

PENDAMPINGAN PENYUSUNAN MEDIA PEMBELAJARAN DARING BERBASIS DIGITAL BAGI KKG GUGUS 3 KECAMATAN HARJAMUKTI KOTA CIREBON

Erna Labudasari^{1*}, Eliya Rochmah²

Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Cirebon, Cirebon, Indonesia

* Penulis Korespondensi : Ernalabuda22@gmail.com

Abstrak

Kegiatan pembelajaran jarak jauh menuntut guru untuk lebih kreatif dan terampil menggunakan media teknologi informasi sebagai media pembelajaran daring agar dapat mengembangkan potensi siswa SD secara optimal. Namun berdasarkan observasi awal, yaitu sebanyak 60% guru SD se-gugus 3 Kecamatan Harjamukti Kota Cirebon belum pernah menggunakan platform digital sebagai media pembelajaran daring karena keterbatasan kemampuan dan juga belum mengenal platform digital Kahoot, Quizizz dan Canva. Sebanyak 90% guru lebih familiar pada aplikasi whatsapp group dan zoom sebagai media pembelajaran daring. Tujuan Kegiatan PKM adalah: 1) Memberikan Sosialisasi Penggunaan Platform Digital Sebagai Media Pembelajaran di Sekolah Dasar; 2) Memberikan Pelatihan dan Pendampingan Penggunaan Platform Digital bagi Guru. Metode pelaksanaan kegiatan menggunakan metode pembelajaran pengalaman (experiential learning) dengan tahapan pelaksanaan sebagai berikut: 1) Persiapan, 2) pelaksanaan sosialisasi penggunaan platform digital sebagai media pembelajaran di Sekolah Dasar, 3) Pelaksanaan pelatihan dan pendampingan penggunaan platform digital bagi guru, dan 4) Evaluasi pelaksanaan. Hasil dari kegiatan menunjukkan bahwa: 1) Meningkatnya pengetahuan guru mengenai penggunaan platform digital sebagai media pembelajaran di Sekolah dasar sebesar 95%, 2) Meningkatnya keterampilan guru dalam penggunaan platform digital sebesar 95%. Lebih lanjut, respon peserta kegiatan menunjukkan bahwa sebesar 67% peserta memberikan respon sangat baik sedangkan sisanya sebanyak 33% memberikan respon baik terhadap kegiatan PKM.

Kata kunci: Literasi Teknologi; Platform Digital; Kahoot, Quizizz, Canva.

Abstract

Distance learning activities require teachers to be more creative and skilled in using information technology media as online learning media to optimally develop the potential of elementary school students. However, based on initial observations, as many as 60% of elementary school teachers in 3 clusters of Harjamukti District, Cirebon City have never used a digital platform as an online learning medium due to limited ability and also not being familiar with the digital platform s Kahoot, Quizizz and Canva. As many as 90% of teachers are more familiar with WhatsApp group and zoom applications as online learning media. The objectives of PKM activities are: 1) Providing socialization on the use of digital platform s as learning media in elementary schools; 2) Provide Training and Assistance in the Use of Digital Platform s for Teachers. The method of implementing the activities uses the experiential learning method with the following stages of implementation: 1) Preparation, 2) the implementation of socialization of the use of digital platform s as learning media in elementary schools, 3) Implementation of training and assistance on the use of digital platform s for teachers, and 4) Implementation evaluation. The results of the activity show that: 1) The increase in teacher knowledge regarding the use of digital platform s as learning media in elementary schools by 95%, 2) Increased teacher skills in the use of digital platform s by 95%. Furthermore, the response of the activity participants

showed that 67% of the participants gave a very good response while the remaining 33% gave a good response to the PKM activities.

Keywords: *Tech Literacy; Digital Platform s; Kahoot; Quizizz; Canva.*

1. PENDAHULUAN

Seiring dengan pandemi Covid-19 saat ini, keterbatasan aktivitas manusia akibat jarak sosial dan fisik ikut terpengaruh. Adanya teknologi informasi memberikan solusi untuk mengatasi keterbatasan tersebut. Upaya pengendalian dan pencegahan penyebaran virus corona dilakukan dengan membatasi interaksi dan keramaian serta menjaga jarak fisik antar sesama. Kebijakan tersebut berdampak pada semua aspek kehidupan, termasuk proses belajar siswa di sekolah. Kebijakan pembatasan interaksi dan keramaian mengharuskan guru dan siswa beradaptasi dengan situasi dan kondisi pandemi serta melakukan proses pembelajaran yang berbeda dari biasanya, yaitu melalui sistem tatap muka tidak langsung atau proses pembelajaran daring (dalam jaringan).

Pembelajaran daring memberikan siswa kesempatan belajar dengan waktu belajar yang fleksibel, dimana pun siswa dan guru berada. Siswa dapat menggunakan berbagai aplikasi untuk berinteraksi dengan guru, seperti classroom, video conference, telepon atau live chat, zoom, dan whatsapp group. Proses pembelajaran daring merupakan salah satu jenis pembelajaran dan keberhasilannya akan sangat bergantung pada kemampuan guru dalam menggunakan teknologi untuk menyediakan materi pembelajaran. Hal ini sesuai dengan pendapat (Mastur et al., 2002) dalam (Assidiqi & Sumarni, 2020), yang menyatakan bahwa guru yang berhasil melaksanakan pembelajaran daring adalah guru yang menggunakan ilmu pengetahuan dan teknologi dalam proses pemberian materi kepada siswa. Sebagai panutan, guru juga harus memberikan contoh nyata kepada siswa (Rochmah & Labudasari, 2019). Data penelitian tentang penyampaian materi e-learning menunjukkan bahwa tidak semua siswa dapat berhasil dalam pembelajaran daring (Tian et al., 2021). Data dari penelitian lain juga menunjukkan bahwa kendala keberhasilan pembelajaran daring antara lain interaksi guru yang kurang memadai, pemahaman materi yang kurang baik yang diberikan oleh siswa, kurangnya persiapan orang tua untuk membimbing anaknya, dan kemampuan orang tua yang tidak memadai dalam menyediakan sarana pembelajaran daring (Utami, 2020). Berdasarkan keadaan tersebut, maka perlu dilakukan kajian literatur tentang pemanfaatan iptek dalam menyampaikan materi, khususnya penggunaan *platform* digital dalam pembelajaran daring oleh siswa sekolah dasar selama masa pandemi.

Pelaksanaan pembelajaran daring tidak terlepas dari pemanfaatan berbagai *platform* digital. Jenis-Jenis *Platform* yang biasa digunakan diantaranya Google Classroom, WhatsApp, Email, Youtube, Zoom, Moodle,

Google for Education, Quipper School, Rumah Belajar, Ruangguru, Jamboard, Kahoot, dan Quizizz, dan lain-lain. Pada kegiatan ini, tim berinisiatif dan memfokuskan untuk melakukan kegiatan pelatihan penggunaan Kahoot, Quizizz, dan Canva pada Kelompok Kerja Guru (KKG) Sekolah Dasar Gugus 3 Kecamatan Harjamukti Kota Cirebon. Alasannya adalah karena *platform* tersebut masih belum banyak dikenal dan dimanfaatkan di kalangan guru Sekolah Dasar. Selain itu, *platform* ini dapat dimodifikasi dan dikembangkan sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Pada *platform* ini, guru dan siswa dapat berkolaborasi untuk membuat sketsa ide, memecahkan masalah, menggambar secara daring dan berkompetisi antar siswa. Hasil kerja siswa akan otomatis tersimpan di akun google drive guru.

Kegiatan pelaksanaan program Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM) ini bertujuan untuk meningkatkan pengetahuan dan keterampilan literasi digital guru SD mitra yaitu SD se-kecamatan Harjamukti Kota Cirebon terutama pada penggunaan Kahoot, Quizizz, dan Canva pada pembelajaran di kelas. Canva adalah aplikasi yang cukup populer dan dapat digunakan untuk membuat media pembelajaran. Aplikasi ini adalah program desain online yang menyediakan berbagai tools antara lain presentasi, poster, brosur, cover buku, infografis, spanduk, dan jenis lainnya (Resmini' et al., 2021). Dalam penelitian lain juga menunjukkan bahwa penggunaan aplikasi kahoot dapat meningkatkan aktivitas siswa dalam proses pembelajaran (Ningsih et al., 2021). Penelitian ini juga sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Umam dan kawan-kawan yang menunjukkan bahwa media digital dalam sangat berpengaruh terhadap aktivitas siswa dalam proses pembelajaran (Umam, Kaiful; Zaini, 2013). Hasil kegiatan pengabdian yang dilakukan oleh Ningsih dan kawan-kawan juga mendapatkan hasil bahwa pelatihan aplikasi kahoot dapat meningkatkan keterampilan guru sebesar 90,52% (Ningsih et al., 2021). Sementara Quizizz adalah software yang dapat meningkatkan motivasi siswa dalam mengikuti ujian yang diberikan. Quizizz memberikan gambaran statistik tentang kinerja siswa dan dapat melacak berapa banyak siswa yang telah menjawab pertanyaan yang telah dibuat (Rahayu, Setia Widia, 2020).

Sebagai upaya mengembangkan potensi siswa sekolah dasar di era disrupsi digital dan menghadapi pembelajaran jarak jauh saat ini, siswa tidak hanya harus menguasai sains, tetapi juga menguasai teknologi. Untuk mengoptimalkan kemampuan siswa sekolah dasar, siswa sekolah dasar harus menggunakan media teknologi informasi yang tepat dalam pembelajaran di kelas. Oleh

karena itu, keterampilan guru kelas juga harus mumpuni untuk mengoperasikan media teknologi. Keterampilan ini disebut keterampilan literasi digital. Literasi belum menjadi kebiasaan dan budaya bangsa Indonesia (Amri et al., 2021). Adapun pengaruh positif digital literasi terhadap pembelajaran adalah 1) membantu proses pembelajaran, 2) kemampuan membedakan sumber belajar yang nyata, bermakna, dan bermanfaat, dan 3) memberikan kesempatan bagi guru untuk membuat media pembelajaran digital sehingga lebih produktif (Ahman et al., 2019).

Berdasarkan observasi awal, sebanyak 60% guru SD di kecamatan Harjamukti Kota Cirebon belum pernah menggunakan *platform* digital sebagai media pembelajaran daring karena keterbatasan kemampuan dan juga belum mengenal *platform* digital Kahoot, Quizizz, dan Canva. Sebanyak 90% guru lebih familiar pada aplikasi whatsapp group dan zoom sebagai media pembelajaran daring. Oleh sebab itu, diharapkan melalui sosialisasi, pelatihan serta pendampingan terhadap guru SD di sekolah, guru dapat memiliki keterampilan digital literasi melalui penggunaan *platform* digital di kelas sehingga dapat membantu siswa agar belajar lebih efektif dan cepat untuk berkembang ke era disrupsi digitalisasi dan mengubah pembelajaran daring yang membosankan dan tidak inovatif menjadi pembelajaran multi-stimulan yang lebih menarik dan menyenangkan.

Keterampilan digital literasi yang dimiliki guru belum maksimal padahal keterampilan tersebut dapat memudahkan pendidik dalam mentransfer ilmu dan pengetahuannya dengan menggunakan internet. Disamping itu, belum ada kebijakan sekolah tentang program digital literasi sehingga siswa tidak memiliki kemampuan dalam hal mencari, menelusuri, mengolah, dan mengevaluasi informasi secara efektif dan efisien.

2. BAHAN DAN METODE

Kegiatan PKM ini dilaksanakan di SDN Kanggraksan Kota Cirebon yang diikuti oleh 20 orang guru Sekolah Dasar yang tergabung dalam KKG Gugus 3 Kecamatan Harjamukti Kota Cirebon. Metode pelatihan yang digunakan metode pembelajaran pengalaman (*experiential learning*) (Knowles, 1978; Kolb, Boyatzis, & Mainemelis, 2014; Lieb, 1991). Metode experiential learning merupakan suatu proses dimana pengalaman-pengalaman individu direfleksikan yang kemudian timbul gagasan atau pengetahuan-pengetahuan yang baru (Dennison, 2012; Kolb et al., 2014; Moon, 2014) dalam (Suryanda et al., 2021). Metode pelaksanaan kegiatan yang dilaksanakan sebagai solusi untuk mengatasi permasalahan yang dihadapi oleh mitra adalah sebagai berikut: 1) Persiapan, 2) pelaksanaan sosialisasi penggunaan *platform* digital sebagai media pembelajaran di Sekolah Dasar, 3)

Pelaksanaan pelatihan dan pendampingan penggunaan *platform* digital bagi guru, dan 4) Evaluasi pelaksanaan.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Persiapan Pelatihan dan Pendampingan Penggunaan Platform Digital bagi Guru

Mengacu pada permasalahan yang ada yakni 1) Sebanyak 60% guru SD di kecamatan Harjamukti Kota Cirebon belum pernah menggunakan *platform* digital sebagai media pembelajaran daring karena keterbatasan kemampuan dan juga belum mengenal *platform* digital Kahoot, Quizizz, dan Canva dan 2) Sebanyak 90% guru lebih *familiar* pada aplikasi *whatsapp group* dan zoom sebagai media pembelajaran daring. Tim menyusun rencana dan desain acara pelatihan dan pendampingan yang akan dilaksanakan. Dimulai dari survey lokasi, kemudian mengurus perijinan dengan mitra. Setelah itu tim melakukan koordinasi dengan Ketua KKG Gugus 3 Kecamatan Harjamukti, Ketua Gugus 3 Kecamatan Harjamukti dan Pengawas Bina TK dan SD. Tim telah menyusun kegiatan PKM sebagai berikut.

Tabel 1. Jadwal Pelatihan dan Pendampingan Penggunaan Platform Digital Bagi Guru.

Hari dan Tanggal	Waktu	Kegiatan	Narasumber
Selasa, 7 September 2021	08.00 – 09.00	1. Pembukaan oleh prodi PGSD 2. Pembukaan oleh ketua gugus 3. Pembukaan oleh Pengawas Bina	1. Ketua TIM 2. Ketua Gugus 3. Pengawas Bina
	09.00 – 12.00	Pendampingan penggunaan <i>platform</i> digital	1. Erna Labudasari, M.Pd 2. Eliya Rochmah, M.Pd
	12.00 – 13.00	Break ishoma	
	13.00 – 14.00	Evaluasi dan penutupan	Peserta

2. Pelaksanaan Sosialisasi Penggunaan Platform Digital Sebagai Media Pembelajaran di Sekolah Dasar

Sebelum kegiatan PKM dimulai, peserta diwajibkan mengisi daftar hadir yang telah disiapkan oleh tim. Seluruh peserta kegiatan wajib mematuhi protokol kesehatan yang dihimbau oleh pemerintah salah satunya yakni memakai masker, mencuci tangan menggunakan *hand sanitizer*, dan mengecek suhu sebelum memasuki ruangan

kegiatan. Berikut ini adalah dokumentasi peserta kegiatan sebelum memasuki ruangan.



Gambar 1. Peserta Sebelum Memasuki Ruang Kegiatan.

Kegiatan diawali dengan pembukaan yang dihadiri oleh Pengawas Bina TK dan SD Kecamatan Harjamukti kota Cirebon yaitu Bapak Pendi, S. Pd, Ketua Gugus 3 Kecamatan Harjamukti sekaligus Kepala Sekolah SDN Kanggraksan yaitu Ibu Rohanah, M. Pd dan Ketua KKG Gugus 3 Kecamatan Harjamukti yaitu Bapak Karjaya, S.Pd. Kemudian dilanjutkan dengan diskusi dan silang pendapat mengenai media pembelajaran yang dapat digunakan saat pembelajaran daring. Pada sesi ini juga diungkapkan permasalahan atau kendala yang guru hadapi saat menggunakan media berbasis digital.

Kegiatan selanjutnya adalah Sosialisasi *platform* digital sebagai media pembelajaran. Kegiatan ini dilakukan oleh tim dosen Universitas Muhammadiyah Cirebon. Sosialisasi bertujuan memberikan pengetahuan kepada guru mengenai konsep pembelajaran daring dan penggunaan *platform* digital sebagai media pembelajaran dalam pembelajaran daring. Guru dapat menguasai keterampilan digital literasi dengan menggunakan *platform* digital di dalam kelas terutama Kahoot, Quizizz, dan Canva sehingga dapat membantu siswa belajar lebih efektif dan cepat, memasuki ke era disrupsi digital, dan mengubah pembelajaran daring yang membosankan dan tidak inovatif menjadi pembelajaran multi-stimulan yang lebih menarik dan menyenangkan. Sosialisasi berlangsung secara *offline* menggunakan metode ceramah dengan melibatkan 20 orang guru se-gugus 3 Kecamatan Harjamukti.

Pemaparan materi dilakukan dengan media slide power point. Metode yang digunakan adalah ceramah dan tanya jawab. Pemateri menjelaskan terkait pengenalan media pembelajaran inovatif yang dapat digunakan dalam pembelajaran daring dan konsep pembelajaran daring menggunakan

platform digital. Pemaparan juga diselingi dengan diskusi interaktif dan tanya jawab antara pemateri dan peserta. Pada sesi ini, peserta terlihat aktif dan antusias.



Gambar 2. Sesi Pemaparan Materi.

3. Pelaksanaan Pelatihan dan Pendampingan Penggunaan *Platform* Digital bagi Guru

Pelatihan dan pendampingan dilakukan oleh tim dosen Universitas Muhammadiyah Cirebon. Pelatihan dilakukan secara luring dengan metode praktikum secara langsung. Guru diberikan materi mengenai *platform* digital dalam proses pembelajaran di Sekolah Dasar. Guru sebagai mitra diberikan dilatih agar terampil menggunakan *platform* digital pada pembelajaran yang dilakukan di kelas. Pembelajaran dengan berbantuan *platform* digital diharapkan pembelajaran di SD tidak terpaku pada ruang kelas dan waktu. Pada kegiatan ini, guru diberikan pemaparan teori terlebih dahulu agar sebelum praktik mendapat bekal mengenai keunggulan dan kekurangan *platform* yang disajikan.

Pada paparan materi, guru tidak diarahkan sepenuhnya untuk menggunakan teknologi dalam pembelajaran, namun guru diarahkan untuk dapat menggabungkan pembelajaran konvensional yang terintegrasi dengan teknologi. Pembelajaran yang terintegrasi dengan teknologi juga dapat membantu siswa agar belajar lebih efektif dan cepat untuk berkembang ke digitalisasi dan mengubah pembelajaran yang membosankan dan tidak inovatif menjadi pembelajaran multi-stimulan yang lebih menarik dan menyenangkan.

Pada sesi pelatihan dan pendampingan, guru diminta untuk mempraktikkan secara langsung beberapa *platform* digital yang telah dijelaskan pada sesi pemaparan materi sebelumnya. Guru mencoba mempraktikkan semua *platform* digital (kahoot, quizizz dan canva) dengan tetap didampingi untuk mengatasi kesulitan yang dihadapi. Masing-masing guru membuat media secara individu. Media kahoot dan quizizz digunakan guru sebagai alat evaluasi yang dapat

digunakan secara daring dan luring. Pada sesi ini, guru diminta untuk membuat soal evaluasi masing-masing sebanyak 5 soal tematik. Sedangkan media canva digunakan guru untuk membuat cover LKS/modul yang dapat digunakan saat pembelajaran daring maupun luring. Guru terlihat antusias mempraktikkan dan aktif bertanya ketika menemukan permasalahan pada saat mempraktikkan *platform* digital. Berikut ini adalah gambar pada saat sesi pelatihan dan pendampingan Penggunaan *Platform* Digital bagi Guru.



Gambar 3. Sesi Pelatihan dan Pendampingan Penggunaan *Platform* Digital.

Setelah sesi pelatihan dan pendampingan, peserta diminta untuk mempresentasikan hasil luaran pelatihan sementara peserta lain dan pemateri memberikan masukan dan saran atas hasil presentasi dari para peserta pelatihan sebagai bahan evaluasi peserta untuk kedepannya. Berikut ini adalah dokumentasi guru yang melakukan presentasi hasil rancangan media dan hasil luaran peserta.



Gambar 4. Guru Melakukan Presentasi Hasil Rancangan Media.

LAPORAN TUGAS WORKSHOP PLATFORM DIGITAL (QUIZZ) KKG GUGUS 3

NO	NAMA GURU/ PESERTA	LINK QUIZZ
1	Kanjaya	https://quizizz.com/join?gc=25089654
2	Tito Prasetyo	https://quizizz.com/join?gc=18994806
3	Silvia Ruliana	https://quizizz.com/join?gc=21182070
4	Anis Syuhada	https://quizizz.com/join?gc=45766262
5	Desi Wulandari	https://quizizz.com/join?gc=63755894
6	Mega Putri Rahayu	https://quizizz.com/join?gc=16683278
7	Siti Nurul Komariah	https://quizizz.com/join?gc=488381
8	Wafa Siti Astina	https://quizizz.com/join?gc=55989878
9	Enggar	https://bit.ly/QuizizzPJOK
10	Reni Lestari Fitriani	https://quizizz.com/join?gc=21124726
11	Demok Larassanti	https://quizizz.com/join?gc=21807094
12	Diding Nasrudin	https://quizizz.com/join?gc=33581430
13	Desy Andini	https://quizizz.com/join?gc=04380278
14	N Sani Intan	https://quizizz.com/join?gc=49600118
15	Ani Yuni Fitriani	https://quizizz.com/join?gc=62707318
16	Kadeh	https://quizizz.com/join?gc=61527670
17	Noor Ainun	https://quizizz.com/join?gc=03593846
18	Nani Sumarni	https://quizizz.com/join/quiz/0136443b1e6ce9001e2383be?start=studentShare=true
19	Anggi Febriyani	https://quizizz.com/join?gc=40590726
20	Euis	https://quizizz.com/join?gc=486581

Gambar 5. Hasil Luaran Peserta.

4. Evaluasi Pelaksanaan

Setelah sesi serangkaian kegiatan sosialisasi, pelatihan dan pendampingan selesai, selanjutnya dilakukan kegiatan diskusi dan tanya jawab seputar keseluruhan kegiatan. Lalu, peserta diminta untuk mengisi angket yang bertujuan mengevaluasi kegiatan PKM yang telah dilaksanakan. Berikut ini adalah format angket yang diisi oleh peserta kegiatan:

Tabel 2. Format Angket.

No	Pernyataan	Kriteria			
1.	Kesesuaian materi dengan tujuan pelatihan				
2.	Kesesuaian materi dengan kebutuhan para guru	1	2	3	4
3.	Kualitas materi	1	2	3	4
4.	Penguasaan narasumber	1	2	3	4
5.	Cara penyampaian materi	1	2	3	4

	narasumber				
6.	Sistematika alur materi	1	2	3	4
7.	Tingkat partisipatif narasumber dengan peserta pelatihan	1	2	3	4
8.	Kedekatan narasumber dengan peserta	1	2	3	4
9.	Penampilan narasumber	1	2	3	4

Berdasarkan hasil angket yang telah diisi oleh peserta, sebanyak 67% peserta memberikan respon sangat baik sedangkan sisanya sebanyak 33% memberikan respon baik terhadap kegiatan PKM. Lebih lanjut, berdasarkan hasil sosialisasi, pelatihan, dan pendampingan *platform* digital bagi 20 guru yang tergabung dalam KKG Gugus 3 Kecamatan Harjamukti, sebanyak 19 guru atau 95% guru meningkat pengetahuannya mengenai konsep pembelajaran daring dan terampil dalam menggunakan *platform* digital di dalam kelas terutama Kahoot, Quizizz, dan Canva.



Gambar 6. Foto Bersama Para Guru.

4. KESIMPULAN

Kesimpulan dari kegiatan PKM berupa sosialisasi, pelatihan dan pendampingan penggunaan *platform* digital adalah meningkatnya pengetahuan dan keterampilan guru yang tergabung dalam KKG Gugus 3 Kecamatan Harjamukti Kota Cirebon sebesar 95%. Hasil pengabdian ini sejalan bahwa guru dapat mengembangkan bahan ajar digital dengan menggabungkan berbagai *platform* yaitu canva, youtube, dan quizizz. Lebih lanjut, respon peserta kegiatan menunjukkan bahwa sebesar 67% peserta memberikan respon sangat baik sedangkan sisanya sebanyak 33% memberikan respon baik terhadap kegiatan PKM. Kegiatan ini berjalan dengan baik dan lancar tanpa adanya kendala yang berarti. Guru-guru merasa tertarik dan antusias mempraktikkan *platform* digital seperti kahoot, quizizz, dan canva dan ingin mengimplementasikan dalam pembelajaran yang akan datang.

UCAPAN TERIMA KASIH

Kegiatan pengabdian ini dapat terselenggara dengan dukungan Pendanaan dari Program PKKM Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi Anggaran

2021 dan Prodi Pendidikan Guru Sekolah dasar Universitas Muhammadiyah Cirebon. Penulis juga ingin mengucapkan terima kasih kepada Pengurus KKG Gugus 3 Kecamatan Harjamukti dan Guru-Guru SD Se-gugus 3 Kecamatan Harjamukti Kota Cirebon yang telah aktif mengikuti kegiatan pengabdian ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahman, Mujiyanto, J., Bharati, Dwi Anggani Linggarnggeraini, Y., & Faridi, A. (2019). Literasi digital: Dampak dan tantangan dalam pembelajaran bahasa. *Seminar Nasional Pascasarjana UNNES*, 386–389. <https://proceeding.unnes.ac.id/index.php/snpasca/article/download/313/342/>
- Amri, S., Rochmah, E., & Cirebon, U. M. (2021). Pengaruh Kemampuan Literasi Membaca Terhadap Prestasi Belajar Siswa Sekolah Dasar. *EduHumaniora | Jurnal Pendidikan Dasar Kampus Cibiru*, 13(1), 52–58. <https://doi.org/10.17509/eh.v13i1.25916>
- Assidiqi, M. H., & Sumarni, W. (2020). Pemanfaatan Platform Digital di Masa Pandemi Covid-19. *Prosiding Seminar Nasional ...*, 298–303. <https://proceeding.unnes.ac.id/index.php/snpasca/article/download/601/519>
- Ningsih, Y. L., Kesumawati, N., Fitriarsari, P., Octaria, D., Retta, A. M., & Nopriyanti, T. D. (2021). Peningkatan Keterampilan Penggunaan Aplikasi Kahoot Bagi Guru Di Sma Negeri 11 Palembang. *Jurnal Terapan Abdimas*, 6(1), 96. <https://doi.org/10.25273/jta.v6i1.7726>
- Rahayu, Setia Widia, E. W. (2020). WORKSHOP PEMBELAJARAN BERBANTU SOFTWARE QUIZIZZ UNTUK MENINGKATKAN INOVASI DALAM PEMBELAJARAN DARING DI MASA PENDEMI COVID-19. *JPMB (JURNAL PENGABDIAN MASYARAKAT BORNEO)*, 4(April 2019), 107–112.
- Resmini', S., Satriani, I., & Rafi, M. (2021). Pelatihan Penggunaan Aplikasi Canva sebagai Media Pembuatan Bahan Ajar dalam Pembelajaran Bahasa Inggris. *Abdimas Sliwangi*, 04(02), 335–343.
- Rochmah, E., & Labudasari, E. (2019). PENERAPAN GERAKAN LITERASI SEKOLAH DALAM MENINGKATKAN KARAKTER MANDIRI SISWA. *Seminar Nasional Pendidikan, FKIP UNMA 2019 "Literasi Pendidikan Karakter Berwawasan Kearifan Lokal Pada Era Revolusi Industri 4.0,"* 1(1), 19–27. <https://prosiding.unma.ac.id/index.php/semnasfkp/article/view/5%0A>
- Suryanda, A., Azrai, E. P., Rini, D. S., Biologi, S. P., & Jakarta, U. N. (2021). *Peningkatan Keterampilan*

- Guru IPA dalam Mengembangkan Media Pembelajaran Inovatif Berbasis Potensi Lokal.* 5(4), 836–842.
- Tian, M., Kusmindari, C. D., Hardini, S., & Indriani, P. (2021). Ruang Belajar Online Sebagai Implementasi Pembelajaran Daring Pada Murid Sekolah Dasar Muhammadiyah 22 Meranjat. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat Bina Darma*, 1(1), 43–56. <https://doi.org/10.33557/pengabdian.v1i1.1341>
- Umam, Kaiful; Zaini, I. (2013). Penerapan Media Digital Dalam Pembelajaran Apresiasi Batik Kelas X SMA Negeri 1 Blega. *Jurnal Pendidikan Seni Rupa*, 1(1), 100–105.
- Utami, E. (2020). Kendala dan Peran Orangtua dalam Pembelajaran Daring Pada Masa Pandemi Covid-19. *Prosiding Seminar Nasional Pascasarjana*, 471–479. <https://proceeding.unnes.ac.id/index.php/snpasca/article/download/637/555>