



## PENERAPAN LITERASI DIGITAL DAN PENDAMPINGAN PENGELOLAAN PLATFORM EDUTECH BERBASIS WEB BAGI GURU SEKOLAH DASAR

Oleh

Rila Setyaningsih<sup>1\*</sup>, Albert Yakobus Chandra<sup>2</sup>, Rahma Novita Alim Putri<sup>3</sup>, Afrit Setyo Nugroho<sup>4</sup>, Naili Inayah Wulandari<sup>5</sup>

<sup>1,2,3,4,5</sup>Universitas Mercu Buana Yogyakarta

E-mail: <sup>1\*</sup>[rila.s@mercubuana-yogya.ac.id](mailto:rila.s@mercubuana-yogya.ac.id), <sup>2</sup>[albert.ch@mercubuana-yogya.ac.id](mailto:albert.ch@mercubuana-yogya.ac.id),

<sup>3</sup>[rahma.novita@mercubuana-yogya.ac.id](mailto:rahma.novita@mercubuana-yogya.ac.id), <sup>4</sup>[setnusetnu@gmail.com](mailto:setnusetnu@gmail.com),

<sup>5</sup>[nailiinayahwulandari31@gmail.com](mailto:nailiinayahwulandari31@gmail.com)

### Article History:

Received: 07-07-2026

Revised: 30-07-2026

Accepted: 10-08-2026

### Keywords:

Interaktif; Literasi

Digital;

Pembelajaran;

Sekolah Dasar;

Teknologi

**Abstract:** Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dilaksanakan di SD Muhammadiyah Senggatan, Bantul, Yogyakarta. Meskipun memiliki potensi sumber daya pendidik usia produktif yang tinggi, sekolah ini masih menghadapi kendala dalam mewujudkan Profil Pelajar Pancasila yang melek teknologi. Hal tersebut disebabkan oleh penggunaan media pembelajaran yang belum optimal, di mana hasil observasi awal menunjukkan bahwa 85% guru masih bergantung pada buku teks fisik, sedangkan 15% sisanya sebatas menggunakan slide presentasi statis yang bersifat searah. Untuk mengatasi permasalahan tersebut, program yang melibatkan 12 guru ini bertujuan meningkatkan pemahaman dan keterampilan literasi digital mitra dalam mengembangkan konten pembelajaran interaktif melalui metode sosialisasi, pelatihan (workshop), serta pemantauan dan evaluasi. Dalam pelaksanaannya, para peserta dibekali konsep literasi digital serta praktik langsung pemanfaatan tools AI Canvas untuk merancang modul pembelajaran interaktif. Selain itu, pelatihan juga mencakup penggunaan dan pengelolaan Learning Management System (LMS) melalui platform edutech berbasis web sdmustika.id, yang dikembangkan khusus oleh tim pengabdian UMBY sebagai wujud fasilitasi teknologi nyata bagi mitra. Evaluasi program yang diukur melalui pre-test, post-test, serta penilaian karya menunjukkan keberhasilan yang signifikan. Hasil yang dicapai meliputi peningkatan pemahaman mitra terkait literasi digital dalam pengembangan modul pembelajaran sebesar 7,53% dengan 12 modul pembelajaran interaktif karya guru. Selain itu terdapat peningkatan pengetahuan terkait pembuatan video pembelajaran interaktif sebesar 15,83%, yang dibuktikan dengan lahirnya karya media interaktif dari tangan setiap guru. Selain itu keberhasilan program terlihat dari keberhasilan guru dalam membuat 5 video pembelajaran interaktif secara kolaboratif untuk mata pelajaran Matematika, IPA, dan PAI.



## PENDAHULUAN

SD Muhammadiyah Senggotan adalah institusi pendidikan dasar di Bantul, Yogyakarta, memiliki visi integrasi nilai karakter yang adaptif terhadap teknologi. Potensi utama mitra terletak pada tenaga pendidik usia produktif yang memiliki adaptivitas tinggi terhadap inovasi digital, serta dukungan akses internet yang menjangkau seluruh area kelas. Fasilitas laboratorium komputer yang memadai menjadi aset hilir yang penting untuk meningkatkan *skill* digital siswa. Berdasarkan observasi awal, 85% guru masih mengandalkan metode konvensional berbasis buku teks dan ceramah. Hanya 15% guru yang menggunakan perangkat digital di kelas meskipun hanya bersifat simbolis, seperti menampilkan *slide* presentasi statis, tanpa melibatkan interaksi aktif siswa dengan perangkat tersebut. Akibatnya, potensi perangkat digital sebagai alat untuk meningkatkan keterampilan berpikir kritis dan kreativitas siswa tidak tergal. Guru belum memiliki kepercayaan diri untuk merancang skenario pembelajaran yang mewajibkan siswa berinteraksi langsung dengan platform *Edutech*.

Kondisi eksisting menunjukkan bahwa meskipun SD Muhammadiyah Senggotan memiliki infrastruktur dasar yang memadai, fakta di lapangan menunjukkan bahwa pemanfaatan perangkat digital dalam proses belajar mengajar harian masih sangat minim. Terdapat gap yang signifikan antara ketersediaan teknologi dengan kemampuan guru dalam memanfaatkannya sebagai media peningkatan *skill* siswa. Kondisi ini menciptakan mata rantai permasalahan yang saling berkaitan dari hulu hingga ke hilir.



**Gambar 1 (kiri): Kegiatan belajar mengajar di kelas**

**Gambar 2 (kanan): ekstrakurikuler komputer**

Kondisi ini berbenturan dengan realitas disrupsi digital yang sangat masif dalam satu dekade terakhir. Penggunaan internet di Indonesia melonjak tajam dari sekitar 196,71 juta pengguna pada 2019 menjadi 229,4 juta pada 2025, atau mencapai lebih dari 80% total populasi [1]. Fenomena ini menjadi jalan tol bagi tumbuhnya media digital seperti media sosial dan *game online* yang memberikan keleluasaan konsumsi konten tanpa batas. Kekuatan media digital ini memiliki sisi rentan yang berdampak dahsyat bagi anak-anak jika tidak disertai pembiasaan penggunaan teknologi sebagai alat belajar yang terukur dan aman.

Permasalahan yang muncul dari sisi hilir yaitu rendahnya intensitas penggunaan perangkat digital dalam pembelajaran berdampak langsung pada keterampilan (*skill*) siswa. Siswa cenderung hanya mengenal perangkat digital sebagai media hiburan, bukan sebagai alat produksi atau alat belajar. Sebanyak 85% guru mengakui sulitnya mengenalkan pengoperasian perangkat digital secara aman dan edukatif karena keterbatasan modul praktik yang tersedia di sekolah. Tanpa adanya pembiasaan penggunaan *Edutech* yang terstruktur di bawah bimbingan guru, siswa kehilangan kesempatan emas untuk



mengembangkan *digital skills* sejak dini dalam lingkungan yang terkontrol dan aman. Selanjutnya, akar permasalahan di sisi hulu adalah ketiadaan sistem atau platform *Edutech* berbasis web yang dikelola secara mandiri oleh sekolah untuk mewadahi materi pembelajaran interaktif. Selama ini, aktivitas pembelajaran digital masih bersifat sporadis dan tidak memiliki kurikulum pengenalan yang jelas. Pemanfaatan perangkat digital masuk pada kegiatan ekstrakurikuler dengan jumlah peserta yang masih sangat terbatas. Belum tersedianya ekosistem pembelajaran digital yang terintegrasi di tingkat hulu menyebabkan guru kesulitan memantau progres keterampilan siswa secara sistematis. Melalui pemberdayaan ini, guru akan didampingi untuk mengelola platform *Edutech* mandiri, sehingga proses pengenalan dan peningkatan *skill* digital siswa dapat berjalan secara berkelanjutan, aman, dan selaras dengan kebutuhan akademis sekolah.

Berdasarkan hasil observasi mendalam di lapangan dan analisis terhadap kondisi eksisting mitra, tim pengabdian bersama pemangku kepentingan di SD Muhammadiyah Senggotan telah menyepakati sejumlah permasalahan prioritas yang harus segera ditangani guna mewujudkan transformasi pendidikan digital yang berkelanjutan. Permasalahan prioritas ini mencakup empat aspek utama yang saling berkaitan, mulai dari kompetensi sumber daya manusia hingga output keterampilan siswa. Akar permasalahan pertama terletak pada Aspek Pendidikan dan Kompetensi Guru, di mana ditemukan rendahnya kemandirian guru dalam mengelola serta mengoperasikan platform *Edutech* sebagai medium pembelajaran interaktif. Meskipun guru memiliki potensi adaptivitas yang tinggi, keterbatasan pengetahuan teknis dalam manajemen konten menyebabkan penyampaian materi teknologi tidak optimal, sehingga proses belajar mengajar masih didominasi oleh metode konvensional yang kurang responsif terhadap dinamika era disrupsi informasi.

Kesenjangan kompetensi tersebut diperparah oleh Aspek Teknologi dan Fasilitas, yaitu belum tersedianya sistem manajemen pembelajaran (*Learning Management System/LMS*) yang dikelola secara mandiri oleh pihak sekolah. Ketidadaan wadah digital ini menyebabkan pengenalan perangkat digital kepada siswa menjadi tidak terarah dan hanya bersifat parsial. Sekolah memerlukan platform web mandiri yang berfungsi sebagai pusat kendali akademik untuk meningkatkan layanan pendidikan yang mampu melampaui batasan ruang dan waktu, sekaligus menjadi infrastruktur utama dalam peningkatan *skill* digital siswa secara sistematis.

Selanjutnya, program ini menyoroti Aspek Sosial dan Keamanan Digital sebagai respon terhadap risiko dahsyat dari *new media*. Mengingat lonjakan pengguna internet di Indonesia yang mencapai 196,7 juta jiwa, siswa menjadi kelompok yang sangat rentan terhadap dampak negatif ruang virtual jika tidak dibekali dengan pemahaman *new media literacy* yang memadai. Saat ini, mitra mengalami kendala berupa kurangnya fasilitas layanan pembelajaran digital yang aman bagi siswa, sehingga muncul risiko penggunaan perangkat yang tidak terkontrol di lingkungan sekolah. Oleh karena itu, diperlukan intervensi teknologi yang mampu menyediakan ekosistem belajar digital yang terfilter dan edukatif.

Sebagai muara dari seluruh kendala tersebut, muncul permasalahan pada Aspek Peningkatan Keterampilan Siswa, di mana terdapat kecenderungan siswa hanya menganggap perangkat digital sebagai media hiburan semata. Rendahnya *skill* digital produktif ini terjadi karena perangkat belum dioptimalkan sebagai instrumen pembelajaran di kelas. Melalui penyelesaian poin-poin prioritas ini, program pengabdian bertujuan memberikan manfaat nyata dalam meningkatkan daya saing lulusan melalui guru yang



kompeten secara digital, serta menjamin ketersediaan layanan pendidikan yang aman dan inklusif bagi seluruh warga sekolah

## METODE

Berdasarkan permasalahan yang dihadapi mitra, beberapa solusi yang dilakukan melalui program pengabdian ini sebagaimana disajikan dalam tabel 1:

**Tabel 1. Solusi Permasalahan**

| Permasalahan Prioritas                                                                                                                                            | Solusi yang Ditawarkan                                                                                                                                              | Langkah/Tahapan Pelaksanaan                                                                                                                                                                                                           |
|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Aspek Pendidikan & Kompetensi Guru: Rendahnya kemandirian guru dalam mengelola dan mengoperasikan platform <i>Edutech</i> sebagai medium pembelajaran interaktif. | <i>Transfer of Knowledge</i> : Pelatihan intensif mengenai manajemen konten digital dan strategi pedagogi berbasis web.                                             | a. Sosialisasi: Pertemuan awal dengan pihak sekolah untuk menyelaraskan visi misi penggunaan platform <i>Edutech</i> dalam KBM.<br>b. Pelatihan: pembuatan konten pembelajaran interaktif (modul pembelajaran dan video pembelajaran) |
| Aspek Teknologi & Fasilitas: Belum adanya sistem manajemen pembelajaran (LMS) mandiri sebagai wadah pengenalan perangkat digital yang terarah.                    | <i>Transfer of Technology</i> : Implementasi dan instalasi platform <i>Edutech</i> berbasis web yang dikustomisasi sesuai kurikulum sekolah (LMS Mandiri).          | c. Pelatihan: Pelatihan teknis bagi guru dalam mengunggah materi, membuat kuis interaktif, dan manajemen kelas digital.                                                                                                               |
| Aspek Sosial & Keamanan Digital: Risiko dampak negatif <i>new media</i> dan kurangnya layanan pembelajaran digital yang aman bagi siswa.                          | <i>Transfer of Knowledge &amp; Technology</i> : Penerapan fitur keamanan konten ( <i>filtered environment</i> ) dan penguatan pemahaman <i>new media literacy</i> . | d. Penerapan Teknologi: Instalasi dan konfigurasi platform pada <i>server</i> sekolah serta integrasi sistem filter keamanan konten digital.                                                                                          |
| Peningkatan Keterampilan Siswa: Rendahnya <i>skill</i> digital siswa karena perangkat hanya dianggap sebagai media hiburan.                                       | <i>Transfer of Technology</i> : Praktik langsung penggunaan perangkat digital melalui penugasan terstruktur di dalam platform <i>Edutech</i> .                      | e. Pendampingan & Evaluasi: Pendampingan saat guru mengajar menggunakan platform di kelas dan evaluasi berkala terhadap kenaikan <i>skill</i> digital siswa.                                                                          |
| Keberlanjutan Program: Risiko platform tidak digunakan kembali setelah                                                                                            | Penyusunan SOP & Serah Terima: Penyerahan hak akses                                                                                                                 | f. Keberlanjutan Program: Pembentukan tim internal sekolah sebagai pengelola mandiri dan                                                                                                                                              |



|                           |                                                                  |                                                     |
|---------------------------|------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------|
| masa pengabdian berakhir. | penuh dan buku panduan operasional kepada administrator sekolah. | pemantauan sistem secara berkala oleh tim pengabdi. |
|---------------------------|------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------|

Metode atau langkah-langkah sistematis pelaksanaan program pengabdian yang didasarkan pada permasalahan- permasalahan mitra digambarkan dalam bagan 1.



**Bagan 1. Metode Pelaksanaan**

Metode pelaksanaan program diawali dengan transfer of knowledge melalui sosialisasi dan pelatihan intensif kepada pihak sekolah. Sosialisasi dilakukan untuk menyelaraskan visi, misi, dan kebutuhan sekolah dalam pemanfaatan platform *Edutech* sebagai media pendukung kegiatan belajar mengajar. Selanjutnya, guru diberikan pelatihan pembuatan konten pembelajaran interaktif berupa modul dan video pembelajaran, sekaligus pelatihan teknis dalam mengunggah materi, membuat kuis interaktif, serta mengelola kelas digital. Pada tahap transfer of technology, platform *Edutech* berbasis web dikembangkan dan diinstalasi sesuai dengan kurikulum sekolah dalam bentuk LMS mandiri. Program juga mengintegrasikan fitur keamanan konten (*filtered environment*) dan penguatan pemahaman *new media literacy*, termasuk instalasi dan konfigurasi sistem pada server sekolah.

Tahap berikutnya dilakukan melalui praktik, pendampingan, evaluasi, dan penguatan keberlanjutan program. Guru dan siswa mempraktikkan penggunaan platform melalui penugasan terstruktur, sementara tim pengabdi memberikan pendampingan ketika platform digunakan dalam proses pembelajaran di kelas. Evaluasi dilakukan secara berkala untuk mengukur peningkatan keterampilan digital dan efektivitas pemanfaatan platform. Setelah



implementasi berjalan, dilakukan penyusunan SOP, penyerahan hak akses penuh, serta buku panduan operasional kepada administrator sekolah. Sebagai tahap akhir, dibentuk tim internal sekolah yang bertanggung jawab terhadap pengelolaan dan keberlanjutan platform secara mandiri, dengan pemantauan berkala dari tim pengabdian untuk memastikan sistem, konten, dan pemanfaatan teknologi tetap berjalan secara optimal.

## HASIL

Hasil pengabdian akan dibahas pada masing-masing tahapan pelaksanaan program. Adapun penjelasan dan pembahasan pada masing-masing langkah kegiatan adalah sebagai berikut:

### 1. Pelatihan Literasi Digital dalam Pengembangan Modul Pembelajaran Interaktif

Kegiatan pelatihan literasi digital dalam pembuatan modul interaktif diikuti oleh 12 orang guru dan dilaksanakan melalui dua tahapan utama, yaitu penguatan materi literasi digital dan praktik langsung pembuatan modul pembelajaran. Kegiatan ini berlangsung di SD Muhammadiyah Senggotan pada tanggal 9 Juni 2026.

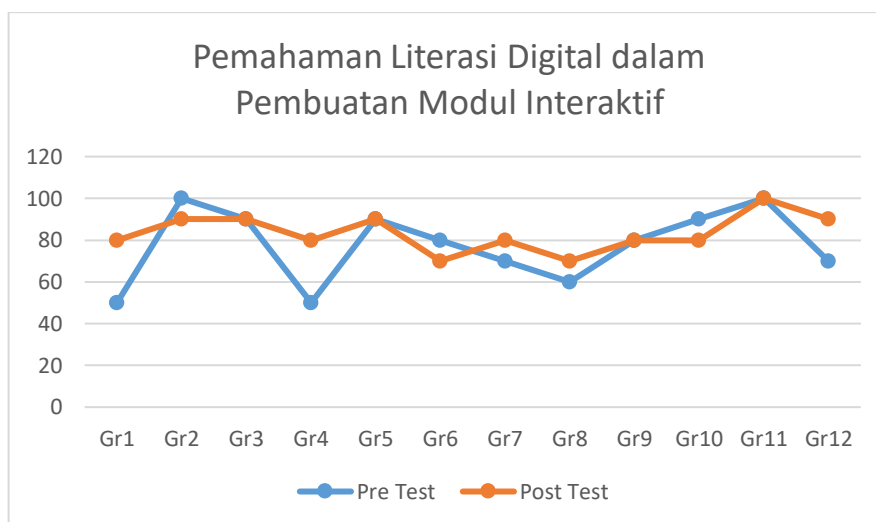


**Gambar 3. Sesi penyampaian materi Literasi Digital**



**Gambar 4. Sesi Praktik pengembangan modul pembelajaran interaktif**

Berdasarkan hasil *pre-test* dan *post-test*, rata-rata pemahaman peserta meningkat dari 77,5 menjadi 83,33, atau mengalami kenaikan sebesar 5,83 poin (7,53%). Kenaikan yang relatif kecil dapat dipahami karena nilai awal peserta sudah berada pada kategori cukup tinggi, sehingga ruang peningkatannya secara kuantitatif menjadi lebih terbatas. Selain itu, pelatihan tidak hanya berorientasi pada peningkatan skor pengetahuan, tetapi terutama pada kemampuan guru menerapkan pengetahuan tersebut dalam menghasilkan produk pembelajaran.



**Diagram 1. Hasil Pre-Test Dan Post-Test Pemahaman Literasi Digital Dalam Pembuatan Modul**

Keberhasilan kegiatan terlihat lebih nyata pada capaian keterampilan dan produk yang dihasilkan. Setelah memperoleh penguatan materi, seluruh 12 guru mengikuti praktik pengembangan modul interaktif dengan memanfaatkan Canvas AI dan menghasilkan 12 modul pembelajaran, masing-masing sesuai dengan mata pelajaran yang diampu. Dengan demikian, tingkat ketercapaian keterampilan berbasis produk mencapai 100%, karena



seluruh peserta berhasil menghasilkan modul pembelajaran yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran. Hasil ini menunjukkan bahwa meskipun peningkatan skor tes hanya 7,53%, pelatihan berhasil mentransformasikan pemahaman literasi digital menjadi kompetensi praktis yang terukur, yaitu kemampuan guru dalam memanfaatkan teknologi AI Canvas untuk menghasilkan bahan ajar interaktif secara mandiri.

## 2. Pelatihan pembuatan Video Pembelajaran Interaktif

Kegiatan pelatihan pembuatan video pembelajaran interaktif menggunakan CapCut dan AI generatif diikuti oleh 12 orang guru dan dilaksanakan melalui tahapan penguatan materi, demonstrasi, serta praktik langsung. Dalam kegiatan ini diawali dengan pre test, penyampaian materi, sesi praktik, dan post test. Kegiatan ini berlangsung pada tanggal 11 Juni 2026.



**Gambar 3. Sesi penyampaian materi pembuatan video pembelajaran interaktif**

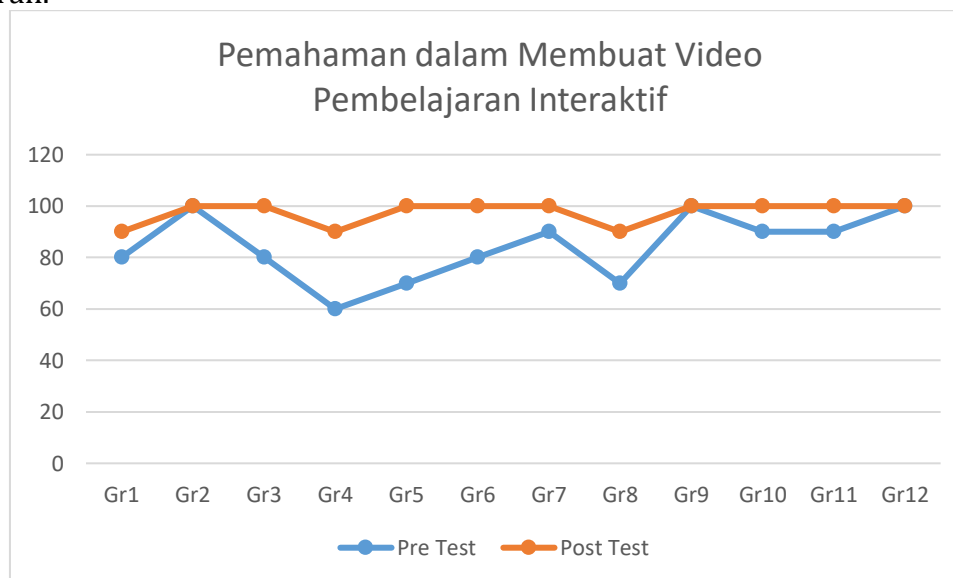


**Gambar 4. Sesi praktik pembuatan video pembelajaran interaktif**

Berdasarkan hasil *pre-test* dan *post-test*, rata-rata pemahaman peserta meningkat dari 84,17 menjadi 97,50, sehingga terjadi kenaikan sebesar 13,33 poin atau 15,83%. Kenaikan yang tidak terlalu besar secara persentase dapat dijelaskan karena kemampuan awal peserta sudah relatif tinggi, dengan rata-rata *pre-test* mencapai 84,17. Dengan demikian, peningkatan skor tidak menjadi satu-satunya indikator keberhasilan, tetapi lebih penting dilihat dari



kemampuan peserta menerapkan pengetahuan tersebut dalam menghasilkan video pembelajaran.

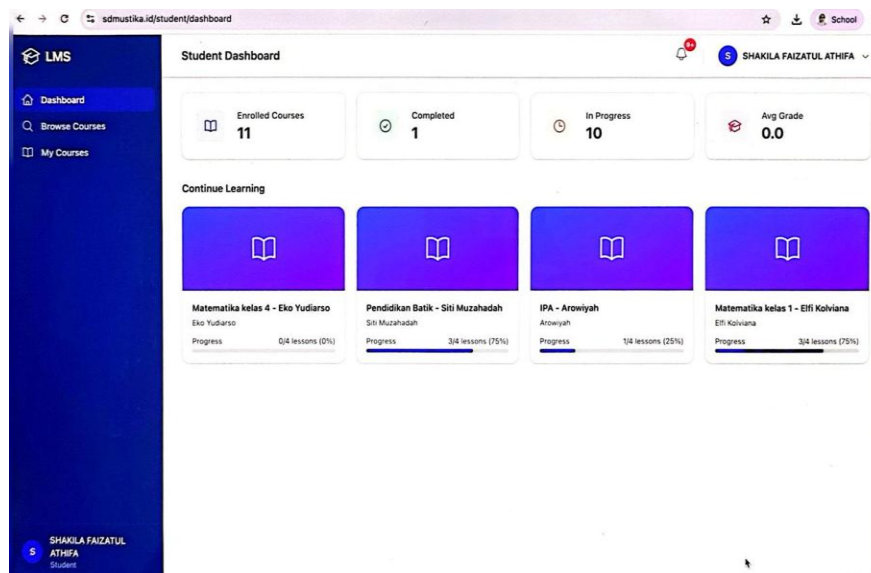


**Diagram 2. Hasil Pre-Test Dan Post-Test Pemahaman Pembuatan Video Pembelajaran Interaktif.**

Keberhasilan pelatihan terlihat dari capaian praktik berupa 5 video pembelajaran interaktif yang dihasilkan secara berkelompok oleh 12 guru pada mata pelajaran Matematika, IPA, dan PAI, dengan memanfaatkan CapCut dan AI generatif. Jika dihitung berdasarkan rasio jumlah produk terhadap jumlah peserta, capaian output adalah 41,67%. Namun, angka 41,67% tidak berarti hanya 41,67% guru yang berhasil, karena pembuatan video memang dirancang secara berkelompok. Seluruh 12 guru terlibat dalam proses praktik dan berhasil menghasilkan produk nyata. Oleh karena itu, keberhasilan keterampilan lebih tepat dinyatakan sebagai 100% keterlibatan peserta dalam praktik, dengan 5 produk video pembelajaran interaktif sebagai luaran konkret. Hal ini memperkuat bahwa pelatihan berhasil mentransfer pengetahuan menjadi keterampilan aplikatif meskipun peningkatan skor pemahaman hanya sebesar 15,83%.

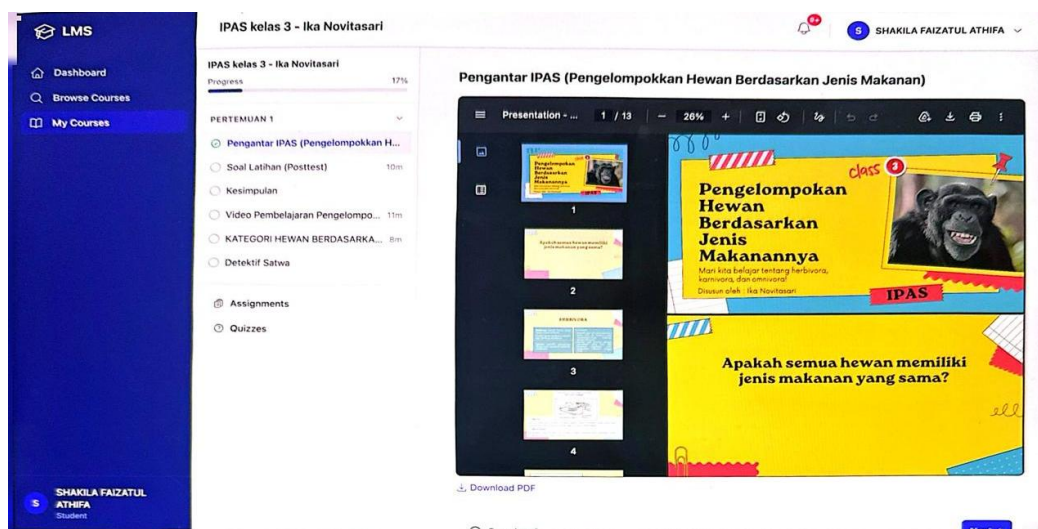
### 3. Transfer Teknologi dan Pelatihan Pengelolaannya

Tim peaksana memberikan fasilitasi teknologi berupa LMS. Platform *Learning Management System* (LMS) berbasis web *sdmustika.id* menyajikan antarmuka *Student Dashboard* yang dirancang secara modern, intuitif, dan ramah pengguna untuk mendukung pembelajaran digital para siswa. Pada halaman utama, pengguna dapat dengan mudah memantau ringkasan aktivitas belajar, seperti jumlah kelas yang diikuti (*Enrolled Courses*), mata pelajaran yang telah diselesaikan (*Completed*), kelas yang sedang berlangsung (*In Progress*), serta nilai rata-rata (*Avg Grade*). Tampilan daftar mata pelajaran pada bagian *Continue Learning* seperti Matematika, Pendidikan Batik, dan IPA juga dilengkapi dengan indikator persentase kemajuan (*progress bar*) yang memudahkan siswa mengetahui sejauh mana progres belajar mereka pada masing-masing kelas secara praktis dan terstruktur.



**Gambar 5. Tampilan LMS sdmustika.id**

LMS ini menyediakan navigasi materi terintegrasi yang sangat sistematis. Panel sebelah kiri menampilkan alur aktivitas belajar per pertemuan yang terstruktur rapi, mulai dari materi pengantar, soal latihan (*post-test*), kesimpulan, video pembelajaran, hingga penugasan dan kuis. Sementara itu, bagian utama menampilkan slide presentasi interaktif yang kaya akan elemen visual dan materi edukatif, seperti pengelompokan hewan berdasarkan jenis makanannya. Pengintegrasian media presentasi, materi bacaan, dan fitur unduh dokumen PDF secara langsung dalam platform ini memberikan pengalaman belajar yang lebih dinamis, terarah, dan menarik bagi siswa.



**Gambar 6. Tampilan course**

Selama sesi pelatihan, para guru mendapatkan pembekalan teknis mengenai tata cara mengunggah materi pembelajaran, merancang penugasan dan kuis, serta mengelola proses penilaian peserta didik secara digital.



**Gambar 7. Sesi pelatihan pengelolaan LMS**

Untuk menjamin keberlanjutan dan optimalisasi program pengabdian, langkah strategis yang diambil adalah dengan membentuk tim admin khusus berdasarkan Surat Keputusan (SK) Kepala Sekolah SD Muhammadiyah Senggotan. Tim yang beranggotakan tiga orang ini memegang peranan krusial sebagai pengelola utama dalam menjaga keberlangsungan teknis serta operasional *Learning Management System* (LMS). Melalui tata kelola yang terstruktur dan terkoordinasi, keberadaan tim admin memastikan platform *edutech* berbasis web ini dapat terus beroperasi secara efektif, adaptif, dan berkelanjutan dalam jangka panjang. Implementasi LMS ini secara langsung memberikan ruang baru bagi guru dan siswa untuk menyelenggarakan kegiatan pembelajaran digital yang interaktif dan fleksibel. Kehadiran tim admin tidak hanya memberikan pendampingan teknis, tetapi juga mendorong terciptanya budaya belajar berbasis teknologi di lingkungan sekolah. Dengan tersedianya wadah pembelajaran modern yang dikelola secara profesional, seluruh civitas akademika SD Muhammadiyah Senggotan dapat mengintegrasikan teknologi ke dalam proses belajar-mengajar harian guna mendukung terwujudnya pendidikan berbasis *edutech* yang berdaya saing.

## Diskusi

Secara keseluruhan, program pengabdian ini dirancang sebagai satu rangkaian transformasi digital yang berjenjang, mulai dari penguatan pengetahuan (literasi digital dan pengembangan modul interaktif), peningkatan keterampilan produksi konten (video pembelajaran interaktif), hingga penguatan infrastruktur dan tata kelola teknologi (transfer dan pengelolaan *Learning Management System*). Ketiga tahapan tersebut saling melengkapi dan mencerminkan pendekatan pelatihan berbasis praktik (*practice-based training*) yang selama ini terbukti efektif dalam berbagai kegiatan pengabdian sejenis untuk meningkatkan kompetensi digital guru sekolah dasar (Maimun et al., 2025).

### ***Pelatihan Literasi Digital dalam Pengembangan Modul Pembelajaran Interaktif***

Peningkatan rata-rata skor pemahaman peserta dari 77,5 menjadi 83,33 (naik 7,53%) tergolong moderat apabila hanya dilihat dari sisi kuantitatif. Namun demikian, kenaikan yang tidak terlalu besar ini wajar terjadi mengingat nilai pre-test peserta sudah berada pada kategori cukup tinggi, sehingga terjadi efek langit-langit (*ceiling effect*) yang membuat ruang peningkatan skor secara statistik menjadi terbatas. Kondisi semacam ini juga ditemukan



pada kegiatan pengabdian literasi digital lain, di mana peningkatan skor pengetahuan cenderung kecil ketika kompetensi awal peserta sudah relatif baik, sementara keberhasilan program justru lebih tampak pada produk dan keterampilan aplikatif yang dihasilkan (Maimun et al., 2025).

Temuan bahwa seluruh 12 guru (100%) berhasil menghasilkan modul pembelajaran interaktif menggunakan Canva AI memperkuat argumen bahwa keberhasilan pelatihan literasi digital tidak dapat diukur semata dari kenaikan skor tes, melainkan dari kemampuan peserta menerjemahkan pengetahuan menjadi produk pembelajaran yang konkret dan siap digunakan. Hal ini sejalan dengan berbagai kegiatan pengabdian penguatan literasi digital guru sekolah dasar melalui pelatihan pengembangan media dan modul pembelajaran interaktif, yang menunjukkan bahwa pendekatan berbasis praktik langsung mampu mengubah pemahaman konseptual menjadi kompetensi teknis yang terukur, meskipun peningkatan skor tes hanya bersifat inkremental (Purnawati & Sari, 2024, sebagaimana dikutip dalam kajian literasi digital guru sekolah dasar).

#### ***Pelatihan Pembuatan Video Pembelajaran Interaktif***

Pada kegiatan kedua, peningkatan skor pemahaman dari 84,17 menjadi 97,50 (naik 15,83%) menunjukkan hasil yang lebih baik dibandingkan tahap pertama, meskipun kemampuan awal peserta sudah relatif tinggi. Hal ini mengindikasikan bahwa materi pembuatan video pembelajaran interaktif berbasis CapCut dan AI generatif cukup mudah diserap oleh guru, sejalan dengan berbagai laporan pengabdian yang menunjukkan bahwa CapCut merupakan aplikasi penyunting video yang populer, mudah digunakan, dan efektif meningkatkan keterampilan guru dalam menghasilkan video pembelajaran yang menarik secara visual tanpa memerlukan keahlian teknis tinggi (Aulia et al., 2024; Alfathoni et al., 2025).

Capaian rasio produk terhadap peserta sebesar 41,67% perlu dimaknai secara proporsional, mengingat kelima video pembelajaran tersebut dihasilkan melalui kerja kelompok, bukan secara individual. Dengan demikian, angka tersebut tidak mencerminkan tingkat kegagalan, melainkan pembagian peran dalam produksi konten secara kolaboratif. Pola serupa juga tampak pada kegiatan pelatihan CapCut bagi guru di berbagai sekolah, yang melaporkan bahwa keterlibatan penuh seluruh peserta dalam proses praktik menjadi indikator keberhasilan yang lebih relevan dibandingkan sekadar rasio jumlah produk akhir, karena tujuan utama pelatihan adalah transfer keterampilan aplikatif, bukan kuantitas luaran semata (Alfathoni et al., 2025).

#### ***Transfer Teknologi dan Pelatihan Pengelolaan LMS***

Penyediaan Learning Management System (LMS) berbasis web sdmustika.id dengan fitur Student Dashboard, progress bar, serta integrasi materi, video, dan dokumen dalam satu platform menunjukkan upaya membangun ekosistem pembelajaran digital yang terstruktur dan berkelanjutan di SD Muhammadiyah Senggotan. Hal ini sejalan dengan berbagai laporan implementasi LMS di satuan pendidikan yang menegaskan bahwa penerapan LMS memberikan kemudahan bagi guru dalam merancang, melaksanakan, dan memantau proses pembelajaran secara lebih sistematis dan terukur dibandingkan pengelolaan pembelajaran secara konvensional (Santosa & Nugraha, 2023).

Pembentukan tim admin khusus melalui Surat Keputusan Kepala Sekolah merupakan langkah strategis yang penting untuk menjamin keberlanjutan program. Dari perspektif penerimaan dan penggunaan teknologi, keberadaan tim pengelola yang kompeten dapat



dipandang sebagai bentuk *facilitating conditions*, yaitu dukungan organisasional dan teknis yang menurut kerangka *Unified Theory of Acceptance and Use of Technology (UTAUT)* berperan penting dalam mendorong penggunaan teknologi secara berkelanjutan (Venkatesh et al., 2012). Temuan ini juga selaras dengan kegiatan pengabdian implementasi LMS lain yang menunjukkan bahwa pendampingan teknis pascapelatihan serta adanya pengelola khusus menjadi faktor kunci keberlangsungan pemanfaatan LMS di sekolah, sekaligus mendorong tumbuhnya kreativitas guru dalam menyusun bahan ajar digital (Maryanti et al., 2025).

Secara umum, hasil dari ketiga tahapan kegiatan menunjukkan pola yang konsisten, yaitu peningkatan skor pengetahuan yang bervariasi namun relatif moderat, diimbangi dengan capaian keterampilan dan produk nyata yang tinggi, serta didukung oleh penguatan infrastruktur dan tata kelola teknologi yang berkelanjutan. Pola ini memperkuat pandangan bahwa efektivitas pelatihan bagi guru sebaiknya dinilai secara komprehensif, tidak hanya dari perubahan skor pengetahuan, tetapi juga dari kemampuan penerapan pengetahuan tersebut ke dalam produk pembelajaran serta keberlanjutan pemanfaatannya di lingkungan sekolah (Maimun et al., 2025; Santosa & Nugraha, 2023).

## **KESIMPULAN**

Berdasarkan hasil dan pembahasan pada ketiga tahapan kegiatan pengabdian, dapat disimpulkan bahwa program penguatan literasi digital, pembuatan video pembelajaran interaktif, serta transfer dan pengelolaan *Learning Management System (LMS)* di SD Muhammadiyah Senggotan telah berjalan dengan baik dan memberikan dampak positif bagi peningkatan kompetensi digital guru maupun keberlanjutan pembelajaran berbasis teknologi di sekolah mitra. Pelatihan literasi digital dan pengembangan modul pembelajaran interaktif berhasil meningkatkan pemahaman 12 guru peserta, dengan rata-rata skor naik dari 77,5 menjadi 83,33 (7,53%), dan lebih penting lagi, seluruh peserta (100%) mampu menghasilkan modul pembelajaran interaktif berbasis Canva AI sesuai mata pelajaran yang diampu, sehingga pengetahuan yang diperoleh berhasil ditransformasikan menjadi kompetensi praktis yang nyata. Selanjutnya, pelatihan pembuatan video pembelajaran interaktif menggunakan CapCut dan AI generatif meningkatkan pemahaman peserta dari 84,17 menjadi 97,50 (15,83%) dan menghasilkan lima video pembelajaran interaktif untuk mata pelajaran Matematika, IPA, dan PAI. Meskipun dihasilkan secara berkelompok, seluruh 12 guru terlibat aktif dalam proses praktik, sehingga keberhasilan keterampilan tetap tercapai 100% dari sisi keterlibatan peserta.

Adapun transfer teknologi berupa LMS berbasis web *sdmustika.id* beserta pelatihan pengelolaannya berhasil membekali guru dengan kemampuan mengunggah materi, merancang penugasan dan kuis, serta mengelola penilaian secara digital. Pembentukan tim admin khusus berdasarkan Surat Keputusan Kepala Sekolah menjadi langkah strategis yang menjamin keberlanjutan pengelolaan LMS secara teknis dan operasional dalam jangka panjang. Secara keseluruhan, ketiga tahapan kegiatan tersebut saling berkesinambungan dan menunjukkan bahwa keberhasilan pelatihan bagi guru tidak cukup diukur dari peningkatan skor pengetahuan semata, tetapi juga dari kemampuan penerapan pengetahuan tersebut menjadi produk pembelajaran yang konkret serta dukungan tata kelola yang berkelanjutan, sehingga transformasi pembelajaran digital di SD Muhammadiyah Senggotan dapat terus berjalan secara efektif, adaptif, dan berdaya saing. Sebagai tindak lanjut, disarankan agar



sekolah mitra secara berkala melakukan pendampingan lanjutan (*refreshment training*) bagi guru, memperluas pemanfaatan LMS ke seluruh mata pelajaran, serta melibatkan tim admin dalam evaluasi periodik guna menjaga keberlanjutan dan optimalisasi program pengabdian ini di masa mendatang.

### PENGAKUAN/ACKNOWLEDGEMENTS

Ucapan terimakasih disampaikan kepada Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi, Riset, dan Teknologi (Ditjen Diktiristek) melalui Direktorat Riset, Teknologi, dan Pengabdian kepada Masyarakat (DRTPM) Kemendiktisaintek yang telah memberikan dukungan dana dalam kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini. Juga kepada Universitas Mercu Buana Yogyakarta yang telah memfasilitasi dan mendukung terlaksananya program.

### DAFTAR PUSTAKA

- Alfathon, M. A. M., Sya'dian, T., Azizah, A., & Purba, R. (2025). Pelatihan editing video menggunakan aplikasi Capcut untuk meningkatkan keterampilan guru dalam editing video. *Lamahu: Jurnal Pengabdian Masyarakat Terintegrasi*, 4(1), 1–8. <https://doi.org/10.37905/ljpm.v4i1.26766>
- Aulia, M. I., Widiandana, P., Surya, R. A., Sakmar, M., Hartinah, S., Hasani, M. A., & Riziq, A. F. (2024). CapCut untuk pendidikan: Pelatihan pembuatan video pembelajaran interaktif bagi guru SDIT Luqman Al-Hakim Yogyakarta. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Bangsa*, 2(6), 2031–2035. <https://doi.org/10.59837/jpmba.v2i6.1130>
- Maimun, M., Bahtiar, B., Jannah, Z., & Ibrahim, I. (2025). Penguatan literasi digital calon guru SD/MI melalui workshop pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis Quizizz. *Jurnal Pendidikan dan Pengabdian Masyarakat*, 8(4), 656–665. <https://doi.org/10.29303/jppm.v8i4.10297>
- Maryanti, I., Niswa, K., & Gultom, Z. A. (2025). Implementasi Learning Management System (LMS) dalam meningkatkan kualitas dan kreatifitas guru. *Community Engagement and Emergence Journal (CEEJ)*, 7(1), 1–6. <https://doi.org/10.37385/ceej.v7i1.9810>
- Purnawati, M., & Sari, N. (2024). Penguatan literasi digital guru sekolah dasar melalui pelatihan media pembelajaran interaktif. *PROFICIO: Jurnal Abdimas FKIP UTP*, 5(2), 3487.
- Santosa, I., & Nugraha, R. A. (2023). Implementasi Learning Management System (LMS) untuk mendukung pembelajaran jarak jauh sekolah menengah kejuruan di Kota Bandung. *JPPM (Jurnal Pengabdian dan Pemberdayaan Masyarakat)*, 7(2), 271–278. <https://doi.org/10.30595/jppm.v7i2.10818>
- Venkatesh, V., Thong, J. Y. L., & Xu, X. (2012). Consumer acceptance and use of information technology: Extending the unified theory of acceptance and use of technology. *MIS Quarterly*, 36(1), 157–178. <https://doi.org/10.2307/41410412>