



Pendampingan Literasi Digital pada Guru Sekolah Dasar

Rusi Rusmiati Aliyyah¹, Irma Inesia¹, Kartina Septia Ningrum¹, Dhiya Mumtazah²

¹Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Djuanda, Indonesia

²Program Studi Pendidikan Bahasa Arab, Universitas Djuanda, Indonesia

ARTICLE INFO

Volume 11 Issue 2 (August 2025) e-ISSN 2550-1143 doi: 10.30997/gh.v11i2.15572	Corresponding Author: Rusi Rusmiati Aliyyah rusi.rusmiati@unida.ac.id	Article history: Received: 09-19-2024 Accepted: 08-11-2025 Available online: 08-13-2025
--	---	---

How to Cite:

Aliyyah, R. R., Inesia, I., Ningrum, K. S., & Mumtazah, D. (2025). Pendampingan Literasi Digital pada Guru Sekolah Dasar. *Qardhul Hasan: Media Pengabdian Kepada Masyarakat*, 11(2), 297-305. <https://doi.org/10.30997/gh.v11i2.15572>

ABSTRACT

In the current digital era, the utilization of digital media and artificial intelligence (AI) is crucial for enhancing the quality of education in elementary schools. This research aims to improve the digital literacy of teachers at SDN Cibalung 02 through a workshop that includes training in the use of digital applications such as Duolingo, Canva, Wordwall, Sketch Metademolab, and Padlet. The methodology of this one-day workshop includes lectures, discussions, and hands-on practice. This enables teachers to enhance their skills in using digital technology and facilitates more interactive learning. The workshop is designed to effectively contribute to closing the skills gap among teachers, particularly in rural areas, and to improve the quality of education at SDN Cibalung 02.

Keywords: artificial intelligence, digital literacy, learning media.

ABSTRAK

Di era saat ini, pemanfaatan media digital dan kecerdasan buatan (AI) sangat penting untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah dasar. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan literasi digital guru di SDN Cibalung 02 melalui workshop yang meliputi pelatihan penggunaan aplikasi digital seperti Duolingo, Canva, Wordwall, Sketch Metademolab, dan Padlet. Metodologi lokakarya satu hari ini meliputi ceramah, diskusi, dan praktik langsung. Hal ini memungkinkan para guru untuk meningkatkan keterampilan mereka dalam menggunakan teknologi digital dan memungkinkan pembelajaran yang lebih interaktif. Workshop ini bertujuan untuk berkontribusi secara efektif dalam menutup kesenjangan keterampilan di kalangan guru, khususnya di pedesaan, dan meningkatkan kualitas pendidikan di SDN Cibalung 02.

Kata kunci: artificial intelligence, literasi digital, media pembelajaran.



Available online at <https://ojs.unida.ac.id/QH/>

Copyright (c) 2025 by Qardhul Hasan: Media Pengabdian kepada Masyarakat



1. Pendahuluan

Guru memegang peran yang sangat esensial sebagai penggerak pengembangan pendidikan selanjutnya, maka guru harus dibekali dengan keterampilan untuk menggunakan media digital sesuai dengan perkembangan saat ini (Kuntari, 2023). Perencanaan pelaksanaan pembelajaran oleh seorang guru juga tidak bisa diabaikan, karena ini merupakan program penting di sekolah. Dengan adanya rencana pembelajaran yang disusun dengan baik, banyak aspek dapat terpengaruh, termasuk memungkinkan pembelajaran berlangsung secara sistematis (Aliyyah et al., 2021; Azzahra & Sesrita, 2023). Masih banyak guru yang belum memanfaatkan media pada aktivitas pembelajarannya. Jika semua guru dapat memanfaatkan media pembelajaran dengan lebih efektif maka sekolah akan semakin berkembang dan dapat mengikuti kemajuan teknologi serta informasi dalam proses pembelajaran (Suci Pratiwi et al., 2024). Teknologi saat ini bisa disebut sebagai media digital karena bisa ditampilkan langsung dalam kelas, tatap muka, atau jarak jauh (online). Media belajar digital memiliki sifat yang fleksibel, mudah diakses, serta mempercepat proses transfer pengetahuan. Penggunaan media digital bisa mendukung keberhasilan siswa dalam belajar (Rohima, 2023). Tugas utama guru di era modern yaitu mentransfer pengetahuan, mendukung pembelajaran siswa, serta memfasilitasi perolehan informasi pada pembelajaran. Di tengah pesatnya perkembangan teknologi, para pengguna perlu mengikuti tren serta memahami beragam produk digital yang tersedia. Guru perlu mempunyai kompetensi digital memadai guna menyesuaikan diri dengan siswa yang memiliki beragam karakteristik digital. Hal ini bertujuan supaya proses pembelajaran bisa berlangsung secara lebih efektif serta efisien, karena guru bisa mengajar secara lebih kreatif melalui pemanfaatan teknologi. (Sitompul, 2022). Guru memiliki kebebasan untuk memilih alat ajar, seperti media serta metode pembelajaran, yang akan dipakai, sehingga bisa disesuaikan dengan kebutuhan serta minat peserta didik. Guru perlu memanfaatkan teknologi canggih ini dan menerapkannya di kelas mereka. setiap guru mampu menggunakan alat-alat digital, seperti perangkat lunak pembelajaran, platform online, dan media digital lainnya untuk menciptakan pengalaman belajar yang interaktif dan inovatif. Namun kita tahu bersama bahwa guru masih belum mengaplikasikan teknologi digital dengan maksimal pada pembelajaran. Bahkan di zaman persaingan yang semakin ketat saat ini, masih ada instansi pendidikan yang belum mengaplikasikan teknologi dalam belajar mengajar (Lase, 2019). Idealnya, sekolah modern hendaknya memanfaatkan teknologi baru agar dapat membuat pekerjaan guru serta siswa lebih mudah. Selain itu, guru memiliki kebebasan untuk memilih alat ajar, seperti media serta metode pembelajaran, yang akan diterapkan, sehingga dapat disesuaikan dengan kebutuhan serta minat peserta didik (Suwardi & Aliyyah, 2023).

Berdasarkan hasil observasi di lapangan, kondisi ini belum sepenuhnya terpenuhi, terutama di daerah-daerah yang memiliki keterbatasan akses teknologi. SD Negeri Cibalong 02, yang terletak di wilayah pedesaan, masih menghadapi tantangan dalam hal pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran. Berdasarkan observasi awal, banyak guru di sekolah ini yang masih kurang familiar dengan penggunaan perangkat



digital dalam proses belajar mengajar. Hal ini terjadi karena minimnya pelatihan dan akses terhadap sumber daya yang diperlukan untuk meningkatkan kompetensi digital.

Kondisi tersebut menciptakan kesenjangan antara apa yang seharusnya terjadi dan realitas yang ada di lapangan. Seharusnya, guru-guru di SDN Cibalung 02 sudah mampu memanfaatkan teknologi secara optimal untuk mendukung pembelajaran. Namun, kenyataannya, keterbatasan dalam penguasaan teknologi menghambat mereka dalam mewujudkan pembelajaran yang efektif dan sesuai dengan tuntutan zaman. Untuk menjembatani kesenjangan ini, diperlukan intervensi yang tepat, salah satunya adalah melalui pelaksanaan workshop pengembangan kompetensi literasi digital bagi para guru di SDN Cibalung 02. Workshop ini dirancang untuk memberikan pelatihan intensif kepada para guru agar mereka bisa lebih percaya diri serta terampil menggunakan teknologi digital dalam pembelajaran.

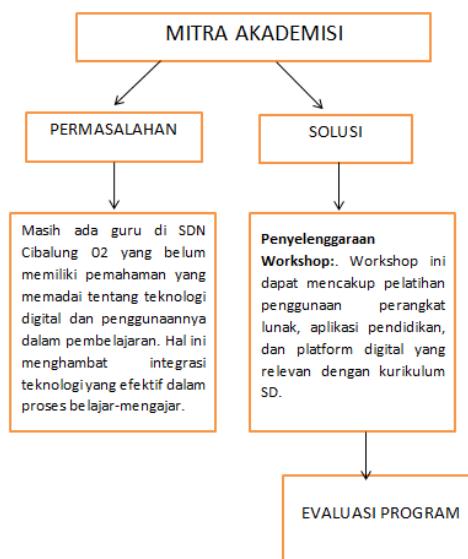
2. Metode

Materi workshop “Membangun kompetensi digital bagi guru” hendaknya memuat gambaran umum tentang kompetensi digital, termasuk pengertian dan konsep dasarnya, serta pentingnya dalam dunia pendidikan. Guru akan diperkenalkan dengan aplikasi dan alat digital populer seperti *Website* duolingo, Canva, Penggunaan AI seperti *wordwall*, *sketch metademolab*, dan *patled*, serta strategi untuk mengelola kelas digital dan meningkatkan keterlibatan siswa. Selain itu, materi harus menekankan keamanan digital dan etika online, termasuk perlindungan data pribadi. Penilaian kompetensi dan pengembangan profesional berkelanjutan juga penting, dengan penekanan pada penilaian diri dan sumber daya pendidikan berkelanjutan. Studi kasus dan diskusi memperkaya materi dan memberikan ruang untuk pertukaran contoh dan pengalaman praktis.

Program pengabdian dilakukan melalui metode workshop yang berlangsung selama satu hari. Dalam satu hari ini, guru-guru di SDN Cibalung 02 mengikuti sesi pelatihan yang terdiri dari ceramah, diskusi kelompok, dan praktik langsung dengan menggunakan perangkat digital. Materi yang disampaikan meliputi, Literasi Digital Pada Sekolah Dasar Era Society 5.0 yang disampaikan Dr. Rusi Rusmiati Aliyyah, M.Pd. Adapun metode pelaksanaan dari kegiatan workshop ini sebagaimana pada gambar 1.

Pada Workshop Literasi Digital ini anggota KKN kelompok 8 Desa Cibalung juga memberikan praktik langsung mengenai pemanfaatan Literasi Digital dalam bentuk pembuatan media pembelajaran menggunakan aplikasi canva, penggunaan aplikasi duolingo, penggunaan AI seperti *wordwall*, *sketch metademolab*, dan *patled*. Guru-guru juga diberikan kesempatan untuk mempraktikkan penggunaan perangkat dan aplikasi digital yang telah diperkenalkan.

Di akhir setiap sesi, dilakukan diskusi antara guru untuk membahas tantangan yang dihadapi selama praktik serta evaluasi terhadap pemahaman peserta. Fasilitator memberikan umpan balik dan solusi untuk mengatasi kendala yang mungkin muncul.



Gambar 1 Metode pelaksanaan kegiatan workshop

Dengan metode workshop ini, diharapkan para guru tidak hanya memperoleh pengetahuan teoritis yang mendalam tentang literasi digital, tetapi juga mampu langsung mengaplikasikan keterampilan tersebut dalam berbagai aspek lingkungan pembelajaran mereka.

Melalui pengalaman praktis yang diperoleh selama workshop, para guru diharapkan bisa secara efektif mengintegrasikan teknologi dalam kegiatan mengajar sehari-hari, mulai dari penggunaan alat-alat digital untuk menyusun rencana pembelajaran, hingga penerapan berbagai *platform online* untuk meningkatkan interaksi dan keterlibatan siswa. Lebih jauh, kemampuan untuk mengadaptasi dan memanfaatkan teknologi secara kreatif dan inovatif diharapkan dapat menjadi bagian integral dari metode pengajaran mereka, yang pada akhirnya akan berkontribusi pada peningkatan kualitas pendidikan di sekolah.

3. Hasil dan Pembahasan

Kegiatan workshop ini berlangsung pada hari Senin tanggal 5 Agustus 2024. SDN Cibalung 02. Peserta diberikan materi tentang “Literasi Digital Pada Sekolah Dasar Era Society 5.0” yang dipaparkan oleh Dr. Rusi Rusmiati Aliyyah, M.Pd. dan praktik langsung pembuatan media pembelajaran digital. Kegiatan ini diikuti oleh 9 guru dari SDN Cibalung 02 sebagaimana pada gambar 2.

Kegiatan ini merupakan kegiatan praktik langsung, materi yang diberikan kepada peserta meliputi penggunaan aplikasi duolingo, aplikasi canva, serta penggunaan AI seperti *wordwall*, *sketch metademolab*, dan *patled*.

Kegiatan workshop media pembelajaran digital untuk guru dengan menggunakan teknologi memberi dampak positif signifikan terhadap peningkatan mutu pembelajaran. Guru yang menghadiri workshop ini akan mampu mengeksplorasi potensi sepenuhnya dari aplikasi pembelajaran dan teknologi AI dan meningkatkan

efisiensi siswa serta keterlibatan dalam proses pembelajaran. Dapatkan pemahaman lebih dalam tentang bagaimana mengaitkan elemen kecerdasan buatan dengan materi pembelajaran untuk menghasilkan pengalaman belajar yang lebih menarik serta adaptif. Di sisi lain, kegiatan ini juga membentuk jaringan kerjasama antar guru. Berbagi ide dan pengalaman menggunakan teknologi aplikasi Canva, Duolingo, dan AI untuk mempelajari dan membangun lingkungan kerja yang menunjang inovasi serta berbagi pengetahuan. Dukungan dan sumber daya yang tersedia dari lokakarya ini akan memungkinkan guru untuk lebih percaya diri serta kompeten menyikapi tantangan pembelajaran digital. Lokakarya ini tidak hanya memberi wawasan teknis, namun juga menciptakan komunitas yang fokus pada peningkatan mutu pendidikan melalui pemanfaatan teknologi AI, Diolingo, dan Canva. Kegiatan ini mengedukasi para guru terkait cara mengakses serta memanfaatkan AI serta alat-alat lain yang digunakan saat menggunakan media pembelajaran digital guru dengan teknologi AI.



Gambar 2 Foto bersama guru SDN Cibalung 02

Materi pelatihan yang diberikan kepada peserta dikemas dalam format PPT. Dokumen ini meliputi: 1) *Website* duolingo, 2) Canva, 3) Penggunaan AI seperti *wordwall*, *sketch metademolab*, dan *patled*. Materi dipaparkan secara singkat, padat, serta jelas. Alat bantu yang dimanfaatkan yaitu LCD proyektor dengan harapan tampilan layar bisa dicermati seluruh peserta

3.1. Pemaparan Materi Literasi Digital

Pemaparan materi yang berjudul “Literasi Digital Pada Sekolah Dasar Era Society 5.0” yang dipaparkan oleh Dr. Rusi Rusmiati Aliyyah, M.Pd. Kegiatan ini membekali para pendidik dengan keterampilan yang relevan dan inovatif untuk menghadapi tantangan di abad 21, serta mengimplementasikan teknologi digital dalam proses pembelajaran (Gambar 3).



Gambar 3 Pemaparan materi literasi digital

3.2. Website Duolingo

Website duolingo merupakan website belajar bahasa yang di dalamnya terdapat banyak pilihan bahasa, salah satunya yang kami gunakan disaat kegiatan workshop ialah bahasa inggris. Website ini bisa dipergunakan saat pembelajaran bahasa inggris yang dimana ketika kita mengerjakan terdapat *system correct* dan audio visual. Berdasarkan kegiatan workshop, para peserta sangat antusias menggunakan website ini karena menurut peserta, sangat membantu di dalam pembelajaran bahasa asing sebagaimana pada gambar 4.



Gambar 4 Pemaparan materi AI

3.3. Media Pembelajaran Canva

Canva merupakan *platform* desain grafis online untuk pembuatan pengguna berbagai jenis desain, seperti poster, presentasi, infografis, media sosial, dll. Canva menawarkan beragam templat, elemen desain, gambar, dan font yang bisa digunakan dengan mudah oleh siapa saja baik yang memiliki pengalaman desain maupun tidak. Canva bisa digunakan di komputer maupun perangkat mobile. Canva juga berperan penting untuk mendukung pendidikan digital dalam memberi alternatif praktis agar dapat merealisasikan materi pembelajaran yang menarik serta efektif (Wiyono et al.,



2023). Salah satu yang kami berikan kepada peserta ialah cara pembuatan media pembelajaran melalui poster dengan menggunakan bahasa arab.

3.4. Penggunaan AI seperti Wordwall, Sketch Metademolab, dan Patled

Penggunaan AI seperti *wordwall* digunakan agar dapat menghasilkan media pembelajaran misalnya kuis, menjodohkan, berpasangan, anagram, pencarian kata, acak kata, pengelompokan, dll. Adapun tujuan dari website *wordwall* ialah untuk menyediakan platform bagi pengguna dalam membuat, berbagi, dan mengakses konten edukatif atau informasi dalam bentuk catatan atau tulisan singkat. Website ini membantu untuk memudahkan proses pembelajaran dan berbagi pengetahuan karena mudah di akses dan digunakan. Media ini tidak hanya mudah digunakan dan murah, namun juga menawarkan banyak cara alternatif untuk menyajikan materi dan pertanyaan. Selain itu, media ini salah satu alat interaktif yang sederhana dalam penggunaannya dan memiliki kemampuan untuk menarik minat siswa serta memotivasi mereka untuk belajar (Aliyyah et al., 2024). Oleh karena itu, pendidik dapat menggunakan alternatif pilihan lain untuk variasi lain paket materi yang menyenangkan dan beragam, siswa dapat termotivasi untuk mengikuti proses pembelajaran online (Pradani, 2022).

Website *sketch metademolab* merupakan sebuah layanan yang memungkinkan pengguna untuk membuat sketsa atau desain visual secara kolaboratif. Website ini bertujuan untuk membantu para pengajar membuat sketsa cepat dan sederhana untuk desain website.

Website *Padlet* adalah sebuah platform digital yang memungkinkan pengguna untuk membuat dan berbagi dinding virtual di mana mereka bisa menambahkan berbagai jenis konten, seperti teks, gambar, video, tautan, dan dokumen. Ini sangat berguna sebagai media pembelajaran karena bisa dipakai guru serta siswa berkolaborasi secara online pada satu ruang kerja yang mudah diakses.

Kegiatan workshop literasi digital untuk media Pembelajaran di kelas memberikan dampak signifikan terhadap peningkatan mutu pendidikan, diantaranya yaitu:

1. Meningkatkan kualitas pendidikan: Guru yang mengikuti workshop akan dapat memanfaatkan teknologi dengan baik agar dapat menciptakan media pembelajaran lebih menarik, interaktif, serta disesuaikan pada kebutuhan siswanya. Hal ini meningkatkan kualitas pendidikan karena materi yang disajikan lebih relevan dan efektif.
2. Pengembangan keterampilan guru: Melalui pelatihan dalam workshop ini, guru tidak hanya meningkatkan keterampilan teknis, tetapi juga memperkuat kompetensi profesional mereka dalam menggunakan teknologi untuk mendukung pembelajaran. Hal ini berdampak pada peningkatan kredibilitas dan profesionalisme guru di mata siswa dan komunitas pendidikan.
3. Peningkatan keterlibatan dan motivasi siswa: Media pembelajaran berbasis *online* terlebih untuk AI seringkali lebih menarik dan menyenangkan bagi siswa sehingga meningkatkan partisipasi mereka dalam proses pembelajaran. Siswa lebih



termotivasi untuk belajar karena merasa metode pembelajaran yang digunakan relevan dan sejalan dengan perkembangan teknologi.

4. Mendorong Kreativitas dan Inovasi: Workshop ini akan membekali guru dengan keterampilan untuk mengintegrasikan teknologi AI ke dalam pendidikan mereka dan mendorong kreativitas dan inovasi dalam cara mereka menyampaikan materi pembelajaran. Hal ini mencakup penggunaan AI untuk membuat konten interaktif, konten edukasi berbasis game, atau simulasi virtual yang memperkaya pengalaman belajar siswa.
5. Menghadapi Tantangan dan Etika AI: Lokakarya akan membahas manfaat serta tantangan dan pertimbangan etis yang terkait dengan penggunaan teknologi AI dalam pendidikan. Guru dapat memahaminya keterbatasan teknologi ini dan bagaimana memastikan penerapannya etis dan konsisten dengan nilai-nilai pendidikan.

Melalui kegiatan tersebut, diharapkan para guru dapat memanfaatkan sepenuhnya potensi teknologi untuk meningkatkan kualitas pendidikan dan mempersiapkan mereka menghadapi tantangan pembelajaran abad ke-21.

4. Kesimpulan

Guru memegang peran sangat esensial dalam perkembangan pendidikan di era digital. Workshop literasi digital di SDN Cibalung 02 berhasil meningkatkan kemampuan guru dalam menciptakan media pembelajaran yang interaktif dan relevan dengan menggunakan teknologi digital, termasuk AI. Melalui pelatihan ini, guru tidak hanya memperoleh keterampilan teknis, tetapi juga mengembangkan kreativitas dan inovasi dalam proses pembelajaran. Selain itu, workshop ini akan membantu guru mengatasi tantangan etika saat menggunakan teknologi dan mendorong terciptanya jaringan kolaboratif antar guru. Oleh karena itu, workshop ini akan memberikan kontribusi signifikan terhadap peningkatan kualitas pendidikan dan memungkinkan guru menghadapi tantangan pembelajaran abad ke-21.

Ucapan Terima Kasih

Ucapan terima kasih disampaikan kepada Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Djuanda Bogor atas pelaksanaan KKN Tematik tahun 2024, serta kepada Kepala Desa Cibalung yang telah memberikan izin untuk dilaksanakannya KKN Tematik.

Daftar Pustaka

Aliyyah, Rusi Rusmiati., Siti Mulyanah, Torusma Sihombing, Rahma Kartika, S., Kurnia Syandi, Siti Jenab, Parda Silvia Pratama, Adinda Salma Aqilah, U. A., & Fahrudin, T. M. M. (2024). *Pendampingan Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Quizizz dan Wordwall*. 10, 172–176.



- Aliyyah, R. R., Amini, A., Subasman, I., Sri, E., Herawati, B., & Febiantina, S. (2021). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar IPA Melalui Penggunaan Media Video Pembelajaran Efforts Toimprove the Science Learning Results Through the Use of Learning Video Media. *Sosial Humaniora*, 12(April), 54–72. <https://doi.org/https://doi.org/10.30997/jsh.v12i1.4034>
- Azzahra, Z., & Sesrita, A. (2023). Upaya guru dalam mengatasi kesulitan penyusunan rencana pelaksanaan pembelajaran teacher efforts in overcoming difficulties of preparation of learning implementation plans. *Al -Kaff: Jurnal Sosial Humaniora*, 1(3), 223–231.
- Kuntari, S. (2023). Pemanfaatan Media Digital dalam Pembelajaran. *Prosiding Seminar Nasional Fakultas Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan IAIM Sinjai*, 2, 90–94. <https://doi.org/10.47435/sentikjar.v2i0.1826>
- Pradani, T. G. (2022). Penggunaan media pembelajaran wordwall untuk meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa pada pembelajaran IPA di Sekolah Dasar. *Educenter : Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 1(5), 452–457. <https://doi.org/10.55904/educenter.v1i5.162>
- Rohima, N. (2023). Penggunaan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Keterampilan Belajar Pada Siswa. *Publikasi Pembelajaran*, 1(1), 1–12.
- Sitompul, B. (2022). Kompetensi Guru dalam Pembelajaran di Era Digital. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 6(3), 13953–13960. <https://doi.org/10.31004/jptam.v6i3.4823>
- Suci Pratiwi, I., Aliyyah, Rusi Rusmiati., La Ode Amril, & Mawardini, A. (2024). Pengaruh Media Pembelajaran Audio Visual Berbasis Animasi Pada Pembelajaran Dalam Jaringan (Daring) Terhadap Sikap Matematis Siswa Pada Mata Pelajaran Matematika. *Al - Kaff: Jurnal Sosial Humaniora*, 2(2), 138–150. <https://doi.org/10.30997/alkaff.v2i2.13201>
- Suwardi, A. A., & Aliyyah, R. R. (2023). Implementasi Kurikulum Merdeka: Strategi Guru dalam Mengelola Penempatan Belajar Siswa pada Sekolah Dasar. *Karimah Tauhid*, 2(6), 2948–2965.