

Peningkatan Kompetensi Profesional Guru Melalui Digitalisasi Pembelajaran di Pendidikan Menengah Kejuruan

Ahmad Ridoh¹, Fattachul Huda Aminuddin², Tri Wiyoko^{3*}, Yogi Irdes Putra⁴
Thomas Adrino Putra⁵, M. Azwan⁶

^{1, 3, 4, 5, 6} Universitas Muhammadiyah Muara Bungo, Jambi, Indonesia

² Universitas Nurdin Hamzah, Jambi, Indonesia

*corresponding author: yokostkipmb@gmail.com

Received 13-08-2024

Revised 20-08-2024

Accepted 25-08-2024

ABSTRAK

Inovasi penggunaan media teknologi oleh guru MGMP mata pelajaran kejuruan dalam pembelajaran masih tergolong rendah, karena minimnya pelatihan dan pengalaman guru untuk berinovasi dalam mengajar. Sehingga perlu adanya kegiatan pengabdian yang bertujuan untuk meningkatkan kompetensi guru melalui digitalisasi pembelajaran dengan menekankan pada pemanfaatan teknologi dan platform digital pembelajaran. Kegiatan ini dilaksanakan pada bulan Agustus di kampus II Universitas Muhammadiyah Muara Bungo. Pelaksanaan kegiatan pengabdian ini menggunakan metode *service learning* dengan membagi tiga tahapan yaitu perencanaan, pelaksanaan dan evaluasi. Hasil pengabdian peningkatan kompetensi profesional guru melalui digitalisasi pembelajaran telah dilaksanakan dengan memberikan pelatihan media canva dan media *elearning* menggunakan moodle. Pelatihan yang diberikan dapat meningkatkan pemahaman dan keterampilan guru dalam mengoperasikan canva dan *moodle*. Evaluasi dalam pelatihan menunjukkan adanya manfaat yang diperoleh guru untuk dapat diterapkan disekolah serta dapat meningkatkan profesionalitas guru dari aspek penguasaan teknologi dan informasi.

Kata kunci: Guru Professional; Digitalisasi Pembelajaran; Canva; Moodle

ABSTRACT

Innovation in the use of technology media by MGMP teachers of vocational subjects in learning is still relatively low due to teachers' lack of training and experience to innovate in teaching. So, there needs to be a community service activity that aims to improve teacher competence through digitalization of learning by emphasizing the use of technology and digital learning platforms. In August, this activity was carried out at campus II of the Muhammadiyah University of Muara Bungo. The implementation of this community service activity uses the service learning method, which is divided into three stages, namely planning, implementation, and evaluation. The results of the community service to improve teacher professional competence through the digitalization of learning have been carried out by providing training in Canva media and e-learning media using Moodle. The training provided can improve teachers' understanding and skills in operating Canva and Moodle. Evaluation of the training shows that there are benefits obtained by teachers that can be applied in schools and can improve teacher professionalism in terms of mastery of technology and information.

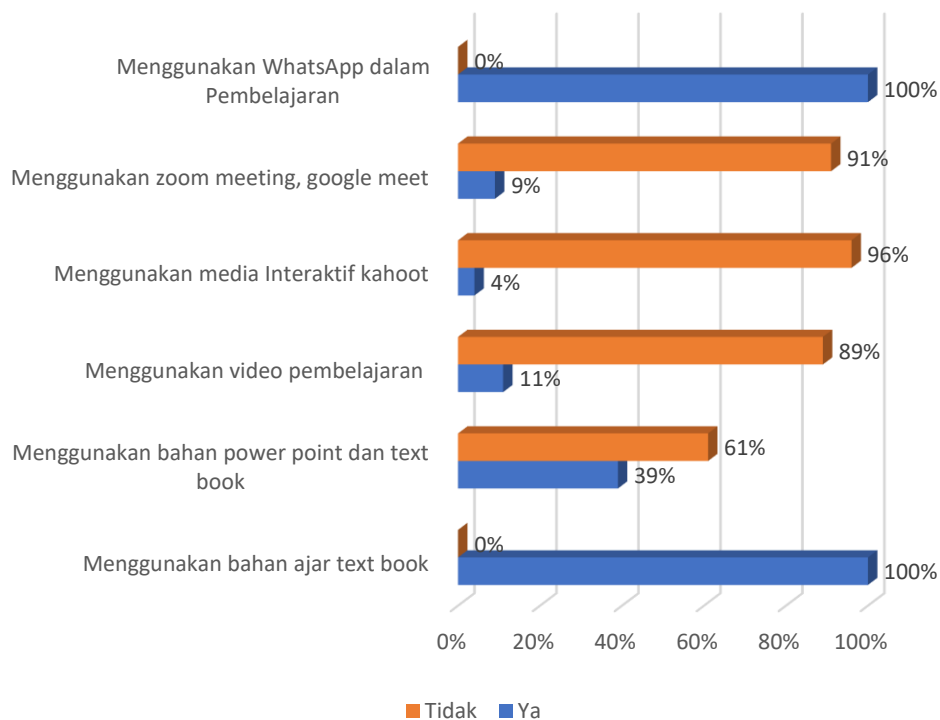
Keywords: Professional Teachers; Digitalization Of Learning; Canva; Moodle

PENDAHULUAN

Musyawarah Guru Mata Pelajaran (MGMP) adalah salah satu kelompok guru mata pelajaran kejuruan di SMK yang diharapkan menjadi tempat untuk meningkatkan kompetensi profesional guru di Kabupaten Bungo Provinsi Jambi serta menjadi penggerak untuk mengembangkan inovasi pembelajaran kejuruan di

Kabupaten Bungo. Hal ini sesuai dengan UU Republik Indonesia Nomor 14 Tahun 2005 Pasal 20 ayat b menyatakan bahwa untuk melaksanakan tugas keprofesionalannya, guru berkewajiban meningkatkan dan mengembangkan kualifikasi akademik dan kompetensi secara berkelanjutan sejalan dengan perkembangan ilmu pengetahuan, teknologi dan seni. Oleh sebab itu, tim MGMP ini harus aktif mengembangkan kompetensi profesional dalam pembelajaran dan mengetahui kebutuhan belajar siswa di era digital saat ini. MGMP merupakan kelompok atau komunitas kegiatan profesional guru mata pelajaran SMK yang berada di Kabupaten Bungo, Provinsi Jambi. Kelompok MGMP ini merupakan gabungan dari guru-guru mata pelajaran kejuruan yang terdiri dari 10 (sepuluh) SMK dalam wilayah Kabupaten Bungo.

Berdasarkan hasil survei penggunaan teknologi dalam pembelajaran pada kegiatan pengabdian masyarakat yang telah dilakukan sebelumnya, oleh ketua pengusul dan tim dosen pada bulan Desember 2023, tentang pelatihan pengembangan media interaktif bagi guru-guru MGMP mata pelajaran kejuruan di kabupaten Bungo yang diikuti oleh 45 guru, terdapat beberapa hasil kusioner yang didapatkan yaitu sebagai berikut :



Gambar 1. Persentase Hasil Kuesioner Penggunaan Media Interaktif Bagi Guru-Guru MGMP Mata Pelajaran Kejuruan di Kabupaten Bungo

Berdasarkan hasil kusioner pada Gambar 1, selama pembelajaran di sekolah, guru masih menggunakan buku ajar *text book* dan media *whatsapp* sebesar 100%. Selanjutnya penggunaan teknologi dalam pembelajaran seperti *zoom meeting*, *google meet*, Kahoot dan video pembelajaran masih sangat tergolong rendah yaitu tidak lebih dari 11%. Hal ini menunjukkan bahwa inovasi penggunaan media teknologi oleh guru MGMP mata pelajaran kejuruan dalam kegiatan belajar mengajar tergolong rendah. Hal ini menjadi masalah yang signifikan, karena berkaitan dengan kompetensi guru dalam penggunaan teknologi dalam pembelajaran.

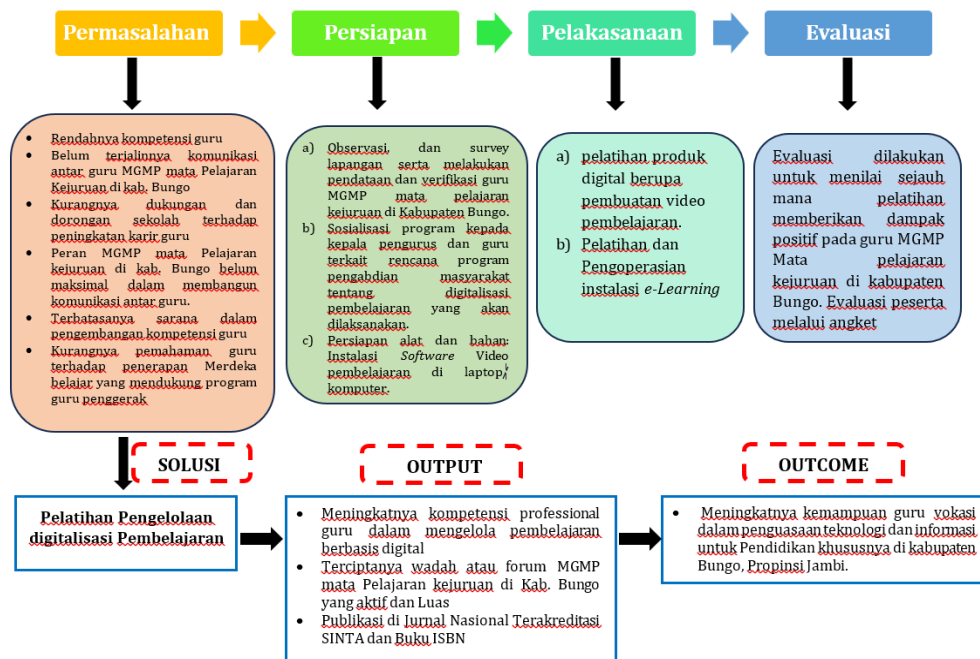
Berdasarkan hasil temuan dan wawancara terhadap ketua MGMP mata pelajaran kejuruan, kurangnya kemampuan guru dalam penggunaan teknologi pembelajaran disebabkan beberapa faktor, yaitu fasilitas yang kurang memadai untuk pembelajaran, kurangnya dukungan dari kepala sekolah dan minimnya kolaborasi antar guru menyebabkan tidak termotivasi untuk belajar hal baru dalam pemanfaatan teknologi. Selanjutnya masih rendahnya kompetensi guru yang tergabung dalam MGMP mata pelajaran kejuruan dalam pemanfaatan teknologi digital hal ini disebabkan minimnya pelatihan dan pengalaman guru untuk berinovasi dalam mengajar. Selain itu, peran MGMP mata pelajaran kejuruan belum maksimal dalam menjembatani dan membentuk komunikasi yang efektif antar guru untuk bersinergi positif dalam meningkatkan mutu pembelajaran di sekolah. Serta masih minimnya pemahaman tentang Kurikulum Merdeka.

Pengembangan keterampilan guru dalam meningkatkan kemampuan untuk mengoperasikan teknologi digital sangat dibutuhkan. keterampilan digital guru menjadi kunci untuk memastikan bahwa teknologi dapat memberikan manfaat sepenuhnya untuk direalisasikan di dalam kelas (Hasnida et al., 2024). Mulai dari penyampaian materi yang lebih interaktif dan beragam, hingga aksesibilitas yang sangat luas dan pendekatan pembelajaran yang adaptif, teknologi digital akan memberikan peluang baru bagi siswa untuk belajar secara lebih efektif, kreatif, dan kolaboratif (Sakti, 2023). Sehingga penting bagi insan pendidik, untuk memanfaatkan teknologi digital sebagai bagian dari pendukung proses pembelajaran yang dilaksanakan di dalam kelas. Pengembangan keterampilan akan berdampak terhadap kompetensi guru SMK mata pelajaran kejuruan untuk menyediakan ruang belajar yang fleksibel dan mudah diakses oleh siswa. kegiatan ini akan berfungsi secara berkelanjutan, semakin banyak media pembelajaran yang dibuat oleh guru akan semakin terasah kemampuannya untuk menggunakan teknologi digital dalam pembelajaran. Sehingga guru dapat melakukan inovasi sesuai dengan karakteristik materi pembelajaran dan kebutuhan dari siswanya.

Berdasarkan pemaparan masalah yang ada, maka perlu adanya kegiatan pengabdian yang berfokus kepada teknologi digital. Hal ini dimaksudkan untuk meningkatkan kompetensi guru melalui digitalisasi pembelajaran yang lebih menekankan pada pemanfaatan teknologi dan informasi digital yang berupa *platform* digital pembelajaran yang nantinya digunakan oleh kelompok guru MGMP mata pelajaran di kabupaten Bungo dalam mengelola pembelajaran di kelas.

METODE PELAKSANAAN

Kegiatan pengabdian dilaksanakan dengan menerapkan *service learning*. Metode *Service learning* merupakan pembelajaran yang memberikan pelayanan kepada orang lain untuk membangun pengetahuan, perasaan, dan tindakan (Setiawan, 2023). Penerapan dari metode *service learning* diharapkan dapat mendatangkan manfaat bagi diri sendiri (guru) dan berdampak untuk siswanya (Wahyuni et al., 2020; Wiyoko et al., 2022). Kegiatan dari metode *service learning* yang dilakukan dengan memberikan pelatihan dan pendampingan kepada guru-guru MGMP mata pelajaran. Rancangan dari kegiatan pengabdian ini terdiri dari tiga tahapan, sebagaimana yang disajikan pada gambar 2.



Gambar 2. Rancangan Kegiatan Pengabdian Masyarakat Peningkatan Kompetensi Profesional Guru Melalui Digitalisasi Pembelajaran

Adapun penjelasan dari masing-masing tahapan kegiatan pengabdian ini sebagai berikut;

1. Tahap Persiapan

- a) Observasi, dan survey lapangan serta melakukan pendataan dan verifikasi guru MGMP mata pelajaran kejuruan di Kabupaten Bungo.
- b) Sosialisasi program kepada kepala pengurus dan guru terkait rencana program pengabdian masyarakat tentang digitalisasi pembelajaran yang akan dilaksanakan.
- c) Persiapan alat dan bahan: Instalasi *Software* Video pembelajaran di laptop/ komputer.

2. Tahap Pelaksanaan

Pelaksanaan kegiatan pelatihan pada tanggal 7 Agustus 2024 di Aula Kampus 2 FKIP Universitas Muhammadiyah Muara Bungo. Pelatihan terbagi ke dalam dua materi, yaitu

- a) pelatihan produk digital berupa pembuatan video pembelajaran.
- b) Pelatihan dan Pengoperasian instalasi *e-Learning*

3. Tahap Evaluasi

Evaluasi dilakukan untuk menilai sejauh mana pelatihan memberikan dampak positif pada guru MGMP Mata pelajaran kejuruan di kabupaten Bungo. Evaluasi dapat dilakukan dengan mengukur peningkatan kinerja setelah pelatihan digitalisasi pembelajaran dilaksanakan. Pada tahap evaluasi ini peserta akan diberikan angket yang berkaitan dengan kegiatan tersebut.

HASIL KEGIATAN

a) Pelatihan produk digital pembuatan video pembelajaran

Pelatihan pertama yang diberikan yaitu pembuatan video pembelajaran dengan menggunakan Canva. Aplikasi Canva merupakan program desain yang bisa

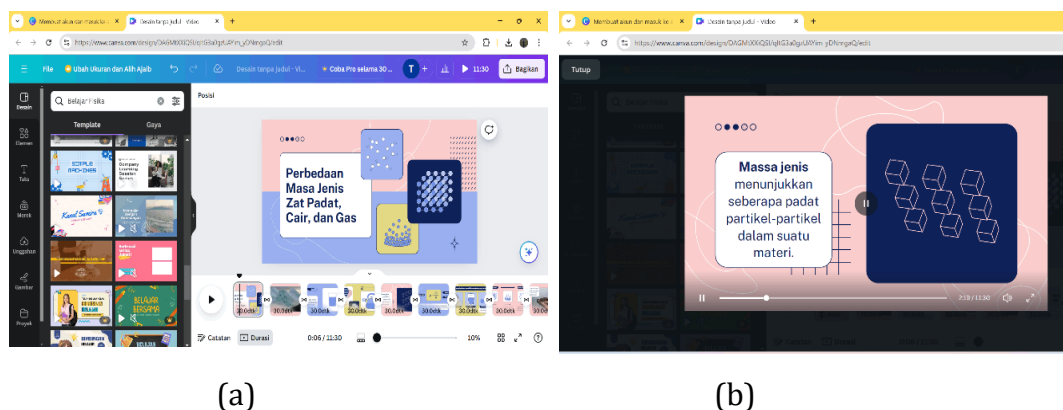
dijalankan secara online dengan menyediakan bermacam fitur untuk pembelajaran seperti presentasi, resume, poster, brosur, pamflet, grafik, infografis, spanduk, penanda buku, bulletin, dan sebagainya (Wijayanti et al., 2024). Pelatihan penggunaan canva ini dilakukan agar guru-guru mata pelajaran kejuruan dapat menyajikan pembelajaran yang kreatif dan inovatif.

Pelatihan terkait canva diberikan oleh bapak Muhammad Dwi Kurniadi, M.Pd. Pelatihan diawali dengan melatih guru untuk membuat akun pada canva terlebih dahulu. Pembuatan akun disarankan untuk menggunakan akun gmail yang aktif pada akun halaman google di laptop masing-masing. Hal ini akan sangat memudahkan guru untuk login ketika lupa password. Setelah pembuatan akun dilanjutkan dengan pengenalan fitur-fitur yang terdapat di dalam canva seperti desain, elemen, teks, merek, unggahan, gambar dan proyek. Pengenalan terhadap fitur-fitur ini akan memudahkan guru untuk menggunakan dan mekreasikan media pembelajaran yang dibuat. Adapun pengenalan materi untuk fitur-fitur canva disajikan pada gambar 3.



Gambar 3. Langkah Pengenalan fitur-fitur pada Canva

Selanjutnya, guru dilatih untuk membuat video pembelajaran. Video pembelajaran yang dilatihkan menggunakan fasilitas yang terdapat di dalam canva. Namun guru juga bisa menggunakan video yang di *import*. Sehingga video yang dibuat nantinya sesuai dengan kebutuhan dalam pengajaran di dalam kelas. pada gambar 4 menunjukkan tampilan video yang diajarkan dalam kegiatan pelatihan.



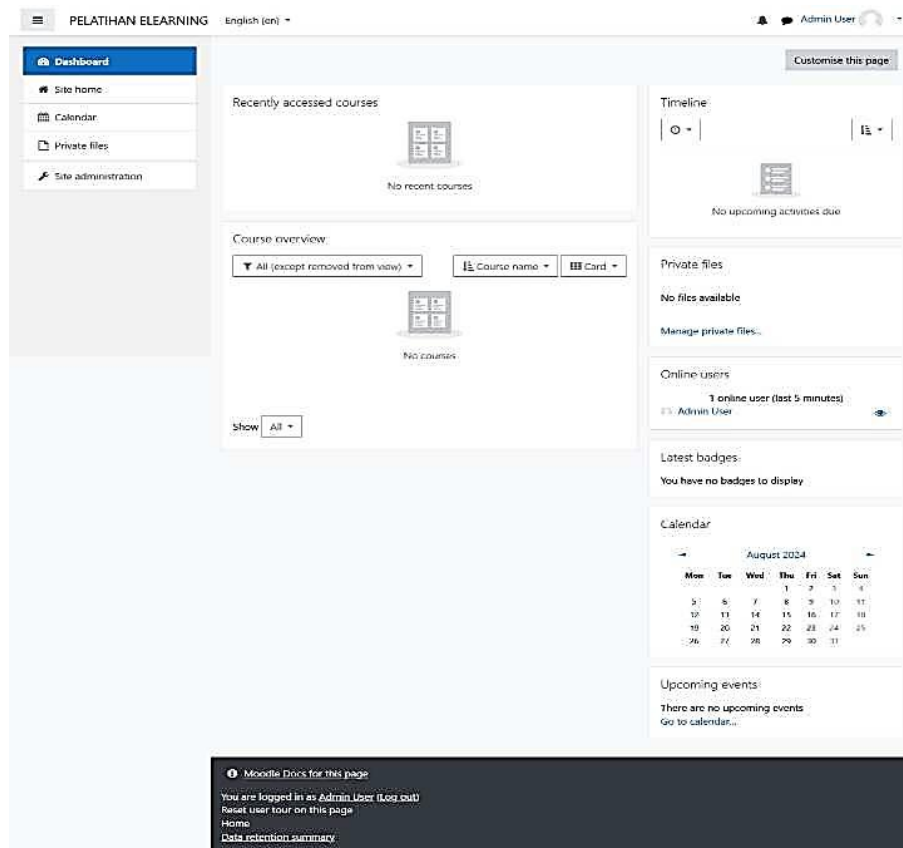
**Gambar 4. (a) Langkah memasukkan video ke dalam template;
(b) Langkah memutar video yang sudah selesai di buat.**

Hasil pelatihan menunjukkan bahwa guru yang mengikuti pelatihan mampu untuk menggunakan canva dan membuat video pembelajaran dengan menggunakan canva. Video pembelajaran yang dibuat dengan menggunakan canva dapat diediting durasi waktunya, sehingga guru dapat membuat sesuai kebutuhannya dalam proses pembelajaran.

b) Pelatihan dan Pengoperasian instalasi *e-Learning*

E-Learning merupakan salah satu media pembelajaran untuk kelas virtual yang dapat memberikan alternatif standar cara baru dalam belajar dan standar kualitas pembelajaran yang konsisten (Elyas, 2018). Adanya elearning dapat memberikan peran untuk meningkatkan produktivitas guru SMK yang kreatif dalam menyejikan media pembelajaran, namun kurangnya kesempatan guru untuk mengikuti berbagai pelatihan (Ferawati et al., 2022). Oleh karena itu, di kesempatan pengabdian ini, tim pengabdian memberikan pelatihan dan pengoperasian e-learning.

Kegiatan pengoperasian *e-learning* diawali dengan melakukan instalasi *moodle*. *Software* yang harus disiapkan yaitu, *Moodle 4.4.2*, *platform* ini digunakan untuk membuat aplikasi pembelajaran yang dinamis. Selanjutnya menggunakan *Xampp* yaitu web server *localhost* yang bisa digunakan secara *offline*. Hal ini dimaksudkan agar bapak ibu guru nantinya dapat mengembangkan media pembelajaran *e-learning* dengan *moodle* ini secara mandiri sesuai dengan kebutuhan kelas yang diajarnya. Adapun Langkah dalam instalasi *moodle* yaitu (1) Buka *browser* dan pergi ke <http://localhost/moodle>, (2) Pengguna silahkan untuk memilih bahasa. (3) Jangan lupa untuk melakukan Verifikasi persyaratan sistem, (4) Melakukan konfigurasi *database*, seperti masukkan nama *database*, nama pengguna, dan kata sandi yang telah dibuat oleh peserta, (6) Peserta harus mengkonfigurasi server web dan database, dan (7) Calon Pengguna silahkan untuk mengkonfigurasi akun admin dan pengaturan dasar situs *Moodle* Anda. Tampilan *moodle* yang telah berhasil diinstalasi disajikan pada gambar 5.



Gambar 5. Gambar *Dasbor* hasil Instalasi *moodle*

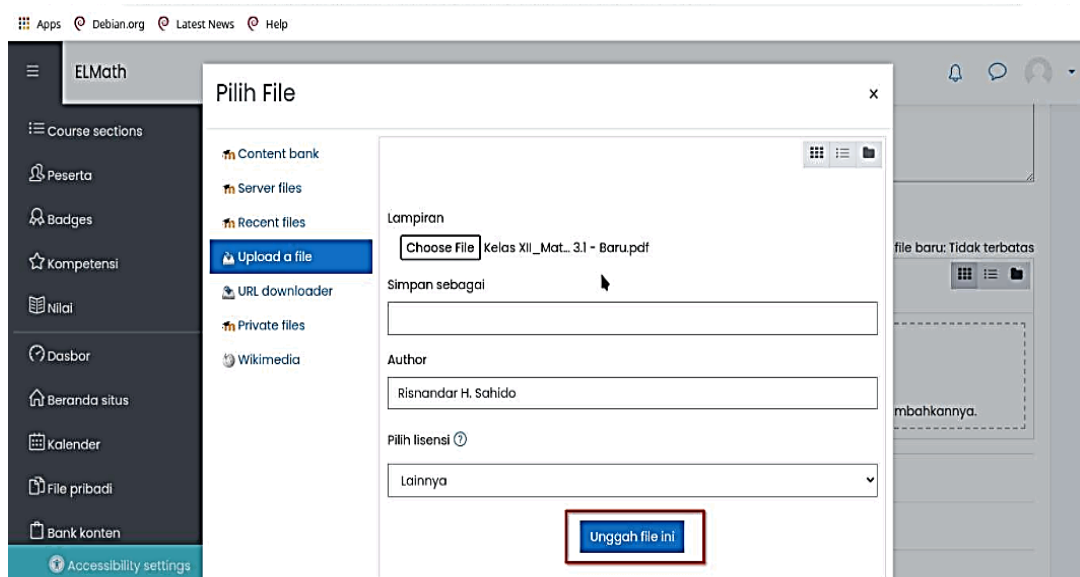
Selanjutnya, yaitu melakukan manajemen kelas, hal ini bertujuan untuk mengelompokkan kelas yang akan dijadikan dalam proses pembelajaran dan kelas yang akan diakses oleh siswa. Pembuatan kelas dilakukan dengan masuk sebagai **administrator** atau **pendidik**, kemudian dilanjutkan dengan masuk ke **navigasi ke dasbor**: Klik pada "Site administration" (Administrasi situs) di blok navigasi. Setelah itu, **buat kursus baru**: Pilih "Courses" (Kursus) > "Manage courses and categories" (Kelola kursus dan kategori) dan klik "Create new course" (Buat kursus baru). Selanjutnya **isi detail kursus**: Masukkan nama kursus, deskripsi, dan kategori, Atur tanggal mulai dan selesai kursus. Pilih format kursus (misalnya, format mingguan atau berdasarkan topik). **Simpan dan Tampilkan**. Tampilan kursus kelas yang telah dibuat disajikan pada gambar 6.

Gambar 6. Tampilan Kursus (Kelas) yang dibuat

Setelah membuat kelas, peserta diajarkan untuk memasukkan siswa ke dalam kelas yang telah dibuat, adapun langkah-langkah yang dilakukan diantaranya; Pertama, **Buka Kursus**: Buka kursus yang ingin Anda Kelola. Kedua, pilih **Navigasi ke Pengguna**: Klik "Participants" (Peserta) di blok navigasi dan Klik "Enrol users" (Daftarkan pengguna). Ketiga, **Pilih Pengguna**: Cari dan pilih pengguna yang ingin anda daftarkan dan Pilih peran pengguna (misalnya, Siswa, Pendidik, atau Administrator). Ke empat, **Klik "Enrol Users" (Daftarkan Pengguna)**. Tampilan cara memasukan peserta yang kursus terlihat di gambar 7.

Gambar 7. Memasukkan siswa ke dalam kelas

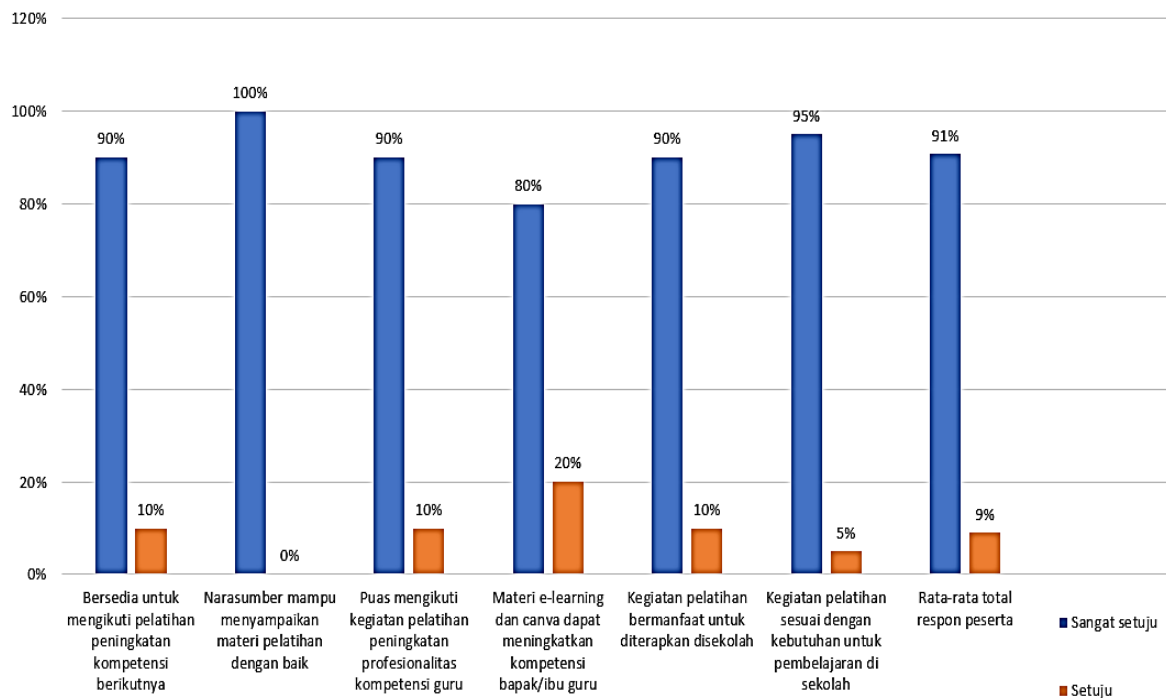
Setelah itu, bapak/ibu guru diajarkan untuk memasukkan materi pembelajaran yang sudah dibuat dari canva. Adapun langkah-langkah yang dilakukan sebagai berikut; Pertama membuka **kelas Kursus**: Buka kursus yang ingin Anda kelola. Kedua **aktifkan Mode Pengeditan**: pilih tombol "*Turn editing on*" (Aktifkan pengeditan). Ketiga, **tambahkan Materi**: Klik "*Add an activity or resource*" (Tambahkan aktivitas atau sumber daya) dan Pilih jenis aktivitas atau sumber daya (misalnya, File, URL, Forum, Kuiz, atau Tugas). Selanjutnya ke empat, **Isi Detail Aktivitas/Sumber Daya**: Masukkan nama, deskripsi, dan detail lainnya sesuai kebutuhan serta atur pengaturan tambahan seperti ketersediaan, kriteria penyelesaian, dan lainnya. Kelima, **Simpan dan Kembali ke Kursus**. Hasil tampilan disajikan pada gambar 8 berikut ini;



Gambar 8. Memasukkan Materi Pelajaran Ke dalam Kelas yang dibuat.

Akhir sesi dari kegiatan ini yaitu memberikan evaluasi kepada peserta yang mengikuti kegiatan pengabdian. Dari aspek pengetahuan dan keterampilan bapak/ibu guru telah dapat mengoperasikan aplikasi canva. Mulai dari membuat akun dan membuat video untuk media pembelajaran. Selanjutnya bapak/ibu guru yang mengikuti kegiatan pengabdian juga mampu untuk menginstal dan mengoperasikan *e-learning* menggunakan *moodle*. Keberhasilan bapak/ibu dalam pengoperasian media tersebut menunjukkan adanya peningkatan kompetensi guru dalam menyiapkan media untuk digitalisasi pembelajaran. Hal ini sangat baik untuk mendukung proses pembelajaran, karena dengan *e-learning* akan mendukung fleksibilitas kegiatan pembelajaran. Selain itu, *e-learning* dapat menciptakan suasana belajar baru yang menarik dan meningkatkan minat belajar siswa (Mutiasari et al., 2019). Kemudian, adanya *e-learning* mempermudah interaksi antara siswa dengan bahan atau materi pelajaran. Siswa bisa berbagi informasi terkait materi pelajaran ataupun kebutuhan pengembangan diri siswa (Kumara & Dewangga, 2024).

Selanjutnya, hasil evaluasi dari angket yang berikan kepada peserta menunjukkan adanya respon positif dari kegiatan pengabdian ini. Adapun hasil angket disajikan pada grafik 9 berikut ini;



Gambar 9. Grafik Respon Peserta Pelatihan Peningkatan Kompetensi Profesional Guru Melalui Digitalisasi Pembelajaran

Berdasarkan hasil angket yang disajikan pada gambar 9, menyatakan bahwa kegiatan pengabdian yang dilakukan sesuai dengan kebutuhan untuk pembelajaran di sekolah sebesar 95%. Kemudian yang menyatakan bahwa pelatihan digitalisasi pembelajaran melalui media canva dan *e-learning* dapat bermanfaat untuk diterapkan di sekolah sebesar 90%. Penguasaan guru terhadap media pembelajaran sangat penting, karena dengan adanya media pembelajaran dapat membantu pengajar dan siswa menjadi lebih sukses dan efisien dalam belajar mengajar, dan kegiatan belajar dapat lebih beragam, meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa (Rabbani et al., 2022). Selain itu, guru berperan penting dalam penggunaan alat pembelajaran interaktif, oleh karena itu penggunaan media pembelajaran memiliki pengaruh yang sangat besar dalam meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa (Berutu et al., 2024)

Selanjutnya untuk materi yang disampaikan terkait dengan canva dan *e-learning* dapat meningkatkan kompetensi guru sebesar 90%. Penguasaan guru dalam bidang teknologi sangat penting, karena Guru dikatakan profesional jika dapat memenuhi kompetensi salah satunya dari aspek keterampilan yaitu menguasai teknologi dan informasi (Indartiwi, 2020). Dengan demikian, Pelatihan digitalisasi pembelajaran untuk guru mata Pelajaran pada tingkat SMK telah terlaksana dengan baik dan memberikan kontribusi untuk meningkatkan kompetensi profesional guru.

KESIMPULAN DAN SARAN

Peningkatan kompetensi profesional guru melalui digitalisasi pembelajaran telah dilaksanakan dengan memberikan pelatihan media canva dan media *e-learning* menggunakan *moodle*. Pelatihan yang telah dilaksanakan berdampak terhadap peningkatan pemahaman dan keterampilan guru dalam mengoperasikan canva dan

moodle. Sehingga dari pelatihan ini bermanfaat untuk guru agar dapat diterapkan disekolah serta dapat meningkatkan profesionalitas guru dari aspek penguasaan teknologi dan informasi.

Pelatihan sejenis ini perlu untuk dilaksanakan, untuk meningkatkan kompetensi guru mata Pelajaran baik ditingkat SMK maupun SMA/ sederajat. Pelatihan dapat dikembangkan untuk media-media pembelajaran yang relevan dan mudah diakses oleh siswa.

UCAPAN TERIMA KASIH

Terimakasih kami haturkan untuk Direktorat Riset, Teknologi, dan Pengabdian kepada Masyarakat (DRTPM) dengan nomor 0459/E5/PG.02.00/2024, yang telah memberikan pendanaan hibah untuk kegiatan pengabdian masyarakat. Selanjutnya terimakasih kepada LPPM Universitas Muhammadiyah Muara Bungo yang telah memberikan pelayanan untuk memperlancar pengabdian. Terimakasih kepada seluruh tim pengabdian.

DAFTAR PUSTAKA

- Berutu, A. I., Roza, M., & Hsb, R. N. (2024). Peran Guru Dalam Menggunakan Media Pembelajaran Interaktif Untuk Membangun Motivasi dan Minat Belajar Siswa. *Jurnal Riset Pendidikan dan Bahasa*, 3(3).
- Elyas, A. H. (2018). Penggunaan Model Pembelajaran E-Learning dalam Meningkatkan Kualitas Pembelajaran. *Jurnal Warta*, 56(1), 5–8.
- Ferawati, F., Saputri, F. H., & Nurmaesah, N. (2022). Peningkatan Produktivitas Guru SMK melalui Kreativitas Pembuatan Bahan Ajar E-Learning. *Sasambo: Jurnal Abdimas (Journal of Community Service)*, 4(4), 578–586. <https://doi.org/10.36312/sasambo.v4i4.858>
- Hasnida, S. S., Adrian, R., & Siagian, N. A. (2024). Transformasi Pendidikan di Era Digital. *Jurnal Bintang Pendidikan Indonesia (JUBPI)*, 2(1), 110–116. <https://doi.org/10.55606/jubpi.v2i1.2488>
- Indartiwi, A. (2020). Peran Media Interaktif Dalam Pembelajaran. *Jurnal Inovasi Penelitian*, 1(3), 1–4. <https://doi.org/10.31933/ejpp.v1i1.211>
- Kumara, F. R., & Dewangga, M. T. S. (2024). Peranan penggunaan model pembelajaran e-learning dalam meningkatkan kualitas pembelajaran. *Academy of Education Journal*, 15(1), 288–292. <https://doi.org/10.47200/aoej.v15i1.2164>
- Mutiasari, D., Siska, R. R., & Salelenggu, N. R. (2019). Peranan E-Learning Dalam pembelajaran matematika. *Seminar Nasional Pendidikan Matematika, November*, 23–30.
- Rabbani, M. I., Jihad, A., & Juariah. (2022). Urgensi Media Pembelajaran terhadap Pembelajaran Matematika di Sekolah The Urgency of Learning Media on Mathematics Learning in Schools. *Gunung Djati Conference Series*, 12, 50–54.
- Sakti, A. (2023). Meningkatkan Pembelajaran Melalui Teknologi Digital. *Jurnal Penelitian Rumpun Ilmu Teknik (JUPRIT)*, 2(2), 212–219. <https://doi.org/10.55606/juprit.v2i2.2025>

- Setiawan, R. (2023). *Service Learning sebagai Sebuah Model Pendidikan Karakter. Sekolah Tinggi Filsafat Driyarkara.*
- Wahyuni, S., Antara, P. A., Magta, M., Studi, P., Guru, P., Anak, P., Dini, U., & Pendidikan Dasar, J. (2020). Stimulasi Metode Service Learning Dalam Menumbuhkan Perilaku Prosocial Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha*, 8(2), 91–100. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJPAUD>
- Wijayanti, S. H., Harrison, A., Pramono, H., Panjaitan, Y., Ekonomi, F., Bisnis, D., Katolik, U., & Jaya, I. A. (2024). Pembuatan Video Pembelajaran Menggunakan Aplikasi Canva Untuk Menunjang Pembelajaran Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Widya Laksana*, 13(1), 135–149.
- Wiyoko, T., Saputra, Y. I., Aprizan, A., & Ridoh, A. (2022). Pendampingan Orang Tua dalam Penggunaan Literasi Media Belajar Anak Sekolah Dasar di Sungai Kapas. *Warta LPM*, 25(2), 134–142. <https://doi.org/10.23917/warta.v25i2.639>