

ADHI KUSMANTORO

GALLEY COMMUNITY 977 KUSMANTORO [1-10]

Document Details

Submission ID

trn:oid::1:3390051460

Submission Date

Oct 29, 2025, 12:11 AM GMT+7

Download Date

Oct 29, 2025, 12:19 AM GMT+7

File Name

GALLEY_COMMUNITY_977_KUSMANTORO_1-10.docx

File Size

1.2 MB

10 Pages

2,907 Words

19,296 Characters




13% Overall Similarity

The combined total of all matches, including overlapping sources, for each database.

Filtered from the Report

- ▶ Bibliography
- ▶ Quoted Text

Top Sources

- 12%  Internet sources
- 7%  Publications
- 2%  Submitted works (Student Papers)

Integrity Flags

0 Integrity Flags for Review

No suspicious text manipulations found.

Our system's algorithms look deeply at a document for any inconsistencies that would set it apart from a normal submission. If we notice something strange, we flag it for you to review.

A Flag is not necessarily an indicator of a problem. However, we'd recommend you focus your attention there for further review.

Top Sources

- 12% Internet sources
- 7% Publications
- 2% Submitted works (Student Papers)

Top Sources

The sources with the highest number of matches within the submission. Overlapping sources will not be displayed.

1	Internet	prin.or.id	2%
2	Internet	surabaya.igi.or.id	2%
3	Internet	journal.amikveteran.ac.id	1%
4	Internet	zombiedoc.com	<1%
5	Publication	Mohammad Amin Lasaiba, Edward Gland Tetelepta, Susan E Manakane, Asep Ase...	<1%
6	Internet	ejournal.indo-intellectual.id	<1%
7	Internet	repository.ubharajaya.ac.id	<1%
8	Publication	Muhammad Khaerudin, Andy Achmad H. "PELATIHAN PEMBUATAN DESAIN KEM...	<1%
9	Internet	journal-center.litpam.com	<1%
10	Internet	www.brilio.net	<1%
11	Internet	journal.fourzero.id	<1%

12	Internet	jurnal.politeknikpajajaran.ac.id	<1%
13	Internet	sinelitabmas.unsoed.ac.id	<1%
14	Internet	core.ac.uk	<1%
15	Internet	etd.iain-padangsidempuan.ac.id	<1%
16	Internet	www.jurnalp4i.com	<1%
17	Publication	Rezha Marlina, Siti Quratul Ain. "Pengaruh Media Powerpoint Interaktif Berbantu..."	<1%
18	Internet	jurnal.stiq-amuntai.ac.id	<1%
19	Internet	jurnal.upi.edu	<1%
20	Internet	ojs.unpkediri.ac.id	<1%
21	Internet	repositori.umsu.ac.id	<1%
22	Internet	www.scribd.com	<1%
23	Internet	www.slideshare.net	<1%
24	Publication	Megan Asri Humaira, La Ode Amril, Muhammad Faiz Al Faruqi, Arinda Zhafira Ha...	<1%

Pelatihan Penggunaan Canva Sebagai Media Pembelajaran Bagi Guru Pendidikan Agama Kristen Sekolah Dasar di Kota Semarang

Adhi Kusmanto^{*1}

¹Program Studi Teknik Elektro, Fakultas Teknik dan Informatika, Universitas PGRI Semarang
e-mail: adhikusmanto@upgris.ac.id^{*1}

Abstrak

Perkembangan teknologi pada masa sekarang berpengaruh terhadap pengembangan pembelajaran Pendidikan Agama Kristen. Banyak Guru yang belum mampu mengoperasikan komputer, khususnya dalam menggunakan teknologi Canva untuk pelaksanaan pembelajaran di kelas. Para Guru diharapkan mampu meningkatkan pemahaman terkait pendidikan keagamaan melalui mata pelajaran Pendidikan Agama Kristen sehingga anak-anak didik akan tumbuh menjadi anak-anak yang punya iman yang kuat. Oleh karena itu tujuan pengabdian masyarakat ini adalah meningkatkan kemampuan Guru dalam menggunakan teknologi Canva, sehingga pelaksanaan pembelajaran di kelas dapat meningkatkan pemahaman murid. Metode yang digunakan dalam kegiatan pengabdian masyarakat ini adalah dengan memberikan pelatihan Canva secara langsung selama tiga hari di Gedung aula Yayasan Christopherus pada guru-guru Sekolah Dasar (SD) Pendidikan Agama Kristen. Hasil kegiatan pengabdian berdampak peningkatan pemahaman guru dalam menggunakan metode Canva untuk menunjang kegiatan pembelajaran di kelas. Dengan penggunaan teknologi Canva maka dalam pembuatan bahan ajar atau modul ajar dapat membantu pekerjaan guru menjadi lebih cepat selesai dengan hasil yang optimal. Selain itu siswa juga mampu menyerap pengetahuan yang berkaitan dengan Pendidikan Agama Kristen dengan lebih baik.

Kata kunci: Pelatihan Guru, Media Pembelajaran Berbasis Teknologi, Transformasi Digital

Abstract

Today's technological development impacts the development of Christian Religious Education learning. Many teachers are not yet able to operate computers, especially when using Canva to implement learning in the classroom. Teachers are expected to deepen their understanding of religious education through Christian Religious Education subjects, so that students will grow into children with strong faith. Therefore, the purpose of this community service is to improve teachers' ability to use Canva technology. So that classroom instruction can improve students' understanding. The method used in this community service activity is to provide direct Canva training for three days in the Christopherus Foundation Hall Building for Christian Religious Education Elementary School (SD) teachers. The results of the community service activity have increased teachers' understanding of using the Canva method to support classroom learning activities. Using Canva technology, teachers can create teaching materials or modules to complete their work faster and achieve optimal results. In addition, students can better absorb knowledge related to Christian Religious Education.

Keywords: Canva, Learning Media, Artificial Intelligence, Interactive Learning

1. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi digital dan kecerdasan buatan (Artificial Intelligence/AI) telah membawa perubahan besar dalam dunia pendidikan, termasuk pendidikan kejuruan dan sekolah dasar [1], [2]. AI digunakan untuk mempersonalisasi pembelajaran melalui profil belajar yang disesuaikan dengan kemampuan, gaya, dan pengalaman setiap siswa [3], [4]. Teknologi ini tidak hanya membantu pendidik dalam menyusun materi yang adaptif, tetapi juga meningkatkan efisiensi dalam proses penilaian serta pengawasan perkembangan peserta didik [5], [6], [7], [8]. Dengan demikian, AI berperan sebagai alat bantu pembelajaran yang melengkapi peran guru, bukan menggantikannya.

Meskipun demikian, adopsi AI dan transformasi digital dalam pendidikan juga menghadirkan tantangan baru. Beberapa di antaranya adalah bias algoritma, privasi dan keamanan data, ketergantungan teknologi, serta kurangnya pelatihan guru [9], [10], [11], [12]. Untuk menghadapi era Revolusi Industri 5.0, para pendidik perlu menguasai keterampilan digital, memahami etika penggunaan teknologi, dan mampu mengintegrasikan media pembelajaran berbasis AI secara efektif. Penelitian terdahulu menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran digital—terutama berbasis video, visual interaktif, dan sistem cerdas—dapat meningkatkan motivasi belajar, keterlibatan siswa, serta hasil belajar di berbagai jenjang pendidikan [13], [14], [15], [16], [17].

Namun, tidak semua guru memiliki kemampuan dan kepercayaan diri dalam menggunakan teknologi pendidikan modern [18], [19], [20], [21]. Di berbagai sekolah dasar, termasuk dalam konteks Guru Pendidikan Agama Kristen (PAK) di Kota Semarang, keterbatasan literasi digital menyebabkan pembelajaran menjadi kurang efektif dan sulit menarik minat siswa. Untuk menjawab permasalahan tersebut, kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dilaksanakan dengan tujuan meningkatkan kompetensi guru PAK dalam pemanfaatan teknologi pembelajaran berbasis Canva. Melalui pelatihan ini, guru didorong untuk berinovasi menciptakan media ajar yang kreatif, relevan, dan mudah dipahami siswa, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih interaktif, bermakna, dan sesuai dengan tuntutan era digital.

2. METODE

Rencana kegiatan pada pengabdian masyarakat ini merupakan langkah-langkah solusi terhadap permasalahan yang telah disepakati bersama. Metode pendekatan terhadap solusi yang ditawarkan bertujuan untuk menyelesaikan permasalahan yang sedang dihadapi guru Pendidikan Agama Kristen di sekolah dasar kota Semarang. Langkah-langkah yang dilakukan tim pengabdian sebagai berikut:

1. Diskusi permasalahan dengan mitra, dengan para Guru Pendidikan Agama Kristen (PAK) kota Semarang.
2. Melakukan identifikasi masalah dan solusi yang dihadapi para Guru PAK.
3. Menyusun modul pelatihan media pembelajaran Canva.
4. Metode pelatihan penggunaan Canva.
5. Monitoring dan evaluasi.

Diskusi dan identifikasi terhadap persoalan yang dihadapi mitra merupakan langkah awal yang dilakukan tim pengabdian, sebelum menyusun kegiatan pengabdian masyarakat. Langkah awal ini bertujuan untuk mengetahui kekurangan atau kelemahan kegiatan pembelajaran yang sedang dihadapi guru PAK sekolah dasar kota Semarang. Proses ini membantu dalam mengumpulkan data yang diperlukan untuk menentukan fokus kegiatan pengabdian yang tepat. Selain itu, evaluasi kebutuhan mitra dilakukan secara menyeluruh agar solusi yang diberikan tepat sasaran.

2.1. Tahap Persiapan

Dalam tahap pertama pelaksanaan kegiatan pengabdian masyarakat ini adalah mengidentifikasi permasalahan dan melakukan analisis terhadap permasalahan yang terjadi dan kebutuhan yang diperlukan pihak mitra. Tim Pengabdian melakukan pencarian data dan informasi ke sekolah SD negeri dan swasta di kota Semarang. Pada tahap awal ini, setelah tim pengabdian melakukan identifikasi permasalahan, selanjutnya dicari upaya dalam membantu menyelesaikan permasalahan tersebut. Pada tahap ini tim pengabdian juga membuat tutorial penggunaan Canva. Adapun tutorial atau pelatihan Canva yaitu membuat presentasi dengan PPT, membuat video pembelajaran, dan membuat bahan ajar. Pada tahap ini dipersiapkan peralatan pendukung kegiatan, seperti laptop, kamera, dan LCD.

Tahap Pelaksanaan

2

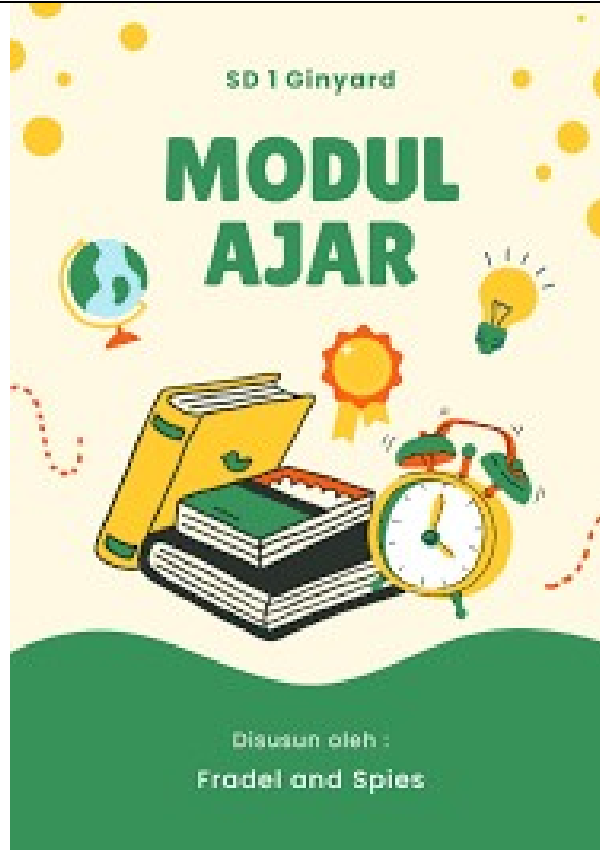
18

Canva adalah sebuah tools untuk desain grafis yang menjembatani penggunaanya agar adapat dengan mudah merancang berbagai jenis desain kreatif secara online. Mulai dari mendesain kartu ucapan, poster, brosur, infografik, hingga presentasi. Canva saat ini tersedia dalam beberapa versi, web, iPhone, dan Android. Canva menawarkan berbagai template, fitur desain, dan fitur kolaborasi yang mudah digunakan untuk membuat materi pembelajaran yang interaktif dan kreatif, yang dapat meningkatkan motivasi siswa untuk belajar, meningkatkan hasil belajar, dan membuat pendidikan lebih menyenangkan. Untuk mengatasi permasalahan kemampuan dalam menggunakan teknologi Canva dilakukan pelatihan menggunakan komputer/laptop dengan lokasi pada gedung Yayasan Christopherus lantai 3, yang merupakan aula Christopherus. Dalam tahap awal pelatihan diperkenalkan teknologi pembelajaran Canva yang sedang berkembang pada saat sekarang. Pelatihan akan dilaksanakan selama tiga sehari. Gambar 1 memperlihatkan Guru-Guru yang sedang menggunakan Canva dalam pelatihan yang dilakukan tim pengabdi.



Gambar 1. Teknologi Canva untuk pembelajaran siswa.

Dalam pelatihan ini guru PAK membuat modul ajar menggunakan Canva yang diperlihatkan pada Gambar 2. Dalam metode pelatihan dilakukan presentasi, praktek Canva dan diskusi interaktif antara tim pengabdian masyarakat dan peserta. Selama kegiatan pelatihan terus dilakukan pendampingan pada peserta agar dapat merasakan manfaat dalam penggunaan teknologi Canva dalam menunjang pembelajaran di kelas. Mitra Yayasan Christopherus dalam kegiatan pengabdian masyarakat ini berkontribusi dalam menyediakan tempat pelatihan dan akses jaringan internet.



Gambar 2. Desain modul dengan Canva.

Penggunaan *platform* digital ini memungkinkan guru untuk lebih mudah mengembangkan materi pembelajaran sesuai kebutuhan siswa. Teknologi ini juga dapat mempercepat proses pembuatan bahan ajar dengan berbagai fitur yang intuitif. Guru dapat lebih fokus pada peningkatan kualitas pengajaran di kelas berkat kemudahan ini. Dengan penggunaan teknologi ini maka dalam pembuatan bahan ajar atau modul ajar dapat membantu pekerjaan guru menjadi lebih cepat selesai dengan hasil yang optimal.

2.2. Tahap Monitoring dan Evaluasi

Perlu adanya monitoring dalam pelaksanaan kegiatan pengabdian masyarakat ini melalui motivasi pada sekolah dasar, yang melibatkan para guru Pendidikan Agama Kristen yang sudah mendapat pemahaman dan pelatihan pentingnya menggunakan teknologi Canva dalam meningkatkan kualitas pembelajaran di kelas. Selain itu juga dilihat ketertarikan Guru dalam pengembangan media pembelajaran lainnya. Indikator keberhasilan diukur dengan penilaian mandiri. Pendampingan tetap dilakukan setiap bulan dengan selalu berkoordinasi dengan mitra. Jumlah peserta sebanyak 26 Guru dengan evaluasi menggunakan wawancara.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Dalam kegiatan ini dilakukan dalam dua tahap, pada tahap pertama diberikan penjelasan tentang teknologi Canva sebagai bagian dari artificial intelligent. Canva mempunyai 10 juta pengguna dengan cakupan layanan hingga 169 negara. Teknologi ini terus berkembang dan menjadi salah satu alat penting dalam bidang pendidikan digital saat ini. Penggunaan Canva semakin meluas karena kemudahan akses dan fitur yang lengkap. Sebagai gambaran, Gambar 3 memperlihatkan persiapan awal kegiatan pelatihan yang menunjukkan antusiasme peserta

sebelum pelatihan dimulai. Selanjutnya, Gambar 4 menampilkan kegiatan presentasi yang dilakukan oleh tim pengabdian dalam menjelaskan teknologi Canva kepada peserta.

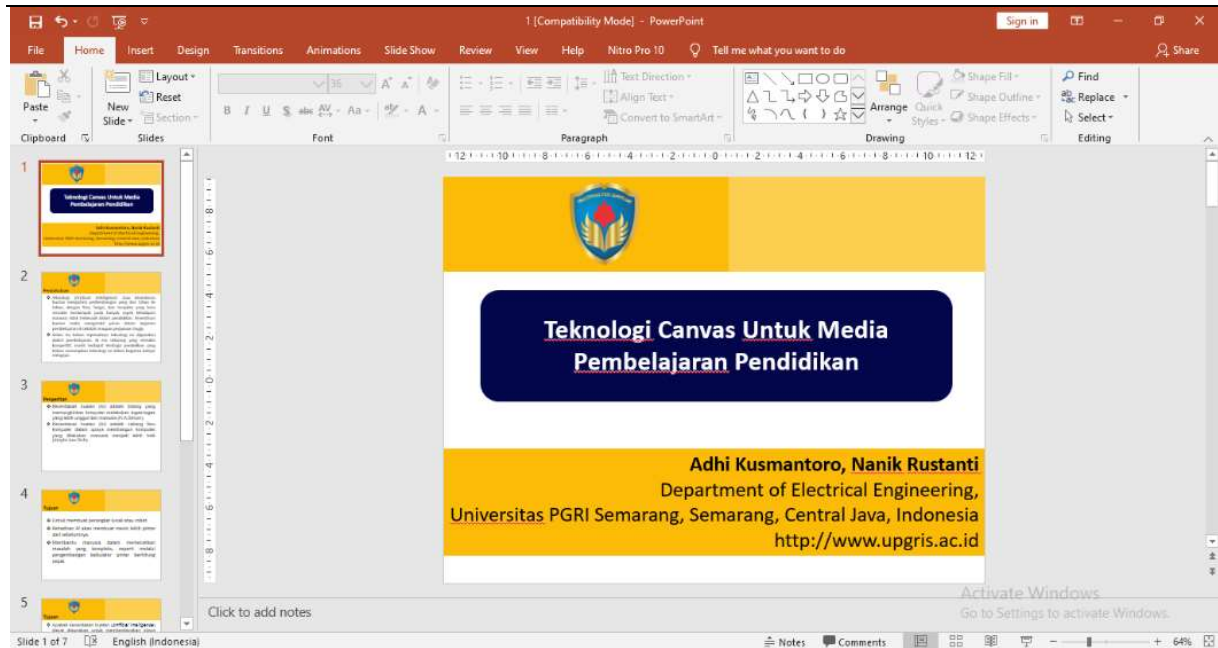


Gambar 3. Persiapan awal kegiatan.

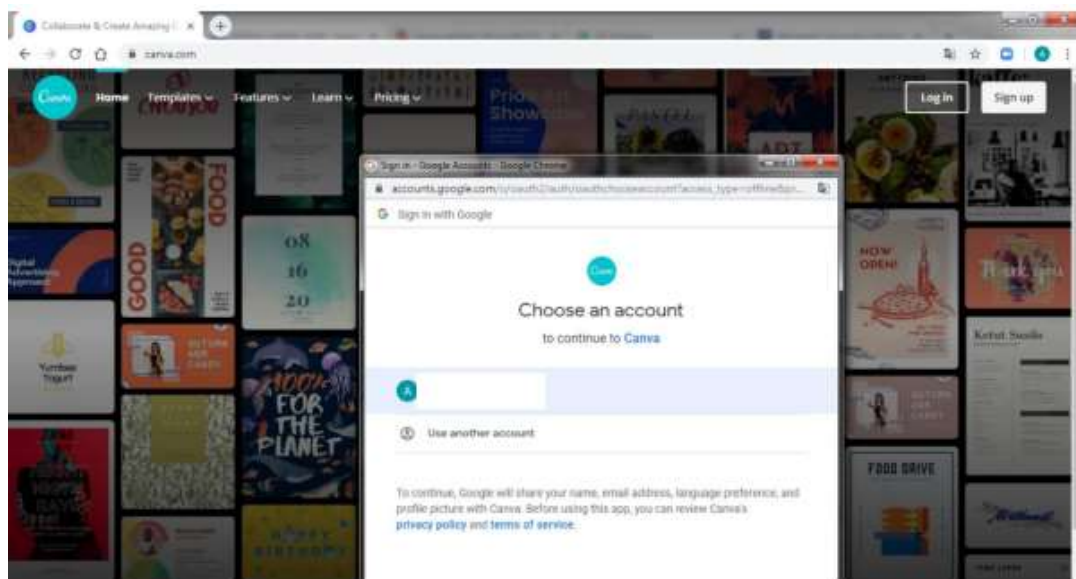


Gambar 4. Presentasi tim pengabdian tentang Canva.

Gambar 5 memperlihatkan presentasi PPT yang dilaksanakan oleh tim pengabdian. Terlihat peserta pengabdian memperhatikan dan menyimak materi yang disampaikan tim pengabdian. Pada tahap berikutnya setelah dilakukan penjelasan tentang perkembangan teknologi Canva sebagai bagian dalam sistem artificial intelligent, maka dilakukan praktek penggunaan Canva oleh para peserta pelatihan. Dalam pelaksanaan pelatihan ini para peserta melakukan register pada link Canva yang telah dibagikan kepada peserta, terlihat pada Gambar 6. Buka browser (Chrome, Edge, Mozilla, dll) selanjutnya masuk pada <https://www.canva.com> untuk membuka laman Canva, dengan tampilannya akan seperti gambar 6. Dalam melakukan register Canva dengan akun google (gmail).



Gambar 5. Presentasi tim pengabdian.



Gambar 6. Register pada Canva.

Langkah dalam melakukan aktivasi pada Canva sebagai berikut:

1. Masuk register melalui email. Sebagai contoh "sign up with Google".
2. Kemudian pilih akun google yang akan digunakan. jika sign up / mendaftar menggunakan email, input nama, email dan password. kemudian
3. Klik tombol "get started, it's free"
4. Muncul pertanyaan oleh Canva, tujuan penggunaan canva. Pada tahap ini Canva memberikan rekomendasi desain dan template sesuai dengan tujuan.
5. Jika Guru = Pilih "Teacher"
6. Jika muncul tawaran (berbayar) dari Canva boleh dicek sendiri
7. Jika cocok dengan preferensi, silakan dicoba.
8. Jika hanya ingin menggunakan konten yang "free" (gratis) yang ada di Canva, pilih "maybe later" saja.

Kegiatan penggunaan Canva berlangsung secara interaktif antara tim pengabdian dengan peserta pelatihan. Proses pelatihan melibatkan berbagai aktivitas yang dirancang untuk memfasilitasi pemahaman peserta terhadap teknologi tersebut. Dalam kegiatan ini melibatkan dua mahasiswa Teknik Elektro, dengan konversi mata kuliah Teknologi Informasi 3 sks. Gambar 7 memperlihatkan keterlibatan mahasiswa dalam kegiatan pengabdian masyarakat, sedangkan Gambar 8 memperlihatkan akhir kegiatan pelatihan media pembelajaran dengan Canva.



Gambar 7. Kegiatan interaktif mahasiswa dalam pengabdian masyarakat.



Gambar 8. Akhir kegiatan pelatihan Canva.

Dari kegiatan pengabdian masyarakat ini dapat meningkatkan kualitas pembelajaran di kelas terhadap siswa sekolah dasar, khususnya pada mata pelajaran Pendidikan Agama Kristen. Dampak terhadap kegiatan ini adalah penggunaan Canva tidak hanya para Guru Pendidikan Agama Kristen, namun juga dilakukan oleh Guru kelas lainnya dan para siswa sekolah dasar. Tantangan yang dihadapi tim pengabdian adalah memberikan pemahaman dan praktik dalam mengoperasikan laptop, hal ini disebabkan banyak Guru yang tidak terbiasa menggunakan laptop. Oleh karena itu selain memberikan pelatihan menggunakan Canva, tim pengabdian juga memberikan arahan mengoperasikan laptop.

Tabel 1 memperlihatkan sejumlah pertanyaan yang digunakan untuk wawancara dengan peserta pengabdian masyarakat. Berdasarkan hasil wawancara diperoleh data bahwa 35% peserta Guru PAK SD belum menggunakan media pembelajaran berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi dan hanya 65% yang sudah menggunakan Teknologi Informasi dan Komunikasi, namun dalam bentuk yang sederhana misalnya presentasi dengan perangkat lunak Microsoft

5 Power Point. Data ini menunjukkan masih adanya kebutuhan untuk meningkatkan kemampuan guru dalam memanfaatkan teknologi pembelajaran. Pelatihan seperti ini sangat penting untuk meningkatkan kompetensi mereka.

Tabel 1. Pertanyaan dalam wawancara dengan peserta.

No	Pertanyaan
1	Sudah berapa lama bapak dan ibu menggunakan teknologi informasi, khususnya Canva?
2	Menurut bapak dan ibu, kemajuan apa yang bapak dan ibu capai apabila menggunakan Canva?
21 3	Dalam pelatihan menggunakan Canva selama tiga hari, apakah materi mudah dipahami dan dipraktikkan?
22 4	Apa saja media pembelajaran berbasis teknologi informasi dan komunikasi selain Canva yang bapak dan ibu pahami?
23 5	Apakah bapak dan ibu sudah siap untuk menggunakan Canva dalam pembelajaran di kelas?

Banyak Guru PAK SD yang mengalami kesulitan dalam pengoperasian komputer/ laptop, karena dalam kesehariannya di sekolah dasar, Guru PAK meminta tolong kepada rekan sejawat. Berdasarkan penilaian mandiri secara lansung terhadap masing-masing Guru dan hasil wawancara berdasarkan Tabel 1, diperoleh data setelah pelatihan 65% Guru PAK yang mampu memahami membuat Canva dan siap digunakan untuk pembelajaran di kelas, sedangkan 35% tidak mampu memahami Canva. Hal ini disebabkan faktor usia, kemampuan mengoperasikan laptop, dan rendahnya minat menggunakan Canva di kelas.

4. KESIMPULAN

Perkembangan teknologi pada saat sekarang berpengaruh terhadap pengembangan pembelajaran di kelas, khususnya dalam pembelajaran Pendidikan Agama Kristen. Pada kenyataannya banyak Guru yang belum mampu mengoperasikan komputer, khususnya dalam menggunakan teknologi Canva untuk pelaksanaan pembelajaran di kelas. Berdasarkan penilaian mandiri dan hasil wawancara setelah pelatihan Canva 65% Guru PAK mampu memahami membuat Canva dan siap digunakan untuk pembelajaran, sedangkan 35% tidak mampu memahami Canva. Hal ini disebabkan faktor usia, kemampuan mengoperasikan laptop, dan rendahnya minat menggunakan Canva di kelas. Oleh karena itu kegiatan pengabdian yang telah dilaksanakan oleh tim pengabdian di aula Christopherus Semarang mampu meningkatkan pemahaman dan keterampilan penggunaan Canva.

Dengan pemakaian Canva maka anak-anak didik akan tumbuh menjadi anak-anak yang punya iman yang kuat. Dengan kemampuan menggunakan teknologi ini maka pelaksanaan pembelajaran di kelas dapat meningkatkan pemahaman murid. Dampak terhadap kegiatan ini adalah penggunaan Canva tidak hanya para Guru Pendidikan Agama Kristen, namun juga dilakukan oleh Guru kelas lainnya dan para siswa sekolah dasar. Disarankan pihak sekolah mulai mewajibkan Guru PAK SD menggunakan Teknologi Informasi dan komunikasi, seperti Canva untuk pembelajaran di kelas. Pendampingan tetap dilakukan setiap bulan dengan selalu berkoordinasi dengan mitra, dengan melibatkan sekolah dalam pelatihan media pembelajaran lain dan berkomunikasi secara mandiri dengan Guru dalam peningkatan pembelajaran.

UCAPAN TERIMA KASIH

4 Penulis mengucapkan terima kasih kepada Lembaga Penelitian dan Pengabdian Masyarakat Universitas PGRI Semarang, yang telah memberikan dukungan kepada tim pengabdian untuk melaksanakan kegiatan pelatihan media pembelajaran Canva.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] M. Yahya, Wahyudi, A. Hidayat, "Implementasi Artificial Intelligence (AI) di Bidang Pendidikan Kejuruan Pada Era Revolusi Industri 4.0," *Pros. Semin. Nas.*, pp. 190–199, 2023, <https://doi.org/10.59562/semnasdies.v1i1.794>.
- [2] J. A. Muarif, F. A. Jihad, M. I. Alfadli, D. I. Setiabudi, "Hubungan Perkembangan Teknologi Ai Terhadap Pembelajaran Mahasiswa," *J. Pendidik. IPS*, vol. 4, no. 2, pp. 53–60, 2023, <https://doi.org/10.572349/seroja.v1i2.548>.
- [3] P. S. Maola, I. S. Karai Handak, Y. T. Herlambang, "Penerapan Artificial Intelligence Dalam Pendidikan Di Era Revolusi Industri 4.0," *Educatio*, vol. 19, no. 1, pp. 61–72, 2024, <https://doi.org/10.29408/edc.v19i1.24772>.
- [4] D. R. Rochmawati, I. Arya, A. Zakariyya, "Manfaat Kecerdasan Buatan Untuk Pendidikan," *J. Teknol. Komput. dan Inform.*, vol. 2, no. 1, pp. 124–134, 2023, <https://doi.org/10.59820/tekomin.v2i1.163>.
- [5] N. U. Zakiyah, V. Ameera, A. Elsa Ritonga, N. Aisah, S. Awwaliyah Lingga, R. Akmalia, "Penggunaan AI dalam Dunia Pendidikan," *Mahira*, vol. 4, no. 1, pp. 1–16, 2024, <https://doi.org/10.55380/mahira.v4i1.557>.
- [6] L. Lukman, R. Agustina, R. Aisy, "Problematika Penggunaan Artificial Intelligence (AI) untuk Pembelajaran di Kalangan Mahasiswa STIT Pematang," *Madaniyah*, vol. 13, no. 2, pp. 242–255, 2024, <https://doi.org/10.58410/madaniyah.v13i2.826>.
- [7] M. Hanis, D. Wahyudin, "Pemanfaatan Artificial Intelligence (AI) Dalam Penyusunan Asesmen Pembelajaran Bagi Guru Sekolah Dasar," *J. Ilm. Profesi Pendidik*, vol. 9, no. 2, pp. 1199–1207, 2024, <https://doi.org/10.29303/jipp.v9i2.2252>.
- [8] P. Suri, M. Annisa, R. D. Nasution, A. A. Nuran, N. Yusuf, "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Artificial Inteliigent (AI) Dalam pembelajaran Contextual Oral Language Skills Sebagai Implementasi Revolusi Industri 5.0", *Jurnal Darma Agung*, vol. 32, no. 4, pp. 176–187, 2024, <http://dx.doi.org/10.46930/ojsuda.v32i4.4475>.
- [9] N.G.A.P. Widiastari and R.D. Puspita, "Penggunaan Media Pembelajaran Digital Dalam Mengembangkan Motivasi Belajar Siswa Kelas IV Sd Inpres 2 Namaru," *Elem. J. Inov. Pendidik. Dasar*, vol. 4, no. 4, pp. 215–222, 2024, <https://doi.org/10.51878/elementary.v4i4.3519>.
- [10] M. Sari, D. N. Elvira, N. Aprilia, S. F. Dwi R, and N. Aurelita M, "Media Pembelajaran Berbasis Digital Untuk Meningkatkan Minat Belajar Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia," *War. Dharmawangsa*, vol. 18, no. 1, pp. 205–218, 2024, <https://doi.org/10.46576/wdw.v18i1.4266>.
- [11] A. Diniyati, N. D. Salma, and O. Farhurahman, "Pemanfaatan Media Pembelajaran Digital untuk Meningkatkan Literasi Siswa pada Mata Pelajaran IPS di Sekolah Dasar," *Aliansi J. Hukum, Pendidik. dan Sos. Hum.*, vol. 2, pp. 97–110, 2024, <https://doi.org/10.62383/aliansi.v2i.672>.
- [12] S. Permansah and T. Murwaningsih, "Media Pembelajaran Digital: Kajian Literatur Tentang Dampak Penggunaan Media Pembelajaran Digital di SMK," *Pros. Semin. Nas. Pendidik. Adm. Perkantoran*, vol. 3, no. 2, pp. 72–76, 2018.
- [13] Azri and R. Qaulan, "Peran Teknologi dan Pelatihan Guru Dalam Meningkatkan Kualitas Pendidikan," *Pediaqu J. Pendidik. Sos. dan Hum.*, vol. 3, no. 4, pp. 4859–4884, 2024.
- [14] Fitriawati, "Pentingnya Pelatihan Kompetensi Guru Dalam Menghadapi Tantangan Pendidikan Masa Kini," *Jpt J. Pendidik. Temat.*, vol. 5, no. 3, pp. 260–263, 2024, <https://doi.org/10.62159/jpt.v5i2.1563>.
- [15] M. Nashrullah, S. Rahman, A. Majid, N. Hariyati, and B. Purwoko, "Implementasi Transformasi Digital di SD Antawirya Islamic Javanese School melalui Kepemimpinan Transformasional," *J. Pendidik. dan Pembelajaran Indones.*, vol. 5, no. 1, pp. 206–217, 2025, <https://doi.org/10.53299/jppi.v5i1.917>.
- [16] Dorlince O Hutapea, Daniel David Sidebang, Riski Sakti Lumban Gaol, and Sri Yunita, "Analisis Transformasi Digital dalam Pendidikan dan Implikasinya Terhadap Masa Depan,"

-
- CENDEKIA J. Ilmu Sos. Bhs. dan Pendidik.*, vol. 4, no. 3, pp. 101–106, 2024, <https://doi.org/10.55606/cendekia.v4i3.2978>.
- [17] A. Wibowo, and I. Samad, "Sekolah Dasar Dalam Kondisi Transformasi Digital Sistem Pendidikan," *CJPE Cokroaminoto Jurnal Prim. Educ.*, vol. 7, no. 1, pp. 130 –137, 2024, <https://doi.org/10.30605/cjpe.7.1.2024.3601>.
- [18] R. R. Tanjung, A. A. Ritonga, and B. M. Abdullah, N. A. Siregar, & A. Armilah, "Transformasi Digital dalam Pendidikan Meningkatkan Kualitas Pembelajaran Melalui Teknologi," vol. 3, no. 2, pp. 211 – 2172024, <https://doi.org/10.58192/sidu.v3i2.2195>.
- [19] Hasni, E. Batusalu, J. Kambira, "Meningkatkan Kualitas Pembelajaran," *Semin. Nas. Teknol. Pendidik. UKI Toraja*, vol. 3, no. 3, pp. 1–33, 2023, <https://doi.org/10.47178/prosidingukit.v3i3>.
- [20] K. M. Lestari, S. Zakir, R. A. Gusli., "Penerapan AI dalam Pembelajaran untuk Meningkatkan Kualitas Pendidikan di SMAN 3 Bukittinggi," *J. Yudistira Publ. Ris. Ilmu Pendidik. dan Bhs.*, vol. 2, no. 1, pp. 277–289, 2024, <https://doi.org/10.61132/yudistira.v2i1.434>.
- [21] F. Ekaputra, E. Amnie, and J. V. Sirait, "Pelatihan Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Aplikasi Wordwall Bagi Mahasiswa," vol. 5, no. 2, pp. 84–89, 2024, <https://doi.org/10.22437/jpm.v5i2.34420>.