*Jurnal Edukasi Pengabdian Masyarakat: EDUABDIMAS* *(e-ISSN. 2964-139X)*
*Vol. 3 No. 4, Oktober 2024* *(P-ISSN. 2964-1381)*

# PELATIHAN DAN PENDAMPINGAN WORKSHEET INTERAKTIF DENGAN WIZER.ME BAGI GURU SEKOLAH DASAR DI KOTA MALANG

Trio Erawati Siregar[1*], Gaundensius Jati Lamauran Konten[2]

[1]Pendidikan Dasar, Pascasarjana, Universitas Negeri Malang, Indonesia
[2]Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Nusa Cendana, Indonesia
*Email: trioerawati@gmail.com

**Corresponding author:**
Trio Erawati Siregar
Universitas Negeri Malang
trioerawati@gmail.com

**ABSTRAK**

*Pelatihan dan pendampingan pembuatan worksheet interaktif menggunakan wizer.me bertujuan untuk meningkatkan kompetensi guru sekolah dasar di Kota Malang dalam mengembangkan media pembelajaran digital. Kegiatan ini dilatarbelakangi oleh kebutuhan pembelajaran yang lebih inovatif di era digital sekaligus mengatasi keterbatasan guru dalam menggunakan teknologi. Pelaksanaan kegiatan melibatkan 10 guru sekolah dasar didukung oleh tim fasilitator yang memberikan pendampingan intensif.*

*Kegiatan dilakukan melalui tiga tahapan utama yaitu persiapan, pelaksanaan, dan evaluasi. Tahap persiapan mencakup analisis kebutuhan peserta melalui observasi dan lembar angket. Pelatihan dilaksanakan dengan pendekatan praktis dimulai dari pengenalan wizer.me hingga pembuatan worksheet yang melibatkan elemen multimedia seperti teks, video, dan soal interaktif. Evaluasi menunjukkan bahwa pelatihan berhasil meningkatkan keterampilan teknis dan kepercayaan diri guru dalam memanfaatkan teknologi untuk pembelajaran.*

*Hasil kegiatan ini mencakup worksheet interaktif yang sesuai dengan kebutuhan siswa lengkap dengan fitur evaluasi yang memudahkan proses penilaian. Pelatihan ini tidak hanya membekali guru dengan keterampilan baru tetapi juga mendorong inovasi dalam pembelajaran. Dengan keberhasilan ini, diharapkan guru-guru mampu terus beradaptasi dengan perkembangan teknologi dan meningkatkan kualitas pendidikan.*

***Kata Kunci:*** *worksheet interaktif; wizer.me; sekolah dasar.*

**ABSTRACT**

*Training and mentoring in creating interactive worksheets using wizer.me aim to enhance the competencies of elementary school teachers in Malang City in developing digital learning media. This activity is driven by the need for more innovative learning in the digital era while also addressing teachers' limitations in using technology. The implementation of the activity involved 10 elementary school teachers supported by a team of facilitators who provided intensive guidance. The activities were carried out through three main stages: preparation, implementation, and evaluation. The preparation stage included a needs analysis of the participants through observation and questionnaires. The training was conducted with a practical approach, starting from the introduction of wizer.me to the creation of worksheets that involved multimedia elements such as text, video, and interactive questions. Evaluation shows that the training successfully improved teachers' technical skills and confidence in utilizing technology for learning. The results of this activity include interactive worksheets that meet students' needs, complete with evaluation features that facilitate the assessment process. This training not only equips teachers with new skills but also encourages innovation in learning. With this success, it is hoped that teachers will continue to adapt to technological developments and improve the quality of education.*

***Keywords:*** *interactive worksheet; wizer.me; elementary school.*

## PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan salah satu pilar utama dalam menciptakan generasi yang kompeten dan siap menghadapi tantangan zaman. Dalam era globalisasi dan perkembangan teknologi yang pesat telah membawa perubahan dalam berbagai aspek kehidupan terutama

dalam dunia pendidikan. Di era teknologi ini, tidak lagi menjadi pelengkap melainkan komponen esensial yang mendukung proses pembelajaran (Endah Marwanti et al., 2022) . Transformasi digital dalam pendidikan memberikan peluang untuk menciptakan metode pembelajaran yang lebih efektif, fleksibel, dan interaktif. Kemajuan teknologi juga mempermudah akses terhadap informasi yang memungkinkan guru dan siswa untuk belajar dan mengajar tanpa batasan ruang dan waktu serta mempersiapkan siswa dalam menghadapi tantangan di masa depan. Guru dituntut tidak hanya sebagai pendidik tetapi juga sebagai fasilitator yang mampu menggunakan media pembelajaran berbasis teknologi. Pemanfaatan teknologi secara optimal memerlukan peran guru dalam menciptakan pembelajaran yang menarik dan relevan bagi siswa (Heryani et al., 2022).

Penguasaan teknologi oleh guru sangat penting untuk mendukung pembelajaran pada abad 21 yang menekankan keterampilan berpikir kritis, kreativitas, kolaborasi, dan komunikasi. Tanpa kemampuan untuk menggunakan teknologi secara efektif guru akan sulit menciptakan pengalaman belajar yang relevan dan menarik bagi siswa. Teknologi memungkinkan pembelajaran berbasis proyek dan penggunaan simulasi yang mendekati situasi dunia nyata (Gogahu & Prasetyo, 2020). Dengan demikian, penguasaan teknologi bukan hanya tentang mengoperasikan perangkat tetapi juga tentang mengintegrasikan teknologi ke dalam praktik pembelajaran untuk menciptakan pengalaman belajar yang relevan. Media pembelajaran adalah segala bentuk alat atau sumber yang digunakan untuk mendukung proses pembelajaran kepada siswa. Penggunaan media pembelajaran sangat penting untuk membantu guru dalam menyampaikan materi dengan cara yang lebih variatif dan menarik. Dengan memanfaatkan media pembelajaran yang tepat guru dapat menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif dan relevan dengan kebutuhan siswa (Syahmi et al., 2022).

Di era digital ini, penggunaan teknologi berbasis teknologi memegang peranan penting. Teknologi memungkinkan guru dan siswa untuk mengakses berbagai sumber belajar yang lebih variatif seperti video, bentuk visual, animasi dan berbagai aplikasi interaktif. Teknologi telah membuka peluang untuk menciptakan media pembelajaran yang inovatif salah satunya adalah platform digital seperti wizer.me (Fauzi et al., 2021). Wizer me merupakan sebuah media pembelajaran berbasis digital yang dirancang untuk mempermudah guru dalam menyusun materi interaktif. Platform ini memungkinkan guru untuk membuat worksheet digital yang tidak hanya berisi teks tetapi tersedia bebagai elemen multimedia seperti gambar, video dan audio yang dapat diakses siswa kapan saja dan di mana saja. Keunggulan wizer.me terletak pada fleksibilitas dan kemudahan penggunaannya sehingga cocok untuk diterapkan oleh guru di berbagai tingkat pendidikan termasuk Sekolah Dasar (Safitri, 2022).

Dalam hal ini, tidak semua guru mengetahui manfaat dan cara penggunaan platform wizer.me. Banyak dari mereka membutuhkan pelatihan khusus agar dapat memanfaatkan wizer.me secara optimal. Fakta di lapangan menunjukkan bahwa masih banyak guru yang belum menguasai teknologi dengan baik terutama dalam konteks pembelajaran. Tantangan ini menjadi penghambat dalam mengintegrasikan teknologi ke dalam proses belajar-mengajar meskipun berbagai perangkat dan platform pembelajaran digital telah tersedia. Sebagian besar guru merasa kurang percaya diri dalam menggunakan teknologi karena minimnya pelatihan yang relevan. Di sisi lain, siswa sebagai generasi milenial sering kali lebih mahir dalam

memanfaatkan teknologi sehingga kesenjangan keterampilan teknologi antara guru dan siswa menjadi tantangan tersendiri dalam dunia pendidikan modern (Cayeni & Utari, 2019).

Berdasarkan observasi di SDN Mojolangu 3 Kota Malang, ditemukan bahwa sebagian besar guru masih menggunakan teknologi sederhana seperti youtube, ppt, quizizz dan canva. Salah satu penyebab utamanya adalah minimnya pelatihan yang memadai terkait penggunaan teknologi pembelajaran. Selain itu, guru juga menghadapi tantangan seperti kurangnya waktu untuk belajar teknologi baru dan beban administrasi yang berat. Guru yang telah menguasai teknologi cenderung lebih inovatif dalam mendesain pembelajaran. Mereka mampu memanfaatkan berbagai alat dan aplikasi untuk menciptakan pembelajaran yang lebih interaktif seperti penggunaan Learning Management System (LMS), perangkat lunak simulasi, hingga aplikasi kolaborasi online. Siswa yang terlibat dalam pembelajaran berbasis teknologi juga menunjukkan tingkat partisipasi yang lebih tinggi dan lebih antusias terhadap proses belajar. Namun, keberhasilan ini masih terbatas pada sejumlah kecil guru yang memiliki akses dan pelatihan teknologi yang memadai.

Selain itu, wizer.me juga menawarkan kemudahan bagi guru dalam hal evaluasi. worksheet interaktif bertujuan memudahkan guru untuk langsung melihat hasil pekerjaan siswa dan memberikan umpan balik serta menilai pemahaman siswa. Setiap aktivitas yang diselesaikan siswa di platform ini secara otomatis akan terekam memudahkan guru untuk melakukan analisis dan penilaian yang lebih objektif. Fitur ini juga memungkinkan guru untuk menyesuaikan tingkat kesulitan soal sesuai dengan kemampuan masing-masing siswa memberikan kesempatan bagi setiap siswa untuk berkembang sesuai dengan kemampuannya. Implementasi teknologi dalam pembelajaran sering kali menghadapi kendala di lapangan, seperti kurangnya dukungan teknis dan keterbatasan waktu guru untuk belajar hal baru. Banyak guru yang merasa bahwa waktu mereka lebih baik digunakan untuk menyiapkan materi pembelajaran secara tradisional daripada mempelajari teknologi baru yang belum mereka pahami sepenuhnya. Namun, pendekatan seperti ini dapat menghambat inovasi dalam pendidikan (Sobri et al., 2023).

Oleh karena itu, diperlukan strategi yang tidak hanya memberikan pelatihan, tetapi juga memastikan keberlanjutan penggunaannya. Wizer.me menjadi media pembelajaran digital yang dapat memberikan kemudahan bagi guru dalam menciptakan media pembelajaran yang tidak hanya menarik tetapi juga relevan dengan kebutuhan siswa dan tuntutan kurikulum merdeka. Berdasarkan permasalahan tersebut, memerlukan pelatihan dan pendampingan worksheet interaktif yang membantu guru di lingkungan SDN Mojolangu 3 dalam mengembangkan media pembelajaran yang menarik dan interaktif berbasis digital.

## METODE PELAKSANAAN

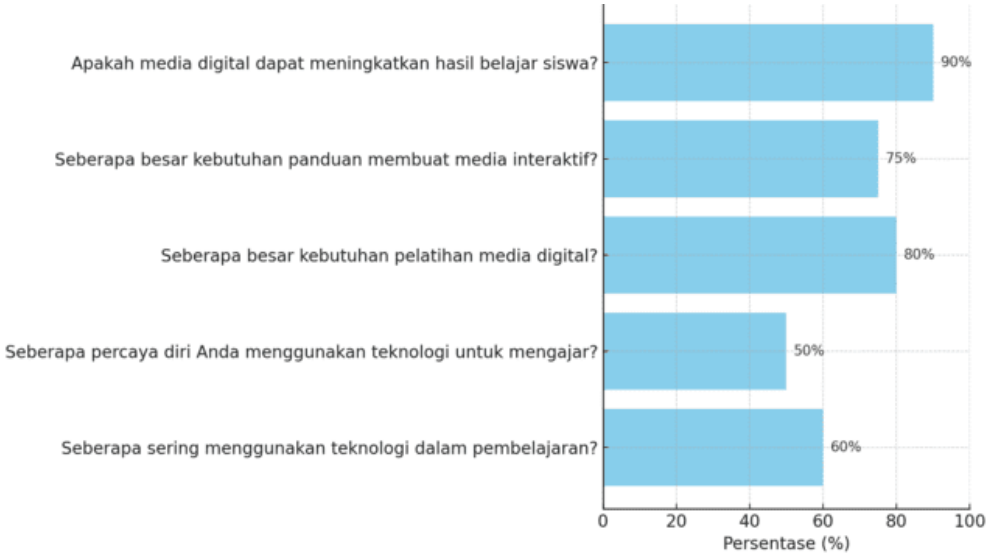
Pelatihan dan pendampingan dilaksanakan secara tatap muka (luring) di SDN Mojolangu 3 dengan pendekatan kolaboratif dan interaktif. Waktu pelaksanaan dilaksanakan Kegiatan ini dilaksanakan pada tanggal18 Oktober 2024. Pelatihan ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan guru dalam merancang media pembelajaran digital yang menarik, interaktif, dan sesuai dengan kebutuhan pembelajaran di kelas. Sasaran kegiatan ini adalah seluruh guru SDN Mojolangu 3, yang diharapkan dapat mengaplikasikan hasil pelatihan ke dalam proses pembelajaran sehari-hari.

Metode pelaksanaan pelatihan diawali dengan sesi pemaparan materi yang disampaikan oleh pemateri. Pada sesi ini, para guru diperkenalkan dengan konsep dasar media pembelajaran interaktif dan manfaatnya dalam meningkatkan keterlibatan siswa. Selain itu, pemateri juga menjelaskan fitur-fitur unggulan dari wizer.me seperti pembuatan lembar kerja digital dengan elemen multimedia, pengaturan kuis interaktif hingga fitur kolaborasi untuk mempermudah kegiatan belajar di kelas. Pemaparan ini dilakukan secara sistematis untuk memberikan pemahaman yang menyeluruh kepada guru.

Kegiatan dilanjutkan dengan praktik langsung untuk mencoba merancang worksheet interaktif menggunakan wizer.me. Pemateri membantu guru dalam memilih template yang sesuai, menambahkan konten multimedia seperti video, gambar, dan audio, serta mengatur fitur evaluasi otomatis. Pendekatan ini dilakukan secara personal untuk memastikan setiap guru dapat memahami prosesnya dengan baik dan dapat menyelesaikan desain worksheet sesuai dengan mata pelajaran yang diajarkan. Tahap akhir pelatihan diisi dengan presentasi hasil karya guru-guru. Para peserta diminta mempresentasikan worksheet interaktif yang telah dibuat di depan tim pelatih dan rekan sejawat untuk mendapatkan umpan balik.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

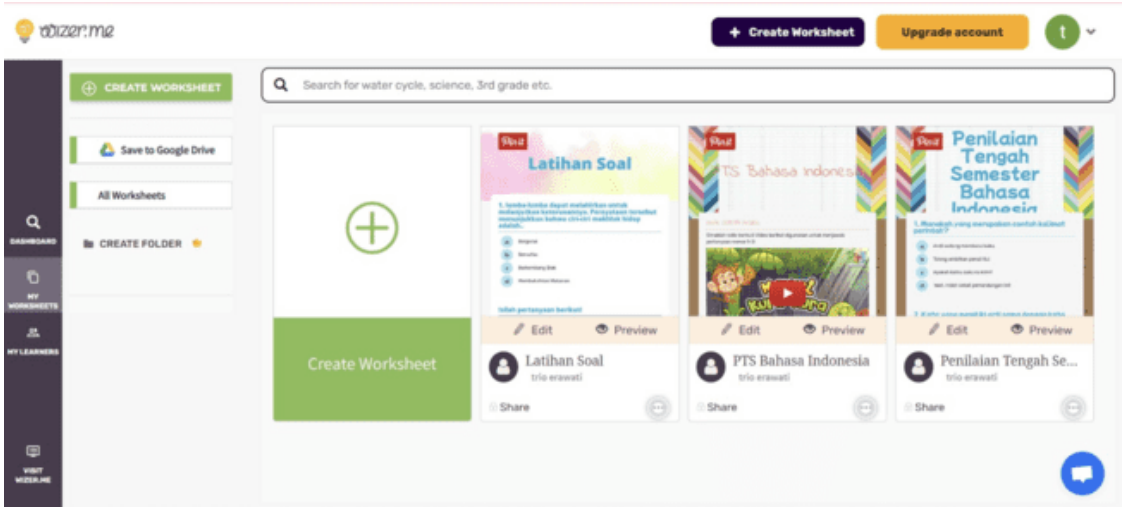
Kegiatan pengabdian ini diawali dengan melakukan penggalian informasi untuk menganalisis kebutuhan guru di SDN Mojolangu 3 Malang. Tim menggunakan survei digital dan melakukan wawancara berkelanjutan dengan kepala sekolah serta beberapa guru untuk mendapatkan gambaran yang lebih mendalam mengenai kebutuhan mareka. Kegiatan ini bertujuan untuk menggali dan mendapatkan informasi mengenai kebutuhan guru secara mendalam. Sebelum pelatihan dimulai, dilakukan analisis awal melalui angket untuk mengidentifikasi kebutuhan dan pemahaman guru terkait penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi. Berdasarkan hasil angket, 60% guru sering menggunakan teknologi dalam pembelajaran tetapi belum optimal, 50% guru merasa kurang percaya diri menggunakan teknologi untuk mengajar, 80% guru sangat memmbutuhkan pelatihan terkait media digital, 75% guru membutuhkan panduan untuk membuat media pembelajaran interaktif dan 90% guru percaya media digital meningkatkan hasil belajar siswa. Berikut hasil Angket kebutuhan guru dalam pengembangan keterampilan




Gambar 1. Kebutuhan guru untuk pengembangan keterampilan

Berdasarkan data yang telah disajikan pada gambar 1 menunjukkan hasil bahwa guru sering mengggunakan teknologi digital namun belum percaya diri. Oleh karena itu, diperlukan pelatihan dalam penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi. Pada tahap awal pelatihan, peserta diperkenalkan dengan Wizer.me yaitu sebuah platform yang dirancang untuk membuat worksheet digital dengan fitur-fitur interaktif. Pelaksanaan pelatihan diikuti oleh 12 peserta yang merupakan guru SDN Mojolangu 3 Malang. Kegiatan dibagi menjadi 2 sesi dengan 2 narasumber. Sesi pertama berfokus pada pengenalan media pembelajaran berbasis digital wizer. me yang disampaikan oleh narasumber 1 ibu Trio Erawati,M.Pd. sedangkan pada sesi kedua berfokus pada praktik pengembangan worksheet yang dipandu oleh narasumber 2 bapak Gaudensius Koten,M.Pd. Pada sesi kegiatan praktik, bapak ibu guru akan didampingin dalam penggunaan fitur-fitur yang ada dalam wizer.me.

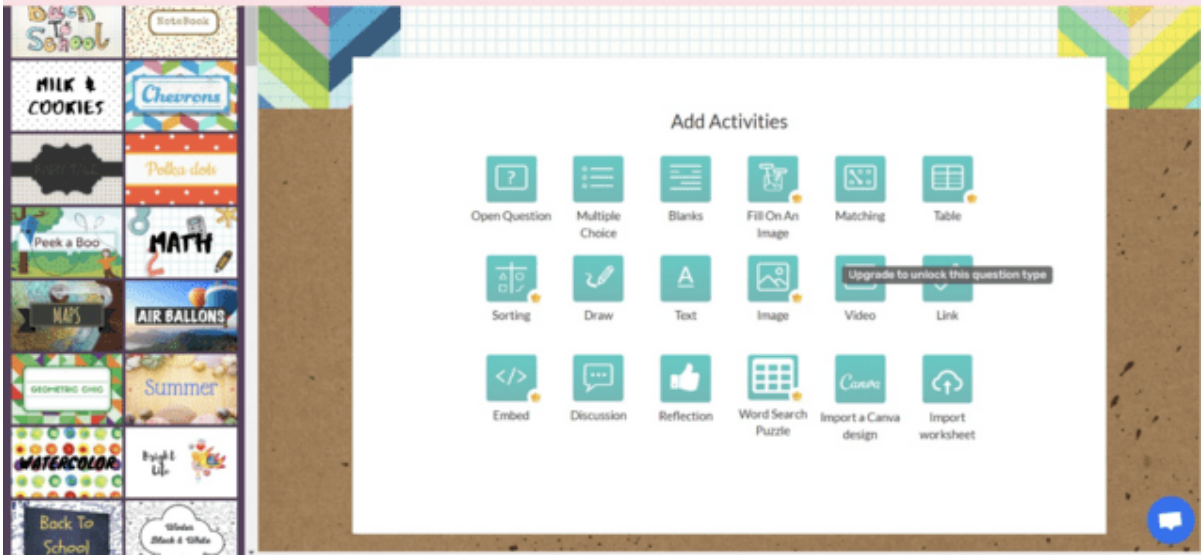
Pada tahap awal pelatihan, peserta diperkenalkan dengan Wizer.me, sebuah platform yang dirancang untuk membuat worksheet digital dengan fitur-fitur interaktif. Pemateri memandu guru untuk mengakses situs resmi https://app.wizer.me melalui browser di laptop, komputer atau handphone. Selanjutnya bagi pengguna baru mengklik tombol "sign up" di pojok kanan atas layar menggunakan email atau akun google. Setelah login berhasi, guru diminta untuk mengklik ikon *i'm a teacher* atau sebagai *i'm student..* ikon pada wizer me adalah pusat untuk membuat, mengelola dan membagikan worksheet digital dengan mengkilk ikon *create worksheet* untuk membuat lembar kerja baru. Pada tahapan ini, guru dipandu untuk memilih fitur pada lembar kerja kemudian memberikan judul tugas atau soal pada lembar kerja.




Gambar 2. Tampilan wizer.me ketika sudah berhasil login sebagai teacher/guru

Fitur yang diklik pada ikon create worksheet , langkah pertama yang dilakukan adalah menentukan judul worksheet yang relevan dengan pembelajaran. Kemudian, memilih tema atau template yang bisa dipilih untuk menambah kesan keindahan tampilan worksheet. Tema yang dipilih harus sesuai dengan materi pembelajaran agar menciptakan suasana belajar yang menarik dan meningkatkan daya tarik siswa untuk mengerjakan tugas. Setelah itu, memasukkan konten pembelajaran ke dalam *worksheet* dengan mengklik fitur *"add item"* untuk memasukkan berbagai elemen seperti teks, gambar video atau audio. Setelah menambahkan konten, mengklik fitur drag and drop untuk menggeser elemen konten ke posisi yang di inginkan.

Wizer.me memiliki fitur *"digital your worksheet"* yang memudahkan guru untuk membuat soal tanpa perlu mengetik ulang. Guru dapat mengunggah file soal yang telah disiapkan sebelumnya dan langsung megintegrasikannya kedalam worksheet digital. Beragam jenis pertanyaan tersedia di wizer.me yang dapat disesuaikan dengan materi dan kompetensi yang ingin dicapai siswa. Jenis-jenis pertanyaan ini mencakup open question (esai), multiple choice (pilihan ganda), blank (soal isian), fill on image (memberi label pada gambar), matching (mencocokkan), table (soal isian tabel), sorting (mengurutkan), draw (menggambar), text (teks), image (gambar), video, link,, embed, discussion (diskusi), reflection (refleksi), hingga word search puzzle (mencari kata).




Gambar 3. Tampilan pilihan soal yang tersedia pada wizer.me

Pelatihan dan pendampingan penggunaan seperti wizer.me memberikan dampak yang signifikan terhadap peningkatan kualitas pendidikan. Salah satu dampak utamanya adalah meningkatnya kompetensi guru dalam menggunakan teknologi untuk menciptakan pembelajaran yang lebih interaktif dan menarik. Guru yang sebelumnya merasa ragu atau kurang percaya diri dalam menggunakan teknologi kini mampu memanfaatkan platform seperti wizer.me untuk mendukung proses pembelajaran. Banyak guru yang merasa bahwa mereka membutuhkan waktu lebih untuk memahami cara kerja platform terutama jika mereka belum terbiasa menggunakan teknologi. Pendampingan yang telah dilakukan membantu mereka mengatasi kendala yang muncul selama implementasi. Selain itu, guru merasakan adanya peningkatan kepercayaan diri karena mereka mendapatkan pengalaman langsung dalam menciptakan materi pembelajaran digital (Usman et al., 2022). Dengan keterampilan ini, guru mampu merancang pembelajaran yang lebih relevan dengan kebutuhan siswa masa kini. Hal ini menunjukkan bahwa pelatihan dan pendampingan tidak hanya memberikan dampak jangka pendek tetapi juga berkontribusi pada pengembangan profesional guru secara berkelanjutan.

Pelaksanaan pelatihan dan pendampingan pembuatan worksheet menggunakan wizer.me berjalan kondusif dan diikuti sangat antusias oleh para guru dan menunjukkan peningkatan signifikan dalam menggunakan teknologi. Setiap guru berhasil membuat worksheet sesuai dengan mata pelajaran yang mareka ajarkan dan memanfaatkan fitur evaluasi otomatis. Adanya fitur seperti *digitize your worksheet* mengurangi kebutuhan untuk mengetik ulang materi sehingga efisien terhadap waktu. Selain itu, pelatihan ini memberikan dampak jangka panjang bagi para guru terus berinovasi dalam menciptakan media pembelajaran yang adaptif dan sesuai dengan kebutuhan siswa. Pendampingan ini juga mempererat hubungan kolaboratif antar guru sehingga tercipta lingkungan belajar yang lebih kreatif dan saling mendukung. Secara keseluruhan, pelatihan ini memberikan manfaat besar dalam meningkatkan kualitas pendidikan dan pembelajaran berbasis teknologi di sekolah (Atmojo et al., 2022).

Gambar 4. Kegiatan pelatihan dan Pendampingan penggunaan wizer.me

## KESIMPULAN

Kegiatan pelatihan dan pendampingan pembuatan worksheet menggunakan Wizer.me bagi guru sekolah dasar dapat meningkatkan kompetensi guru dalam mengembangkan media pembelajaran digital yang interaktif dan menarik. Dengan adanya kegiatan ini, guru-guru berhasil memahami dan mempraktikkan penggunaan fitur-fitur wizer.me untuk mendukung proses pembelajaran. Target kegiatan berupa kemampuan guru dalam mendesain worksheet digital yang relevan dengan kebutuhan siswa berhasil tercapai dengan hasil berupa worksheet yang mengintegrasikan elemen multimedia seperti video, gambar, dan soal interaktif. Dari pelaksanaan kegiatan, teridentifikasi bahwa pelatihan tidak hanya memberikan keterampilan teknis kepada guru tetapi juga meningkatkan kepercayaan diri dalam memanfaatkan teknologi untuk pembelajaran.

Para guru mampu membuat worksheet yang sesuai dengan kompetensi dasar pembelajaran dilengkapi dengan fitur evaluasi yang mempermudah proses penilaian. Hal ini menunjukkan bahwa pelatihan berhasil memberikan solusi praktis bagi guru dalam mengelola pembelajaran berbasis digital. Secara keseluruhan, kegiatan ini memberikan dampak positif dalam mendukung guru menghadapi tantangan pembelajaran di era digital. Capaian ini diharapkan dapat menjadi langkah awal bagi guru-guru untuk terus berinovasi dalam mengembangkan sumber belajar yang kreatif dan efektif. Dengan keberhasilan ini, pelatihan diharapkan menjadi inspirasi untuk pelaksanaan program serupa di sekolah lain sehingga implementasi teknologi dalam pembelajaran dapat lebih luas dan berkelanjutan.

## DAFTAR RUJUKAN

Atmojo, I. R. W., Matsuri, M., Adi, F. P., Ardiansyah, R., & Saputri, D. Y. (2022). Pemanfaatan LKPD Interaktif Berbasis Liveworksheet untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif Muatan IPA Peserta Didik Kelas V di SD Negeri Jajar Kota Surakarta. *Jurnal Pengabdian UNDIKMA*, *3*(2), 241. https://doi.org/10.33394/jpu.v3i2.5514

Cayeni, W., & Utari, A. S. (2019). Penggunaan Teknologi Dalam Pendidikan: Tantangan Guru Pada Era Revolusi Industri 4 . 0. *Prosiding Seminar Nasional Program Pascasarjana*, *4*, 658–667. https://jurnal.univpgri-

palembang.ac.id/index.php/Prosidingpps/article/view/3096

Endah Marwanti, Wardani, K., & Megawati, I. (2022). Pengembangan Modul Digital Berbasis Team Learning Pada Virtual Classroom Konsep Dasar Ips Sd. *TRIHAYU: Jurnal Pendidikan Ke-SD-An*, *8*(2), 1383–1391. https://doi.org/10.30738/trihayu.v8i2.11829

Fauzi, A., Rahmatih, A. N., Indraswati, D., & Sobri, M. (2021). Penggunaan Situs Liveworksheets untuk Mengembangkan LKPD Interaktif di Sekolah Dasar. *Mitra Mahajana: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, *2*(3), 232–240. https://doi.org/10.37478/mahajana.v2i3.1277

Gogahu, D. G. S., & Prasetyo, T. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis E-Bookstory untuk Meningkatkan Literasi Membaca Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, *4*(4), 1004–1015. https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i4.493

Heryani, A., Pebriyanti, N., Rustini, T., & Wahyuningsih, Y. (2022). Peran Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Dalam Meningkatkan Literasi Digital Pada Pembelajaran Ips Di Sd Kelas Tinggi. *Jurnal Pendidikan*, *31*(1), 17. https://doi.org/10.32585/jp.v31i1.1977

Safitri. (2022). Pengembangan media bahan ajar E-Lkpd interaktif menggunakan website wizer.me pada pembelajaran Ips materi berbagai pekerjaan tema 4 kelas IV SDN tanah kalikedinding II. *Mitra Mahajana: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, *4*(1), 22–29.

Sobri, M., Fauzi, A., Rahmatih, A. N., Indraswati, D., & Amrullah, L. W. Z. (2023). Pemanfaatan Website Wizer Me untuk Mengembangkan E-LKPD Interaktif Bagi Guru Sekolah Dasar. *Mitra Mahajana: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, *4*(1), 22–29. https://doi.org/10.37478/mahajana.v4i1.2527

Syahmi, F. A., Ulfa, S., & Susilaningsih. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital Berbasis Smartphone Untuk Siswa Sekolah Dasar. *JKTP: Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, *5*(1), 81–90. https://doi.org/10.17977/um038v5i12022p081

Usman, M. R., Ilhamsyah, Satriani, S., Arriah Fatrul, Ilhamuddin, Marup, & Khaerunnisa. (2022). Workshop pengembangan evaluasi pembelajaran berbasis digital sebagai upaya untuk meningkatkan kompetensi guru. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat Nusantara (JPkMN)*, *3*(2), 627–633.