:
Jurnal Hasil Pengabdian & Pemberdayaan kepada Masyarakat
https://e-journal.undikma.ac.id/index.php/jpu/index
Email: pengabdian@undikma.ac.id

Vol. 5, No. 1 (Februari 2024)
E-ISSN : 2722-5097
Pg : 152-160

Hasil Pengabdian dan Pembahasan

Berdasarkan hasil identifikasi berupa wawancara dengan pimpinan sekolah bahwa sekolah ini masih baru sehingga masih banyak keterbatasan dari berbagai sisi, salah satunya mengenai penggunaan teknologi dalam pembelajaran khususnya dalam hal pembuatan bahan ajar digital. Adanya kegiatan ini diharapkan dapat mengubah pola pikir guru sehingga dapat mengikuti alur perkembangan pendidikan secara digital seperti saat ini.

Kegiatan Sosialiasi dan Edukasi

Pelaksanaan kegiatan telah dilakukan pada bulan September 2023 di SD IT Arsyad Islamic School Pekanbaru yang diikuti oleh Guru-Guru ARSYAD ISLAMIC SCHOOL (PG-TK, SD IT, SMP IT, & MA) sebanyak 34 peserta. Adapun tahapan pelaksanaan kegiatan pengabdian dibuka oleh mitra yang disampaikan oleh Wakil kepala Sekolah kemudian dilanjutkan oleh tim pengabdian yang terdiri dari Putri Ade Rahma Yulis, S.Pd, M.Si dari Program Studi Pendidikan Kimia, Febrina Dafit, S.Pd, M.Pd dari Program Studi Guru Sekolah Dasar dan Fitriani, S.Pd, M.Pd dari Program Studi Pendidikan Akuntansi. Masing-masing tim pengabdian telah melakukan beberapa kegiatan penelitian dan pengabdian terkait pemanfaatan teknologi, salah satunya untuk menghasilkan bahan ajar diantaranya (Desti et al., 2020), (Desti et al., 2021), (Fitriani et al., 2023), (Fitriani & Putri Mayang Sari, 2022) dan (Azimah & Febrina Dafit, 2022).

Tim memberikan edukasi diawal terkait pentingnya penggunaan teknologi saat ini dalam proses pembelajaran .Sebagai seorang pendidik guru harus dapat mengikuti proses perkembangan tersebut agar tidak tertinggal dan dapat menyesuaikan dengan kebutuhan siswa saat ini. Setelah itu tim pengabdian juga memaparkan mengenai beberapa aplikasi penggunaan teknologi yang dapat dimanfaatkan oleh guru dalam proses pembelajaran. Pada kegiatan pengabdian ini tim pengabdian menjelaskan pengguaan aplikasi canva dan heyzine flipbooks sebagai salah satu yang dapat digunakan guru dalam membuat bahan ajar digital.

Gambar 2. Pemaparan Materi oleh Tim Pengabdian

Setelah diberikan Edukasi mengenai penggunaan teknologi secara umum dan penggunaan aplikasi canva, kemudian dilanjutkan dengan praktek langsung oleh guru-guru menggunakan aplikasi tersebut. Untuk aplikasi canva sebagian besar guru sudah pernah mendengar aplikasi tersebut, namun belum dimanfaatkan secara maksimal, sementara untuk aplikasi heyzine flipbooks memang belum pernah digunakan oleh guru-guru tersebut. Proses praktek sekaligus sesi diskusi bersama guru-guru. Proses praktek secara langsung dan diskusi yang terjadi berjalan cukup efektif hal ini dilihat dari sangat antusiasnya peserta pengabdian di lingkungan mitra menanyakan informasi lebih lanjut tentang pemanfaan teknologi dan

 Copyright © 2024, The Author(s)

Jurnal Pengabdian UNDIKMA:
Jurnal Hasil Pengabdian & Pemberdayaan kepada Masyarakat
https://e-journal.undikma.ac.id/index.php/jpu/index
Email: pengabdian@undikma.ac.id

Vol. 5, No. 1 (Februari 2024)
E-ISSN : 2722-5097
Pg : 152-160

aplikasi-aplikasi tersebut dalam mengembangkan bahan ajar, terutama setelah melihat beberapa hasil e-modul dari mahasiswa dan mahasiswi dari Program Studi Pendidikan Kimia.

Gambar 3. Proses Praktek pembuatan bahan ajar digital flipbooks

Hasil Kegiatan

Hasil kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini disambut baik oleh seluruh pihak sekolah, mulai dari Kepala Sekolah, Guru dan Siswa. Beberapa hal yang dapat didapatkan dari kegiatan ini diantaranya :

a) Meningkatnya pengetahuan guru-guru di sekolah tersebut mengenai pentingnya penggunaan teknologi dalam proses pembelajaran
b) Meningkatkan pengetahuan guru-guru terkait penggunaan aplikasi canva dan heyzine flipbooks dalam proses pembuatan bahan ajar digital
c) Meningkatnya kesadaran seluruh pihak sekolah bahwa sebagai pendidik harus dapat mengikuti perkembangan dan kebutuhan sesuai kondisi siswa saat ini

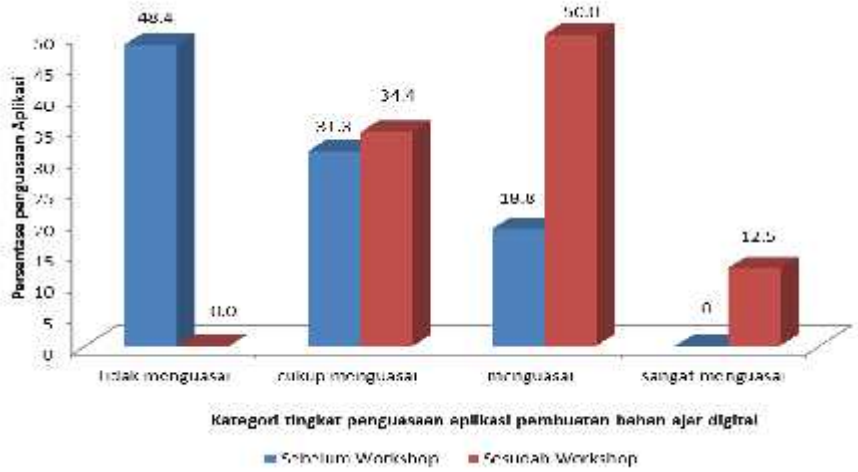
Gambar 4. Persentase Penggunaan Teknologi dalam Proses Pembelajaran

Persentase penggunaan teknologi dalam proses pembelajaran oleh guru dapat dilihat pada Gambar 4 bahwa masih terdapat sekitar 6,5% tidak pernah menggunakan teknologi dalam pembelajaran, 75% kadang-kadang, 15,6% sering yang artinya penggunaan TIK sudah diaplikasikan dalam pembelajaran namun belum dilakukan secara maksimal. Sebagai upaya untuk memaksimalkan proses pembelajaran ,maka sangat diharapkan kesadaran dan keinginan yang tinggi dari guru agar dapat memaksimalkan proses pemanfaatan teknologi dalam proses pembelajaran. Selain data mengenai persentase penggunaan teknologi juga dilakukan penyebaran angket untuk menganalisis kemampuan guru-guru terkait penggunaan aplikasi pembuatan bahan ajar digital.

 Copyright © 2024, The Author(s)

Jurnal Pengabdian UNDIKMA:
Jurnal Hasil Pengabdian & Pemberdayaan kepada Masyarakat
https://e-journal.undikma.ac.id/index.php/jpu/index
Email: pengabdian@undikma.ac.id

Vol. 5, No. 1 (Februari 2024)
E-ISSN : 2722-5097
Pg : 152-160



Gambar 5. Grafik perubahan tingkat penguasaan guru terhadap aplikasi

Berdasarkan hasil analisis angket yang telah disebarkan dapat dilihat bahwa diawal pemahaman guru terkait penguasaan aplikasi pembuatan bahan ajar digital masih terbilang cukup rendah, sekitar 48,4 % tidak menguasai , 31, 3% cukup menguasai, 18,8 % menguasai dan 0 % yang sangat menguasai. Setelah Edukasi dan pelatihan dilakukan terjadi peningkatan menjadi 0 % yang tidak menguasai, 34,4 % cukup menguasai, 50 % menguasai dan 12,5 % sangat menguasai yang artinya Edukasi tersebut memberikan dampak terhadap pemahaman guru ,meskipun belum secara keseluruhan mencapai tahap kategori penguasaan yang tinggi karena masih dalam tahapan pengenalan awal.

Dari hasil analisis angket evaluasi sudah menunjukkan perubahan tingkat penguasaan yang baik, salah satunya karena guru-guru mudah mengikuti praktek penggunaan canva karena fiturnya yang mendukung untuk pemula. Selain itu, Canva menyediakan fitur template yang dapat diakses bagi orang lain untuk memudahkan dalam desain, sehingga tidak kesulitan dalam membuat proyek untuk menunjang keterampilan belajar (Admelia et al., 2022). Dengan adanya proses latihan secara berulang maka akan terjadi peningkatan penguasaan yang jauh lebih baik lagi ke depannya karena akan berdampak baik untuk guru, siswa dan hasil belajar. Hal ini sejalan dengan yang diungkapkan (Kusumawati, 2022) bahwa penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar merupakan hal yang penting, baik bagi tenaga pendidik maupun siswa. Pendekatan pembelajaran yang lebih interaktif dan menarik akan dapat mendorong keterlibatan siswa selama proses belajar mengajar berlangsung (Azmi & Ummah, 2023).

Sebagai bentuk tindak lanjut pengabdian, tim mewadahi guru-guru dalam grup untuk selanjutnya dapat berkomunikasi jika mendapatkan kendala dalam proses pengembangan e-modul yang dikerjakan. Pihak sekolah juga menginformasikan sangat terbantu dengan kegiatan pelatihan seperti ini dan berharap ke depannya tim pengabdian dapat memberikan informasi-informasi lainnya terkait pengembangan perangkat pembelajaran yang dapat digunakan oleh guru.

Kesimpulan

Kesimpulan yang diperoleh dari hasil pengabdian ini adalah terdapat peningkatan pemahaman guru terkait peran teknologi dalam pembelajaran dan dapat menghasilkan sumber belajar digital seperti flipbooks. Sebelum pelatihan dilakukan 48,4% tidak

 Copyright © 2024, The Author(s)

Vol. 5, No. 1 (Februari 2024)
E-ISSN : 2722-5097
Pg : 152-160

menguasai, 31,3% cukup menguasai, 18,8% menguasai dan 0% yang sangat menguasai pembuatan bahan ajar digital. Setelah pelatihan dilakukan terjadi peningkatan menjadi 0% yang tidak menguasai, 34,4% cukup menguasai, 50% menguasai dan 12,5% sangat menguasai yang artinya kegiatan pengabdian tersebut memberikan dampak terhadap pemahaman dan keterampilan guru.

Saran

Kegiatan pelatihan di Arsyad Islamic School Pekanbaru sudah diikuti guru dari PG-TK, SD IT, SMP IT, & MA sebanyak 34 orang namun belum secara keseluruhan, agar informasi terkait ini sampai kesemua pihak diharapkan ada pelatihan lanjutan yang diikuti oleh seluruh guru Arsyad Islamic School dan bagi pimpinan yayasan untuk menginstruksikan guru-guru mengumpulkan hasil kegiatan pelatihan agar dapat digunakan untuk proses pembelajaran di sekolah .

Ucapan Terima Kasih

Terima kasih kami ucapkan pada DPPM Universitas Islam Riau yang telah membiayai kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat ini dan semua pihak yang telah mendukung terlaksananya kegiatan pengabdian masyarakat ini.

Daftar Pustaka

Admelia, M., Farhana, N., Agustiana, S. S., Fitri, A. I., & Nurmalia, L. (2022). Efektifitas penggunaan aplikasi Canva dalam pembuatan modul pembelajaran interaktif Hypercontent di Sekolah Dasar Al Ikhwan. *KACANEGARA Jurnal Pengabdian Pada Masyarakat*, *5*(2), 177. https://doi.org/10.28989/kacanegara.v5i2.1087

Azimah, N., & Febrina Dafit. (2022). Pengembangan Media Lift the Flap Book pada Pembelajaran Tematik Kelas 1 Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru*, *5*(2), 372–382. https://doi.org/10.23887/jippg.v5i2.51391

Azmi, R. D., & Ummah, S. K. (2023). Pengembangan Apikasi Android Berbasis Simulasi Interaktif Berbantuan MATLAB untuk Pembelajaran Matematika SMP Pasca Pandemi. *Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika*, *7*(1), 313–325. https://doi.org/10.31004/cendekia.v7i1.1796

Desti, D., Fitmawati, F., Rahma Yulis, P., & Isda, M. (2020). Module and Learning Resources of Students for Developing a Local Wisdom-Based Biotechnology Module: a Preliminary Research. *AProceedings of The 6th Asia-Pacific Education And Science Conference, AECon*. https://doi.org/10.4108/eai.19-12-2020.2309166

Desti, Fitmawati, Yulis, P. A. R., & Isda, M. N. (2021). Preliminary Studies of the Development of Local Wisdom-Based Biotechnology Module for Biology Students. *Journal of Physics: Conference Series*, *1842*(1). https://doi.org/10.1088/1742-6596/1842/1/012068

Fimier Liady, Jasiah, Elfa Fitria, Novia Anggraeni, Helda Oktarina, S. N. (2022). PENDAMPINGAN LITERASI TEKNOLOGI Oleh. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat (E-Amal)*, *02*(1), 1–12.

Fitriani, F., & Putri Mayang Sari. (2022). Pengembangan E-Modul Pelajaran Ekonomi Berbasis Canva Pada Materi Perkoperasian Kelas X IPS di SMAN 1 Cerenti. *Perspektif Pendidikan Dan Keguruan*, *13*(2), 61–69. https://doi.org/10.25299/perspektif.2022.vol13(2).10481

Fitriani, F., Yulis, P. A. R., Nurhuda, N., Sukarni, S., Gunita, A., & Cholijah, S. (2023).

 Copyright © 2024, The Author(s)

Vol. 5, No. 1 (Februari 2024)
E-ISSN : 2722-5097
Pg : 152-160

Peningkatan Literasi Digital Guru Dalam Pembelajaran Blended Learning. *Jurnal Pengabdian UNDIKMA*, *4*(1), 140. https://doi.org/10.33394/jpu.v4i1.6536

Kusumawati, T. R. (2022). Meningkatkan Hasil Belajar Momentum dan Impuls melalui Permainan Mono-Fisika. *Ideguru: Jurnal Karya Ilmiah Guru*, *8*(1), 99–105. https://doi.org/10.51169/ideguru.v8i1.459

Ng, D. T. K., Leung, J. K. L., Su, J., Ng, R. C. W., & Chu, S. K. W. (2023). Teachers' AI digital competencies and twenty-first century skills in the post-pandemic world. *Educational Technology Research and Development*, *71*(1), 137–161. https://doi.org/10.1007/s11423-023-10203-6

Nugraha, D. A., & Sudiyono, S. (2018). Pelatihan Dan Pendampingan Pembuatan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Autoplay Media Studio Bagi Guru-Guru Sdn Merjosari 1. *Jurnal Terapan Abdimas*, *3*(2), 182. https://doi.org/10.25273/jta.v3i2.2811

Rahim, F. R., Suherman, D. S., & Murtiani, M. (2019). Analisis Kompetensi Guru dalam Mempersiapkan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi Era Revolusi Industri 4.0. *Jurnal Eksakta Pendidikan (Jep)*, *3*(2), 133. https://doi.org/10.24036/jep/vol3-iss2/367

Rahman, S., Munawar, W., & Berman, E. T. (2016). Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Website Pada Proses Pembelajaran Produktif Di Smk. *Journal of Mechanical Engineering Education*, *1*(1), 137. https://doi.org/10.17509/jmee.v1i1.3746

Sastroadmojo, S. (2018). *Pengantar Statistik Pendidikan*. Rajawali Press.

Widyanto, Z., Maniagasi, M. P., Muhaemin, I. A., & Syaiful, A. (2023). Pelatihan Penggunaan Aplikasi Canva Sebagai Strategi Untuk Meningkatkan Technological Knowledge Guru Penjas Di Kota Jayapura M. *ADM: Jurnal Abdi Dosen Dan Mahasiswa*, *1*(2), 229–234.

Yunefri, Y. Y., Sutejo, & Ersan Fadrial, Y. (2022). Pelatihan Pembuatan Buku Ajar Digital TPACK Dengan Flipbook Bagi Guru SMK Negeri 2 Pinggir. *Mejuajua: Jurnal Pengabdian Pada Masyarakat*, *2*(1), 50–55. https://doi.org/10.52622/mejuajuajabdimas.v2i1.49

 Copyright © 2024, The Author(s)