

Penguatan *Literasi Digital* Guru SMA Muhammadiyah 01 Kota Blitar melalui Pelatihan Penyusunan LKPD *Digital* dan Media Interaktif

Eva Nurul Malahayati^{1*}, Devita Sulistiana², Adin Fauzi³
malahayatieva488@gmail.com^{1*}, devitasulistiana17@gmail.com²,
adinfauzi2693@gmail.com³

^{1,2}Program Studi pendidikan Biologi

³Program Studi Guru Sekolah Dasar

^{1,2,3}Universitas Islam Balitar

Received: 15 09 2025. Revised: 29 10 2025. Accepted: 05 11 2025.

Abstract : As many as 79.55% of teachers still use digital products from the internet without adapting the learning context, indicating that teachers' digital literacy has not developed in the aspects of productivity and innovation. Training in compiling digital LKPD and developing interactive media is a solution to improve teachers' digital literacy and encourage the implementation of innovative and relevant learning to meet the demands of the 21st century. This community service activity aims to strengthen teachers' digital literacy and improve the quality of learning at SMA Muhammadiyah 01 Kota Blitar. The method used is Participatory Rural Appraisal (PRA) which includes the stages of socialization, training, implementation, and evaluation. Socialization is carried out in coordination with the principal and teachers. Training activities consist of delivering materials and practicing compiling digital LKPD using the Wizer.me and Flipbook applications, as well as interactive media using the Assemblr EDU and Prezi applications. Furthermore, the results are implemented in the learning process in the classroom. Evaluation is carried out on teachers' digital products using student response questionnaires and assessment rubrics for digital LKPD and interactive media. The results of student responses to the implementation of digital products are 91.14%, in the positive category. The results of the digital product assessment, which serves as a benchmark for teachers' digital literacy skills, increased by 13.48% compared to the previous year. Community service activities have significantly contributed to strengthening teachers' digital literacy while providing a more engaging and interactive learning experience for students.

Keywords: Digital Literacy, Digital Worksheet, Interactive Media.

Abstrak : Sebesar 79,55% guru masih menggunakan produk digital dari internet tanpa adaptasi konteks pembelajaran sehingga menunjukkan literasi digital guru belum berkembang pada aspek produktivitas dan inovasi. Pelatihan penyusunan LKPD *digital* dan pengembangan media interaktif merupakan solusi untuk meningkatkan literasi *digital* guru serta mendorong penerapan pembelajaran inovatif dan relevan dengan tuntutan abad 21. Kegiatan pengabdian masyarakat ini bertujuan memperkuat literasi *digital* guru dan meningkatkan kualitas pembelajaran di SMA Muhammadiyah 01 Kota Blitar. Metode yang digunakan adalah *Participatory Rural Appraisal (PRA)* mencakup tahap sosialisasi, pelatihan, implementasi, dan evaluasi.

Sosialisasi dilakukan dengan koordinasi bersama kepala sekolah dan guru. Kegiatan pelatihan terdiri dari penyampaian materi dan praktik penyusunan LKPD *digital* dengan aplikasi *Wizer.me* dan *Flipbook*, serta media interaktif dengan aplikasi *Assemblr EDU* dan *Prezi*. Selanjutnya hasil diimplementasikan dalam proses pembelajaran di kelas. Evaluasi dilakukan terhadap produk *digital* guru menggunakan angket respon siswa dan rubrik penilaian LKPD *digital* dan media interaktif. Hasil respon siswa terhadap implementasi produk digital yaitu 91.14%, dalam kategori positif. Untuk hasil penilaian produk *digital* sebagai tolak ukur kemampuan literasi *digital* guru meningkat sebesar 13.48% dibandingkan dengan sebelumnya. Kegiatan pengabdian kepada masyarakat berhasil memberikan kontribusi nyata terhadap penguatan literasi *digital* guru sekaligus memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik dan interaktif bagi siswa.

Kata kunci : Literasi Digital, LKPD *Digital*, Media Interaktif.

ANALISIS SITUASI

SMA Muhammadiyah 1 Kota Blitar merupakan salah satu lembaga pendidikan menengah yang berlokasi di Jl. Cokroaminoto No. 3, Kota Blitar. Sekolah ini berstatus akreditasi B, dengan jumlah guru sebanyak 16 orang, sebagian besar telah memiliki kualifikasi akademik minimal S1, dan beberapa di antaranya telah memperoleh sertifikasi pendidik. Fasilitas penunjang kegiatan pembelajaran di sekolah ini tergolong cukup memadai, meliputi laboratorium komputer, laboratorium bahasa, jaringan LAN, akses internet, sistem e-learning, serta website resmi sekolah. Selain itu, beberapa ruang belajar telah dilengkapi dengan perangkat multimedia seperti LCD proyektor yang memungkinkan guru memanfaatkan teknologi dalam kegiatan belajar mengajar. Meskipun sarana dan prasarana pendukung digital telah tersedia, hasil analisis kebutuhan awal melalui angket menunjukkan bahwa literasi digital guru masih tergolong terbatas dalam konteks produktivitas dan inovasi pembelajaran. Data menunjukkan bahwa 79,55% guru hanya mengambil atau menggunakan produk digital yang telah tersedia di internet tanpa melakukan adaptasi atau pengembangan lebih lanjut sesuai konteks pembelajaran.

Sebanyak 68,18% guru telah menggunakan media *digital* dalam kegiatan belajar, namun penggunaannya masih bersifat konsumtif dan belum sepenuhnya mendukung pembelajaran berbasis kreativitas dan kolaborasi *digital*. Selain itu, hanya 61,36% guru yang telah mampu menyusun Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) digital secara mandiri. Temuan tersebut menunjukkan bahwa tantangan utama bukan pada keterbatasan fasilitas teknologi, melainkan pada kemampuan literasi digital guru dalam mengintegrasikan teknologi secara kreatif dan pedagogis. Guru memiliki peran penting dalam memfasilitasi penggunaan media

digital yang tepat dan aman dalam pembelajaran siswa (Sofyan & Riyadi, 2022). Guru menghadapi permasalahan dalam memanfaatkan media pembelajaran berbasis digital karena kurangnya keahlian di bidang teknologi informasi dan komunikasi. Guru menghadapi tantangan dalam mengakses perangkat dan konten digital yang berkualitas sehingga membutuhkan peningkatan keterampilan digital untuk memfasilitasi pembelajaran siswa secara efektif (Sofyan & Riyadi, 2022).

Mengintegrasikan teknologi *digital* dengan pembelajaran kolaboratif meningkatkan interaksi dan kerjasama antar siswa, memfasilitasi perolehan pengetahuan dan keterampilan yang diperlukan untuk abad ke-21 (Maryani et al., 2023). Karena literasi digital tidak hanya penting dalam penggunaan perangkat atau aplikasi, melainkan juga dalam mengembangkan pembelajaran yang interaktif, kolaboratif, dan adaptif terhadap kebutuhan siswa abad ke-21. Literasi digital meliputi keterampilan memproduksi, mengadaptasi, dan memanfaatkan sumber *digital* secara kritis untuk meningkatkan kualitas pembelajaran (Lubis et al., 2025). Berdasarkan kondisi tersebut, diperlukan kegiatan pendampingan dan pelatihan pengembangan LKPD *digital* serta media interaktif yang dapat meningkatkan kemampuan guru dalam memanfaatkan teknologi secara inovatif dan berkelanjutan dalam proses pembelajaran. Pelatihan ini penting untuk membekali guru dengan pengetahuan dan kompetensi dalam menavigasi platform digital secara bertanggung jawab dan efektif (Suyato et al., 2024).

Penguatan literasi *digital* di kalangan guru merupakan langkah strategi untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah (Dharma, 2022). Literasi digital diperlukan dalam penyampaian materi serta mengintegrasikan teknologi secara efektif agar proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan relevan bagi siswa (Lesasunanda & Malik, 2024). Dengan kemampuan beradaptasi dengan teknologi informasi dan komunikasi, guru dapat mengajar dengan metode yang lebih modern serta membekali siswa dengan keterampilan yang diperlukan untuk dapat bersaing di era *digital* yang terus berkembang. Kegiatan pengabdian masyarakat ini bertujuan untuk mendukung peningkatan kualitas pembelajaran berbasis teknologi, khususnya dalam pemanfaatan perangkat, platform, dan strategi pembelajaran yang inovatif, interaktif, dan kolaboratif melalui penguatan kompetensi literasi *digital* guru.

SOLUSI DAN TARGET

Berdasarkan hasil analisis kebutuhan di SMA Muhammadiyah 1 Kota Blitar, permasalahan utama yang teridentifikasi adalah sebagian besar guru telah mampu menggunakan perangkat digital dan mengakses sumber belajar daring, namun masih bersifat

konsumtif, yaitu hanya mengambil atau menggunakan produk digital yang tersedia di internet tanpa melakukan adaptasi atau pengembangan sesuai konteks pembelajaran. Dengan demikian, pelatihan pengembangan LKPD digital dan media interaktif menjadi solusi yang kontekstual dan berkelanjutan untuk meningkatkan literasi digital guru. Pelatihan yang ditawarkan kepada mitra antara lain 1) Pelatihan penyusunan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) digital menggunakan aplikasi *Wizer.me* dan *Flipbook*, 2) Pelatihan membuat media interaktif dengan aplikasi *Assemblr EDU* dan *Prezi*, dan 3) Implementasi produk LKPD digital dan media interaktif dalam pembelajaran di kelas.

Pelatihan dirancang untuk meningkatkan kemampuan guru dalam mengintegrasikan teknologi secara kreatif dan pedagogis melalui proses desain dan produksi media pembelajaran digital. Pengembangan LKPD digital diharapkan dapat menjadi sarana bagi guru untuk berlatih berpikir kritis, kreatif, dan kolaboratif dalam mendesain aktivitas belajar yang menarik serta sesuai dengan karakteristik siswa. Selain itu, pengembangan media interaktif menjadi langkah lanjutan yang bertujuan untuk memperkaya pengalaman belajar siswa dengan tampilan visual, audio, dan animasi yang dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Melalui kegiatan ini, guru tidak hanya meningkatkan kompetensinya dalam menggunakan perangkat teknologi, tetapi juga dalam memproduksi dan mengadaptasi sumber belajar digital yang relevan dan inovatif. Kegiatan pengabdian masyarakat berlangsung mulai bulan Agustus-September 2025 dengan melibatkan 16 guru di Laboratorium Komputer SMA Muhammadiyah 01 Kota Blitar.

Tabel 1. Target dan Indikator Capaian Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat

No	Solusi	Target Capaian	Indikator Capaian
1	Pelatihan penyusunan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) <i>digital</i> menggunakan aplikasi <i>Wizer.me</i> dan <i>Flipbook</i> .	Tercapai	80% Guru mampu menyusun LKPD digital dengan aplikasi <i>Wizer.me</i> dan <i>Flipbook</i> .
2	Pelatihan membuat media interaktif dengan aplikasi <i>Assemblr EDU</i> dan <i>Prezi</i>	Tercapai	80% Guru mampu mengembangkan media interaktif dengan aplikasi <i>Assemblr EDU</i> dan <i>Prezi</i>
3	Implementasi produk LKPD digital dan media interaktif dalam pembelajaran di kelas	Tercapai	Guru mengimplementasikan produk LKPD digital dan media interaktif dalam pembelajaran di kelas

METODE PELAKSANAAN

Pelaksanaan pengabdian masyarakat ini menggunakan pendekatan *Partisipatory Rural Appraisal* (PRA), di mana guru tidak hanya menerima materi tetapi juga terlibat aktif dalam

merancang dan mengimplementasikan produk pembelajaran (Siwi, 2020). Tahapan pelaksanaan program pengabdian masyarakat dimulai dari sosialisasi, pelatihan, implementasi, dan evaluasi. Sosialisai bertujuan untuk menjelaskan maksud dan tujuan program, tahapan kegiatan, peran masing-masing pihak, serta bentuk kolaborasi antara tim pengabdian dengan sekolah mitra. Sosialisasi dilakukan secara terbatas, antara tim pengabdian dengan kepala sekolah dan perwakilan guru. Pelatihan terbagi dalam dua tahap, yaitu 1) Pemberian materi dan pelatihan teknis penyusunan LKPD digital berbasis aplikasi *Wizer.me* dan *Flipbook*, 2) Pelatihan teknis dalam mengembangkan media interaktif dengan *Assemblr EDU* dan *Prezi* sesuai mata pelajaran. Kegiatan pelatihan hari pertama dimulai dengan penyampaian materi konsep dasar LKPD berbasis literasi digital, yang menekankan pentingnya desain yang interaktif, kontekstual, dan sesuai kurikulum yang berlaku.



Gambar 1. Pemaparan Materi dan Pelatihan Menyusun LKPD *Digital* dan Media Interaktif

Materi dilanjutkan dengan penggunaan platform *Wizer.me*, meliputi pembuatan akun, penyusunan LKPD *digital* dengan berbagai jenis soal, serta cara membagikannya kepada siswa dan memantau hasilnya. Pada sesi berikutnya, peserta diperkenalkan dengan aplikasi *Flipbook* sebagai media publikasi dan penyajian materi yang lebih interaktif dan menarik secara visual. Materi mencakup proses unggah dokumen, pengaturan tampilan, dan penyisipan elemen multimedia. Pelatihan hari kedua, peserta diperkenalkan dengan *Assemblr Edu* untuk membuat media berbasis *Augmented Reality* (AR) yang dapat dipindai menggunakan perangkat *mobile*. Semua guru mempraktikkan cara membuat akun, memilih template, dan menyusun satu materi pembelajaran dalam bentuk *Augmented Reality*, menambahkan objek 3D, teks penjelas, dan suara. Pada sesi selanjutnya peserta diberikan materi tentang penggunaan aplikasi *Prezi* untuk membuat presentasi pembelajaran *non-linear* yang dinamis dan menarik secara visual. Guru memilih *template* visual yang sesuai, menyisipkan konten pembelajaran berupa teks, gambar, video, serta mengatur transisi antar bagian agar membentuk alur naratif yang menarik.

Tahap selanjutnya adalah implementasi LKPD digital dan media interaktif dalam proses pembelajaran yang melibatkan siswa secara langsung. Guru diberi kesempatan untuk menerapkan produk teknologi hasil pelatihan ke dalam proses pembelajaran nyata di kelas. Setiap guru mengembangkan satu LKPD digital dan satu media interaktif yang diimplementasikan dalam pembelajaran nyata di kelas. Untuk mengetahui efektivitas penerapan LKPD digital dan media interaktif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran berbasis teknologi, siswa diminta mengisi angket respon.



Gambar 2. Implementasi LKPD *Digital* dan Media Interaktif dalam Pembelajaran

Tahap terakhir dari kegiatan pengabdian masyarakat adalah evaluasi. Evaluasi ini bertujuan untuk mengetahui kemampuan literasi digital guru. Literasi *digital* mencakup keterampilan menyebarkan informasi secara kritis, berkomunikasi secara *online*, keamanan digital, dan kreativitas *digital* (Wijana, 2024). Instrumen evaluasi yang digunakan adalah rubrik penilaian produk *digital* yang telah dibuat guru.

Tabel 2. Rubrik Penilaian Produk LKPD *Digital* dan Media Interaktif

Aspek Literasi <i>Digital</i>	Skor 4 (Sangat Baik)	Skor 3 (Baik)	Skor 2 (Cukup)	Skor 1 (Kurang)
Etika <i>Digital</i>	Semua gambar, video, dan materi memiliki sumber/atribusi jelas; informasi akurat; bahasa sopan dan layak dibaca siswa	Sebagian besar gambar/video ada sumbernya; informasi umumnya akurat; bahasa sopan	Banyak gambar/video tanpa sumber; ada informasi kurang tepat; bahasa kadang kurang sesuai	Hampir semua materi tanpa sumber; informasi salah; bahasa tidak layak
Budaya <i>Digital</i>	Konten menghargai keragaman budaya; mencerminkan sikap positif; contoh/konteks relevan dengan	Menghargai budaya; konteks cukup relevan	Ada bagian yang kurang relevan atau kurang sensitif terhadap budaya	Menyinggung budaya tertentu atau tidak menunjukkan sikap positif

	kehidupan siswa			
Keterampilan <i>Digital</i>	Memanfaatkan hampir semua fitur penting platform; desain menarik dan konsisten; navigasi mudah dipahami siswa	Memanfaatkan sebagian fitur; desain cukup rapi; navigasi jelas	Fitur digunakan minim; desain kurang menarik; navigasi membingungkan	Tidak memanfaatkan fitur relevan; desain buruk; navigasi sulit
Keamanan <i>Digital</i>	Informasi yang dibagikan aman untuk publik; tidak ada data pribadi; akses diatur sesuai kebutuhan	Informasi aman; akses cukup tepat	Ada informasi yang seharusnya tidak dibagikan; akses kurang tepat	Membagikan data pribadi atau informasi sensitif; akses terbuka tanpa pembatasan

HASIL DAN LUARAN

Kegiatan sosialisasi antara tim pengabdian, kepala sekolah SMA Muhammadiyah 01 Kota Blitar dan perwakilan guru menghasilkan beberapa kesepakatan penting. Pertama, pihak sekolah sepakat untuk mendukung pembelajaran berbasis teknologi dan meningkatkan literasi digital guru dilakukan pelatihan pengembangan LKPD digital dan media interaktif. Kedua, kegiatan pengabdian akan dilaksanakan selama bulan Agustus - September 2025 secara bertahap mulai dari pelatihan, pengembangan produk, implementasi di kelas, hingga evaluasi bersama. Selain itu, sosialisasi juga menegaskan peran masing-masing pihak. Tim pengabdian berperan sebagai fasilitator, narasumber, dan pendamping dalam seluruh tahapan kegiatan. Guru berperan aktif sebagai peserta pelatihan sekaligus pengembang produk pembelajaran digital serta mengimplementasikan produk *digital* dalam proses pembelajaran di kelas.

Pelatihan pertama dilaksanakan pada hari Jum'at, tanggal 15 Agustus 2025, mulai pukul 13.00-16.00 WIB di Laboratorium Komputer. Pelatihan menyusun LKPD digital dengan aplikasi *Wizer.me* dan *Flipbook* dilakukan untuk meningkatkan literasi digital guru di SMA Muhammadiyah 01 Kota Blitar. *Wizer.me* efektif untuk mengembangkan materi pembelajaran elektronik karena kemudahan penggunaan dan fleksibilitasnya (Nildasari & Nur, 2024; Basrina et al., 2023) serta dapat meningkatkan keterampilan literasi digital guru dan kemampuan untuk membuat sumber belajar interaktif (Hikmah et al., 2024). Sementara, *Flipbook* memungkinkan guru menciptakan materi pembelajaran yang lebih inovatif dan interaktif (Suarmika et al.,

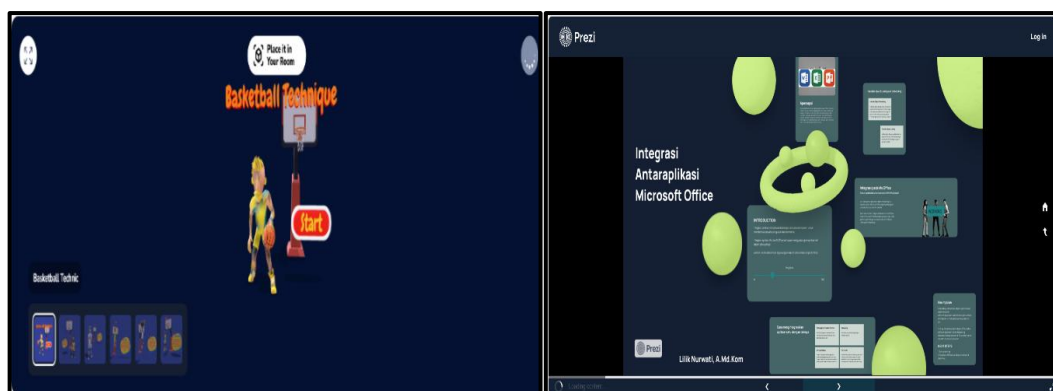
2024), dapat menambahkan fitur audio dan video yang meningkatkan daya tarik siswa untuk belajar, serta mempermudah penyelesaian tugas praktik melalui video tutorial yang terintegrasi (Gafur et al., 2024). Pemaparan materi tentang “*Menyusun LKPD Digital dengan Aplikasi Wizer.me*” disampaikan oleh Eva Nurul Malahayati, M.Pd. Setiap peserta diminta untuk membuat akun di aplikasi *Wizer.me*, berlatih mengoperasikan setiap menu yang ada, dan mendesain LKPD digital sesuai dengan materi pelajaran yang diampu. Materi selanjutnya tentang “*Memfaatkan Flipbook untuk Menyusun LKPD Digital*” disampaikan oleh Devita Sulistiana, S.Si., M.Pd.. Kegiatan diawali dengan melatih peserta membuat akun di aplikasi *Flipbook*, menganal fitur-fitur yang ada dalam *Flipbook* dan fungsinya. Kemudian peserta diminta mengunggah LKPD yang telah dibuat dalam bentuk file .pdf ke dalam aplikasi *Flipbook* dengan menambahkan video dan audio didalamnya. Dalam pelatihan menyusun LKPD digital dengan aplikasi *Wizer.me* dan *Flipbook* sekolah diberikan akun berlangganan selama 1 tahun yang dapat dimanfaatkan oleh semua guru.



Gambar 3. LKPD Vektor dengan *Wizer.me* dan LKPD Bioproses dalam Sel dengan *Flipbook*

Pelatihan kedua membahas tentang pengembangan media interaktif. Media dapat membantu siswa memahami konsep secara lebih visual dan menyenangkan, serta menumbuhkan motivasi dan rasa ingin tahu yang lebih tinggi (Cheng et al., 2009; Kafle, 2024). Fitur visual dan interaktif pada media *digital* membantu siswa memvisualisasikan informasi sehingga lebih mudah dipahami dan diingat (Chusna et al., 2024; Wulandari et al., 2021). Kegiatan pelatihan dilaksanakan pada hari Sabtu, tanggal 16 Agustus 2025, mulai pukul 08.00-12.00 WIB di Laboratorium Komputer SMA Muhammadiyah 01 Kota Blitar. Materi pertama yang disampaikan adalah “*Pengembangan Media Interaktif berbasis Assembler EDU*” oleh Khamidah, S.Sos. Dimulai dengan penjelasan secara umum tentang manfaat dan fitur-fitur yang ada dalam *aplikasi Assembler EDU* untuk mengembangkan media interaktif. Dengan aplikasi *Assembler EDU* guru dapat membuat kelas, menggunakan konten siap pakai, yang sesuai dengan keinginan atau kebutuhan (Cahyan, 2023). Penggunaan *Assembler EDU* dalam pembelajaran

mempermudah pemahaman konsep abstrak dan meningkatkan motivasi serta minat belajar siswa (Lailaningrum & Rindrayani, 2025). Setiap guru diminta membuat akun di Assembler EDU, berlatih mengoperasikan semua fitur yang ada, dan kemudian diminta mendesain media interaktif sesuai mata pelajarannya. Selanjutnya, materi pelatihan terakhir tentang “*Menyusun Presentasi Interaktif dengan Prezi*” disampaikan oleh Adin Fauzi, S.Pd.I., M.Pd. Penggunaan Prezi dalam pembelajaran berdampak positif terhadap keterlibatan siswa, pemahaman konsep, serta motivasi belajar di berbagai jenjang (Susanto et al., 2025; Muhanna, 2020). Materi tentang penggunaan Prezi disampaikan dengan mengajak peserta membuat akun Prezi, mengenal menu-menu yang ada dalam Prezi, mengembangkan presentasi dengan melengkapi *template* yang tersedia atau mengunggah file .ppt ke aplikasi Prezi sesuai materi pelajaran yang diampu.



Gambar 4. “Basketball Technique” dengan *Assembler EDU* dan Integrasi Aplikasi *Ms Office* dengan Prezi

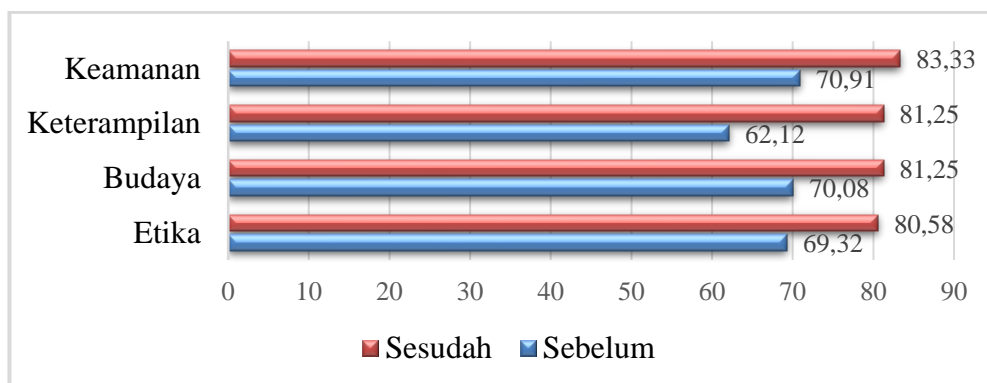
Tahap selanjutnya adalah mengimplementasikan LKPD *digital* dan media interaktif yang telah dibuat dalam proses pembelajaran langsung di kelas. Dari 16 peserta, terdapat 13 guru yang berhasil mengembangkan LKPD digital dan media interaktif sesuai mata pelajaran yang diampu. Hasil tersebut menggambarkan 81,25 % keberhasilan, yang berarti target tercapai. Implementasi dilakukan pada mata pelajaran Fisika, Biologi, Kimia, TIK, B.Ingggris, PAI, B.Indonesia, Sosiologi, Ekonomi, Administrasi Perkantoran, Sejarah, Geografi, PJOK sesuai dengan jadwal mengajar guru masing-masing. Pengembangan literasi digital guru membutuhkan pendekatan berkelanjutan selain pelatihan dengan praktik langsung juga diperlukan pengintegrasian teknologi dalam pembelajaran (Egok, 2024). Lebih lanjut dijelaskan bahwa pelatihan yang dikombinasikan dengan perencanaan, implementasi, evaluasi, dan pemantauan berhasil memberi guru pemahaman dan pengetahuan baru untuk merancang pembelajaran berbasis literasi digital yang inovatif (Rachman et al., 2025). Hasil angket respon siswa terhadap implementasi pembelajaran dengan LKPD digital dan media interaktif sebesar 91.14%, termasuk dalam kategori positif. Hasil respon siswa selengkapnya dapat dilihat pada

Tabel 2. Kegiatan implementasi ini tidak hanya meningkatkan literasi digital guru tetapi juga meningkatkan kemampuan literasi *digital* siswa. Hasil penelitian sebelumnya menyatakan bahwa pengembangan kapasitas guru melalui pelatihan literasi digital tidak hanya meningkatkan kemampuan integrasi teknologi guru tetapi juga berdampak positif pada pengembangan literasi digital siswa (Romadloni et al., 2024).

Tabel 3. Hasil Respon Siswa

No	Aspek yang Diukur	Prosentase	Kategori
1	Kemenarikan Media	92.42%	Positif
2	Kemudahan Penggunaan	89.40%	Positif
3	Manfaat Pembelajaran	90.36%	Positif
4	Kualitas Pembelajaran Berbasis Teknologi	92.38%	Positif
Rata-rata		91.14%	Positif

Evaluasi dilakukan terhadap produk *digital* guru, baik LKPD digital maupun media interaktif untuk mengetahui kemampuan literasi *digital* guru. Evaluasi didasarkan pada rubrik penilaian produk digital pada Tabel 1. Hasil evaluasi terhadap 13 produk LKPD digital dan media interaktif menunjukkan peningkatan pada setiap aspek literasi *digital*, dimana rata-rata prosentase literasi digital guru sebelum dan sesudah pelatihan menyusun LKPD digital dan media interaktif sebesar 13.48%. Peningkatan ini sejalan dengan konsep *TPACK* (*Technological Pedagogical Content Knowledge*), di mana guru tidak hanya menguasai teknologi, tetapi juga mampu mengaitkannya dengan konten dan strategi pembelajaran yang tepat (Silvester et al., 2024). Dengan demikian, berdasarkan hasil evaluasi ini menegaskan bahwa solusi yang ditawarkan dalam kegiatan pengabdian masyarakat ini, yaitu pelatihan penyusunan LKPD digital dan media interaktif, terbukti efektif menjawab kesenjangan awal literasi *digital* di sekolah mitra.



Gambar 5. Hasil Literasi Digital Guru Sebelum dan Sesudah Kegiatan Pelatihan Penyusunan LKPD *Digital* dan Media Interaktif

SIMPULAN

Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat bersama guru SMA Muhammadiyah 01 Kota Blitar, telah berhasil memperkuat kemampuan literasi digital melalui pelatihan menyusun LKPD digital dan media interaktif dengan aplikasi *Wizer.me*, *Flippbook*, *Assemblr EDU*, dan *Prezi*. Produk digital tersebut telah berhasil diimplementasikan dalam proses pembelajaran langsung di kelas dan mendapatkan respon positif dari siswa. Implementasi LKPD digital dan media interaktif dalam pembelajaran langsung, tidak hanya berdampak pada penguatan literasi digital guru tetapi juga literasi digital siswa. Melalui kegiatan ini dapat memperkuat kultur pembelajaran berbasis teknologi di sekolah dan menghadirkan pengalaman belajar yang lebih interaktif dan menarik sesuai kebutuhan siswa abad 21.

UCAPAN TERIMA KASIH

Terima kasih kepada Direktorat Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat (DPPM) atas dukungan dana Hibah Pengabdian Masyarakat skema Pemberdayaan Kemitraan Masyarakat (PKM) dengan Nomor Kontrak Induk 124/C3/DT.05.00/PM/2025 dan Nomor Kontrak Turunan 045/LL7/DT.05.00/PM/2025; 025.02/LPPM.17/UNISBA/VI/2025.

DAFTAR RUJUKAN

- Cahyan, T. S. (2023). Studi Literatur Pemanfaatan Media Pembelajaran Ips Menggunakan Aplikasi Assemblr Edu Di Sekolah Dasar. *Jurnal Inovasi Teknologi dan Edukasi Teknik*, 3(9), 2-2. <https://doi.org/10.17977/um068.v3.i9.2023.2>
- Dharma, S. (2022). Pengaruh Kecakapan Literasi Digital terhadap Kinerja Guru Sekolah Menengah Kejuruan di Kabupaten Gowa. *Manajemen Pendidikan*, (17)2:117-129. <https://doi.org/10.23917/jmp.v17i2.17569>
- Egok, A. S. (2024). Pelatihan Literasi Digital Untuk Guru SD Dalam Mencetak Smart Kids di Era Teknologi. *Jurnal Abdimas Indonesia*, 4(4), 1767-1777. <https://doi.org/10.53769/jai.v4i4.1140>
- Gafur, A., Jameel, A. H., & Limbong, A. M. (2024). Buku Panduan Mata Kuliah Praktik Menggunakan Aplikasi Flipbook. *Jurnal Media dan Teknologi Pendidikan*, 4(4). <https://doi.org/10.23887/jmt.v4i4.81565>
- Lailaningrum, D., & Rindrayani, S.R. (2025). Pembelajaran Berdiferensiasi Dengan Metode Pembelajaran Berbasis Teknologi Menggunakan Aplikasi Assemblr EDU. *JIIPSI:*

Jurnal Ilmiah Ilmu Pengetahuan Sosial Indonesia.

<https://doi.org/10.21154/jiipsi.v5i2.4902>

- Lesasunanda, R., A., Malik, A. (2024). Peningkatan Kualitas Guru Melalui Literasi Digital di MAN 1 Sumbawa Barat. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, (9)3:1904-1915. <https://doi.org/10.29303/jipp.v9i3.2365>
- Lubis, L.H., Febriani, B., Nasution, M.F., Siregar, U.D., & Salim, A. (2025). Pengembangan Literasi Digital Di Kalangan Guru Dan Siswa: Kajian Pustaka. *Tarbiyah Bil Qalam : Jurnal Pendidikan Agama Dan Sains*, 9(1). <https://doi.org/10.58822/tbq.v9i1.262>
- Maryani L., Nur J., Utami S., Nurnaifah I., & Farida F. (2023). Strengthening school management with digital education technology to improve the quality of educational output. *Indonesian Journal of Educational Research and Review*, 6(2):446-465. <https://doi.org/10.23887/ijerr.v6i2.66039>
- Meliyani, A. R., Mentari, D., Syabani, G. P., & Zuhri, N. Z. (2022). Analisis kebutuhan media pembelajaran digital bagi guru agar tercipta kegiatan pembelajaran yang efektif dan siswa aktif. *Jurnal Jendela Pendidikan*, 2(02), 264-274. <https://doi.org/10.57008/jjp.v2i02.179>
- Muhanna, W. (2020). The impact of using Prezi for teaching "technology" for the six grade students at Irbid 1st Directorate of Education from their perspectives. *Journal of Education and Practice*, 11(29), 116–124. <https://www.iiste.org/Journals/index.php/JEP/article/view/61299>
- Rachman, A., Widya, T. P., Ferdiansyah, A., Budi, A. M., Hidayat, A., Rizqi, M., ... & Pendidikan, D. (2025). Implementasi literasi digital dalam pembelajaran bagi guru sekolah dasar. *Jurnal Review Pendidikan Dan Pengajaran (JRPP)*, 8(1), 1516-1522. <https://doi.org/10.31004/jrpp.v8i1.42010>
- Silvester, S., Sumarni, M.L., & Saputro, T.V. (2024). Pengaruh Kompetensi Technological Pedagogical Content Knowledge (TPACK) terhadap Keterampilan Guru dalam Mengimplemtasikan Pembelajaran Berbasis Digital. *Journal of Education Research*. <https://doi.org/10.37985/jer.v5i4.1697>
- Siwi, K. (2020). Program Kemitraan Masyarakat (PKM) Peningkatan Kemampuan Mengajar untuk Guru-Guru SD di Kecamatan Tomohon Tengah Kota Tomohon. *Abdimas: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 13(2). <https://doi.org/10.36412/abdimas.v13i2.2164>

- Sofyan, A., & Riyadi, M.I. (2022). Peran Guru Dalam Media Digitalisasi Anak. *Dewantara : Jurnal Pendidikan Sosial Humaniora*. <https://doi.org/10.30640/dewantara.v1i2.900>.
- Suarmika, P. E., Hidayat, N., & Susilowati, G. D. (2024). Pelatihan Pembuatan Aplikasi Flipbook Sebagai Buku Digital dalam Meningkatkan Keterampilan Guru di SDN 4 Curah Jeru. *MIMBAR INTEGRITAS: Jurnal Pengabdian*, 3(1), 21-30. <https://doi.org/10.36841/mimbarintegritas.v3i1.4006>
- Susanto, T. T. D., Jamilah, N., Marini, A., Sekaringtyas, T., & Soraya, E. (2025). Does Prezi boost learning outcomes? Evidence from elementary school students in Indonesia. *Journal of Lifestyle and SDGs Review*, 5(3), 1-16. <https://doi.org/10.47172/2965-730X.SDGsReview.v5.n03.pe05237>
- Suyato, Mulyono, B., Sutrisno, C., & Nur Hayati, I. (2024). Pelatihan Literasi dan Kewarganegaraan Digital Guru MGMP Pendidikan Kewarganegaraan Kabupaten Tasikmalaya. *Masyarakat: Jurnal Pengabdian*. <https://doi.org/10.58740/m-jp.v1i1.202>
- Wijana, M. (2024). Digital Literacy Training for the MSME Community in Citaman Village in Using Information Technology. *CONSEN: Indonesian Journal of Community Services and Engagement*. <https://doi.org/10.57152/consen.v4i1.1166>