

Penguatan Literasi Siswa Sekolah Dasar melalui Pendampingan Implementasi Bahan Ajar Digital Interaktif dengan Media Book Creator di SDN Mojosari

Wiwik Mardiana¹, Taswirul Afkar², Justsinta Sindi Alivi³, Amy Krisdiana⁴

Universitas Islam Majapahit, Mojokerto

(mardiana.wiwik299@gmail.com , 081333171021)

ABSTRAK

Kemampuan literasi siswa Indonesia masih menjadi persoalan yang belum terselesaikan, sebagaimana ditunjukkan oleh penurunan skor *Programme for International Student Assessment (PISA)* pada bidang membaca. Kegiatan pengabdian masyarakat ini bertujuan mendampingi guru SDN Mojosari dalam mengimplementasikan bahan ajar digital interaktif berbasis kearifan lokal yang disusun melalui platform *Book Creator* ke dalam pembelajaran nyata di kelas guna menguatkan literasi siswa. Kegiatan dilaksanakan melalui tiga tahapan, yaitu persiapan, pelaksanaan implementasi selama empat kali pertemuan di enam kelas, dan evaluasi, dengan melibatkan enam guru perwakilan kelas satu sampai kelas enam. Hasil kegiatan menunjukkan bahwa aktivitas guru dalam mendampingi penggunaan *Book Creator* berkembang secara bertahap, mulai dari memperkenalkan fitur hingga memfasilitasi evaluasi pembelajaran, yang diikuti oleh respons siswa yang semakin positif dari segi keterampilan teknis, keberanian berpendapat, dan pemahaman bacaan. Pendampingan berkelanjutan dari tim pengabdian turut membantu guru mengatasi kendala teknis di kelas, sehingga pembelajaran berbasis *Book Creator* dapat dijalankan secara lebih mandiri. Kegiatan ini menyimpulkan bahwa implementasi bahan ajar digital interaktif berbasis kearifan lokal efektif menguatkan literasi siswa sekaligus meningkatkan kompetensi pedagogis guru dalam memanfaatkan teknologi pembelajaran.

Kata kunci : digital interaktif; Book Creator; kearifan lokal; literasi siswa

ABSTRACT

The literacy skills of Indonesian students remain an unresolved issue, as evidenced by the decline in Programme for International Student Assessment (PISA) scores in reading. This community service project aims to assist teachers at SDN Mojosari in implementing interactive digital teaching materials based on local wisdom; developed using the Book Creator platform; into actual classroom instruction to strengthen students' literacy skills. The activity was carried out in three phases: preparation; implementation over four sessions across six classes; and evaluation, involving six representative teachers from first through sixth grade. The results showed that teachers' activities in guiding the use of Book Creator developed gradually, ranging from introducing features to facilitating learning assessments, which was followed by increasingly positive student responses in terms of technical skills, confidence in expressing opinions, and reading comprehension. Ongoing support from the community service team also helped teachers overcome technical challenges in the classroom, enabling them to conduct Book Creator-based learning more independently. This activity concluded that the implementation of interactive digital teaching materials based on local wisdom effectively strengthens students' literacy while enhancing teachers' pedagogical competencies in utilizing learning technology.

Keywords : interactive digital; Book Creator; local wisdom; student literacy

PENDAHULUAN

Kemampuan literasi siswa Indonesia hingga saat ini masih menjadi persoalan yang belum terselesaikan. Berdasarkan hasil Programme for International Student Assessment (PISA) tahun 2022, skor literasi membaca siswa Indonesia hanya mencapai 359 poin, turun dua belas poin dibandingkan hasil tahun 2018 yang tercatat sebesar 371 poin. Penurunan tersebut menempatkan Indonesia pada peringkat bawah di antara negara-negara peserta PISA, bahkan tertinggal dari Malaysia dan Thailand yang sama-sama berada pada level kemampuan membaca dasar. Kondisi ini menunjukkan bahwa upaya penguatan literasi tidak boleh berhenti pada tataran wacana, melainkan harus diwujudkan melalui strategi pembelajaran yang konkret dan berkelanjutan di ruang kelas.

Salah satu strategi yang dapat digunakan untuk menguatkan literasi siswa sekolah dasar adalah pemanfaatan bahan ajar digital interaktif. Bahan ajar semacam ini mampu menggabungkan teks, gambar, audio, video, dan tautan interaktif sekaligus sehingga siswa tidak hanya membaca, tetapi juga terlibat aktif dalam proses memahami isi bacaan. Pemanfaatan media interaktif dan multimodal telah terbukti mampu meningkatkan motivasi, keterlibatan, serta hasil belajar siswa di berbagai jenjang pendidikan (Burston, 2013); (Celik & Aytin, 2014); (Kurniawati et al., 2018). Dengan demikian, bahan ajar digital interaktif berpeluang menjadi jembatan untuk mengatasi

rendahnya minat dan kemampuan membaca siswa, khususnya pada jenjang sekolah dasar yang menjadi fondasi awal pembentukan budaya literasi.

Kegiatan pengabdian sebelumnya yang dilaksanakan di SDN Mojosari telah membekali guru dengan keterampilan menyusun bahan ajar digital interaktif terintegrasi AI berbasis kearifan lokal melalui platform Book Creator (Mardiana et al., 2025). Program tersebut berhasil mendorong seluruh guru untuk menghasilkan produk bahan ajar yang memuat unsur multimodalitas, interaktivitas, dan kearifan lokal. Akan tetapi, capaian program masih terbatas pada tahap penyusunan produk oleh guru dan belum sampai pada tahap penerapannya secara langsung di kelas untuk mengukur dampaknya terhadap kemampuan literasi siswa. Dengan kata lain, produk bahan ajar yang telah dihasilkan masih berada pada posisi siap pakai, tetapi belum diimplementasikan dalam pembelajaran nyata bersama siswa.

Padahal, keberhasilan sebuah inovasi pembelajaran tidak cukup diukur dari kesiapan bahan ajar semata, melainkan juga dari sejauh mana bahan ajar tersebut mampu diimplementasikan secara konsisten oleh guru di kelas. Integrasi kearifan lokal ke dalam bahan ajar interaktif memiliki nilai tambah tersendiri karena mampu memperkuat literasi budaya siswa sekaligus menjaga relevansi pembelajaran dengan konteks kehidupan

mereka sehari-hari (Khasanah et al., 2024); (Yuza et al., 2022). Oleh sebab itu, tahap lanjutan dalam pengabdian ini berupa pendampingan implementasi bahan ajar di kelas menjadi kebutuhan yang mendesak agar manfaat program pengabdian sebelumnya dapat dirasakan langsung oleh siswa, bukan hanya oleh guru sebagai penyusun materi.

Hasil wawancara lanjutan dengan Kepala SDN Mojosari mengonfirmasi bahwa sebagian guru masih ragu menggunakan bahan ajar digital interaktif secara mandiri di kelas karena belum terbiasa mengelola pembelajaran berbasis teknologi dalam suasana kelas yang sesungguhnya. Guru cenderung nyaman kembali pada metode konvensional apabila tidak ada pendampingan yang berkelanjutan, meskipun mereka telah memiliki produk bahan ajar yang layak digunakan. Kondisi ini sejalan dengan temuan bahwa keterbatasan infrastruktur, dukungan teknis, dan pendampingan lanjutan kerap menjadi penghambat keberlanjutan inovasi pembelajaran berbasis teknologi di sekolah (Bingimlas, 2009); (Nopriyanti & Sudira, 2015). Dengan demikian, guru memerlukan pendampingan tambahan yang berfokus pada praktik mengajar, bukan sekadar pada proses pembuatan bahan ajar.

Berdasarkan uraian tersebut, program pengabdian masyarakat lanjutan ini dirancang untuk mendampingi guru SDN Mojosari dalam mengimplementasikan bahan ajar digital interaktif yang telah disusun ke dalam kegiatan pembelajaran di kelas secara nyata.

Fokus program diarahkan pada penguatan literasi siswa melalui penggunaan bahan ajar tersebut, dengan harapan siswa tidak hanya menjadi objek pembelajaran, tetapi juga terlibat aktif dalam proses membaca, memahami, dan merespons materi secara interaktif. Melalui pendampingan implementasi ini, diharapkan tumbuh budaya literasi yang lebih kuat di kalangan siswa sekaligus memperkuat kompetensi pedagogis guru dalam memanfaatkan teknologi untuk pembelajaran yang bermakna.

BAHAN DAN METODE

Kegiatan pengabdian ini dilaksanakan di SDN Mojosari dengan sasaran implementasi bahan ajar digital interaktif di kelas yang melibatkan enam orang guru sebagai pelaksana. Keenam guru tersebut merupakan perwakilan dari guru kelas 1 sampai dengan guru kelas 6 yang sebelumnya telah mengikuti pelatihan penyusunan bahan ajar digital terintegrasi AI berbasis kearifan lokal (Mardiana et al., 2025). Pemilihan satu guru dari setiap jenjang kelas dilakukan agar implementasi dapat mewakili karakteristik siswa di setiap tingkatan usia, mulai dari kelas rendah hingga kelas tinggi. Dengan demikian, hasil implementasi dapat memberikan gambaran yang lebih menyeluruh mengenai penguatan literasi siswa di seluruh jenjang sekolah dasar. Pelaksanaan kegiatan dibagi ke dalam tiga tahapan, yaitu tahap persiapan, tahap pelaksanaan implementasi, dan tahap evaluasi. Ketiga tahapan tersebut disusun secara berurutan agar proses pendampingan

berjalan sistematis dan dapat dipantau perkembangannya dari waktu ke waktu. Berikut penjelasan rinci dari masing-masing tahapan.

1. Tahap Persiapan

Pada tahap ini, tim pelaksana pengabdian melakukan koordinasi kembali dengan Kepala SDN Mojosari untuk menetapkan enam guru yang akan melaksanakan implementasi bahan ajar digital interaktif di kelas. Setelah guru pelaksana ditetapkan, tim bersama guru menyusun jadwal implementasi serta memastikan kesiapan produk bahan ajar yang telah dibuat pada program sebelumnya agar layak digunakan di kelas. Tim pengabdian juga menyiapkan instrumen observasi dan lembar penilaian literasi siswa yang akan digunakan untuk mengukur keterlibatan serta pemahaman siswa selama proses implementasi berlangsung. Selain itu, tim melakukan simulasi singkat bersama guru pelaksana guna memastikan kesiapan teknis, seperti penggunaan perangkat, jaringan internet, dan akses terhadap platform Book Creator di kelas masing-masing.

2. Tahap Pelaksanaan Implementasi

Implementasi bahan ajar digital interaktif dilaksanakan sebanyak empat kali pertemuan di setiap kelas yang diampu oleh keenam guru pelaksana. Setiap pertemuan dirancang dengan fokus yang berbeda agar proses penguatan literasi siswa berjalan secara bertahap, mulai dari pengenalan bahan ajar hingga evaluasi hasil belajar. Rincian pelaksanaan tersebut disajikan pada Tabel 1 berikut.

Tabel 1. Jadwal Implementasi Bahan Ajar Digital Interaktif di Kelas

Pertemuan	Fokus Kegiatan	Deskripsi
1	Pengenalan bahan ajar digital interaktif	Guru memperkenalkan bahan ajar yang telah dibuat di Book Creator kepada siswa, menjelaskan cara mengakses dan menggunakan fitur interaktif di dalamnya.
2	Praktik membaca interaktif	Siswa membaca materi secara mandiri maupun berkelompok dengan bimbingan guru, kemudian menjawab kuis interaktif yang tersedia dalam bahan ajar.
3	Diskusi dan refleksi materi	Guru memandu diskusi materi dalam bahan ajar untuk memperkuat pemahaman kontekstual sekaligus melatih kemampuan siswa mengungkapkan gagasan secara lisan maupun tertulis.
4	Evaluasi dan penguatan literasi	Guru melakukan penilaian akhir terhadap pemahaman siswa serta memberikan umpan balik atas hasil bacaan dan tugas interaktif

		yang telah dikerjakan sepanjang pertemuan sebelumnya.
--	--	---

Selama empat pertemuan tersebut, tim pengabdian melakukan pendampingan langsung di kelas untuk membantu guru mengatasi kendala teknis maupun pedagogis yang muncul selama proses pembelajaran. Pendampingan ini penting dilakukan mengingat keberlanjutan inovasi pembelajaran berbasis teknologi sangat bergantung pada dukungan teknis yang memadai bagi guru (Bingimlas, 2009); (Nopriyanti & Sudira, 2015). Melalui pendampingan tersebut, guru diharapkan semakin terbiasa mengelola pembelajaran interaktif secara mandiri tanpa bergantung sepenuhnya pada tim pengabdian.

3. Tahap Evaluasi

Evaluasi dilakukan dengan mengamati perkembangan literasi siswa pada setiap pertemuan menggunakan instrumen observasi yang telah disiapkan pada tahap persiapan. Aspek yang dinilai meliputi keterlibatan siswa selama membaca, kemampuan menjawab kuis interaktif, serta kemampuan menyampaikan pemahaman terhadap muatan kearifan lokal dalam bahan ajar. Penilaian dilakukan secara kualitatif dengan mengacu pada kriteria kesesuaian dan efektivitas penggunaan bahan ajar dari aspek konten dan multimodalitas, sebagaimana instrumen yang telah digunakan pada program pengabdian sebelumnya (Mardiana & Afkar,

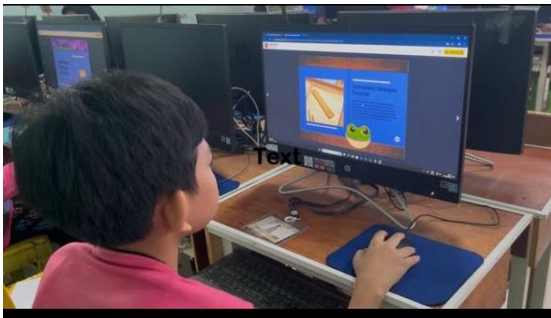
2022). Hasil evaluasi dari keempat pertemuan tersebut kemudian dibandingkan untuk melihat sejauh mana penguatan literasi siswa terjadi seiring bertambahnya frekuensi implementasi di kelas.

HASIL

Implementasi bahan ajar digital interaktif di SDN Mojosari dilaksanakan sesuai dengan rancangan yang telah disusun pada tahap persiapan, yaitu melalui empat kali pertemuan di setiap kelas yang diampu oleh enam guru pelaksana. Pelaksanaan tersebut difokuskan pada penguatan literasi siswa melalui pemanfaatan media Book Creator yang sebelumnya telah disiapkan oleh guru dalam program pengabdian tahap awal. Setiap pertemuan dirancang dengan tujuan yang berbeda, mulai dari pengenalan bahan ajar hingga evaluasi hasil belajar, sehingga penguatan literasi siswa dapat berlangsung secara bertahap dan terukur. Melalui rangkaian pertemuan tersebut, tim pengabdian dapat mengamati secara langsung bagaimana bahan ajar digital interaktif memengaruhi keterlibatan dan pemahaman siswa dalam proses membaca.

Pada pertemuan pertama, guru memperkenalkan bahan ajar digital interaktif kepada siswa sekaligus menjelaskan cara mengakses dan menggunakan fitur-fitur yang tersedia di dalam Book Creator. Sebagian besar siswa terlihat antusias saat pertama kali membuka bahan ajar tersebut, terutama ketika menemukan elemen gambar, audio, dan tautan interaktif yang belum pernah mereka jumpai

pada buku cetak biasa. Meskipun demikian, ada pula siswa, khususnya di kelas rendah, yang masih membutuhkan bimbingan ekstra karena belum terbiasa mengoperasikan perangkat secara mandiri. Kondisi ini menjadi dasar bagi guru untuk menyesuaikan pendampingan pada pertemuan berikutnya agar seluruh siswa dapat mengikuti pembelajaran dengan nyaman.



Gambar 1 Siswa Eksplorasi Buku Digital Interaktif

Memasuki pertemuan kedua, siswa mulai diajak membaca materi secara mandiri maupun berkelompok, kemudian menjawab kuis interaktif yang telah disematkan dalam bahan ajar. Guru berperan sebagai pendamping yang memantau proses membaca sembari memberikan penguatan bagi siswa yang mengalami kesulitan memahami isi teks. Respons siswa pada tahap ini menunjukkan peningkatan dibandingkan pertemuan sebelumnya, sebab mereka tampak lebih percaya diri mengoperasikan fitur kuis dan berlomba menyelesaikan pertanyaan lebih cepat daripada teman sekelompoknya. Peningkatan partisipasi tersebut mengindikasikan bahwa unsur interaktivitas dalam bahan ajar mampu mendorong siswa untuk lebih terlibat dalam aktivitas membaca,

bukan sekadar menerima informasi secara pasif.



Gambar 2 Siswa Mengerjakan Kuis melalui Buku Digital Interaktif

Pada pertemuan ketiga, kegiatan diarahkan pada diskusi dan refleksi mengenai muatan kearifan lokal yang terdapat dalam bahan ajar. Guru memandu siswa untuk mengaitkan isi bacaan dengan pengalaman maupun lingkungan sekitar mereka, sehingga pemahaman terhadap materi tidak berhenti pada tataran tekstual semata. Sebagian siswa mulai berani menyampaikan pendapat secara lisan, sementara siswa lain memilih menuangkan gagasannya melalui tulisan singkat yang difasilitasi dalam bahan ajar. Keberanian siswa dalam mengungkapkan gagasan tersebut menjadi indikator penting bahwa bahan ajar digital interaktif tidak hanya berhasil menarik perhatian, tetapi juga mendorong keterlibatan kognitif siswa secara lebih mendalam.

Pertemuan keempat difokuskan pada evaluasi dan penguatan literasi melalui penilaian akhir terhadap pemahaman siswa. Guru memberikan umpan balik atas hasil bacaan dan tugas interaktif yang telah dikerjakan siswa sepanjang tiga pertemuan sebelumnya, sekaligus mengulas kembali

materi yang masih dianggap sulit. Sebagian besar siswa mampu menjawab pertanyaan evaluasi dengan lebih baik dibandingkan hasil pada pertemuan-pertemuan awal, yang menunjukkan adanya perkembangan pemahaman seiring bertambahnya frekuensi penggunaan bahan ajar. Perkembangan tersebut sejalan dengan tujuan program, yakni menjadikan siswa sebagai subjek aktif yang tidak hanya membaca, tetapi juga memahami dan merespons materi secara interaktif.

Rangkaian pelaksanaan keempat pertemuan tersebut menunjukkan pola peningkatan yang konsisten, baik pada aktivitas guru maupun respons siswa terhadap bahan ajar digital interaktif. Pola tersebut menjadi dasar penting untuk melihat bagaimana peran guru bertransformasi, dari sekadar memperkenalkan fitur menjadi fasilitator pembelajaran yang lebih kompleks. Secara ringkas, aktivitas guru dalam menggunakan media Book Creator beserta respons siswa pada setiap pertemuan disajikan pada Tabel 2 berikut.

Tabel 2. Aktivitas Guru Menggunakan Media Book Creator dan Respons Siswa

Pertemuan	Aktivitas Guru	Respons Siswa
1	Guru memperkenalkan tampilan dan fitur Book Creator, kemudian mendemonstrasikan cara mengakses bahan ajar melalui perangkat siswa.	
2	Guru mendampingi siswa membaca materi secara mandiri dan berkelompok, lalu mengarahkan siswa mengerjakan kuis interaktif dalam bahan ajar.	
3	Guru memandu diskusi tentang muatan kearifan lokal dan mengaitkannya dengan	

Pertemuan	Aktivitas Guru	Respons Siswa
	pengalaman siswa sehari-hari.	yang tela
4	Guru melakukan penilaian akhir dan memberikan umpan balik atas hasil bacaan serta tugas interaktif yang telah dikerjakan siswa.	Siswa kemampu dibanding sebelum

Data pada Tabel 2 memperlihatkan bahwa aktivitas guru dalam mendampingi penggunaan Book Creator berkembang seiring bertambahnya pertemuan, mulai dari peran sebagai pengenalan fitur hingga fasilitator evaluasi pembelajaran. Perubahan peran tersebut turut diikuti oleh respons siswa yang semakin positif, baik dari sisi keterampilan teknis, keberanian berpendapat, maupun kemampuan memahami isi bacaan. Pola peningkatan ini memperkuat temuan sebelumnya bahwa pemanfaatan media interaktif dan multimodal mampu mendorong motivasi serta keterlibatan siswa dalam proses belajar (Burstion, 2013); (Celik & Aytin, 2014); (Kurniawati et al., 2018). Dengan kata lain, konsistensi pendampingan guru menjadi faktor penentu yang membuat potensi bahan ajar digital interaktif benar-benar terwujud dalam peningkatan literasi siswa di kelas.

Gambar 3 Guru Implementasi Buku Digital



PEMBAHASAN

Secara umum implementasi berjalan lancar, tim pengabdian menjumpai sejumlah kendala teknis selama proses pendampingan, seperti perbedaan kecepatan adaptasi siswa terhadap perangkat digital. Kendala tersebut segera diatasi melalui pendampingan langsung di kelas, misalnya dengan menyiapkan fasilitasi teman sebaya agar siswa yang belum terbiasa dapat dibantu oleh teman sebayanya. Pendampingan yang berkelanjutan ini membuat guru tidak lagi ragu menjalankan pembelajaran menggunakan buku digital interaktif melalui Book Creator secara mandiri, sebagaimana kekhawatiran yang sebelumnya disampaikan oleh Kepala SDN Mojosari. Dukungan teknis yang konsisten terbukti menjadi kunci agar inovasi pembelajaran berbasis teknologi dapat berkelanjutan dan memberikan dampak positif (Bingimlas, 2009); (Nopriyanti & Sudira, 2015).

Secara keseluruhan, implementasi bahan ajar digital interaktif melalui Book Creator menunjukkan potensi dalam mendukung penguatan literasi siswa SDN Mojosari, baik dari aspek keterlibatan membaca, pemahaman isi bacaan, maupun keberanian mengungkapkan gagasan. Keberhasilan ini tidak lepas dari peran guru yang secara bertahap semakin terampil mengelola pembelajaran interaktif, didukung oleh pendampingan tim pengabdian yang berkelanjutan. Capaian tersebut sekaligus menegaskan bahwa muatan kearifan lokal dalam bahan ajar turut memperkuat relevansi

materi dengan kehidupan siswa sehari-hari, sejalan dengan pentingnya integrasi budaya lokal dalam pembelajaran literasi (Khasanah et al., 2024); (Yuza et al., 2022). Dengan demikian, program pendampingan implementasi ini berkontribusi nyata dalam menumbuhkan budaya literasi di kalangan siswa sekaligus memperkuat kompetensi pedagogis guru dalam memanfaatkan teknologi untuk pembelajaran yang bermakna.

KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil pendampingan implementasi yang telah diuraikan, dapat disimpulkan bahwa penggunaan bahan ajar digital interaktif berbasis Book Creator mampu menguatkan literasi siswa SDN Mojosari secara bertahap melalui empat kali pertemuan di kelas. Peningkatan tersebut tampak dari keterlibatan siswa yang semakin aktif dalam membaca, kemampuan menjawab kuis interaktif, serta keberanian mengungkapkan gagasan terkait muatan kearifan lokal dalam bahan ajar. Selain itu, kemampuan siswa dalam menjawab pertanyaan evaluasi pada pertemuan akhir juga menunjukkan hasil yang lebih baik dibandingkan pertemuan-pertemuan sebelumnya. Capaian ini membuktikan bahwa bahan ajar yang memuat unsur multimodalitas dan interaktivitas dapat menjadi strategi efektif untuk mengatasi rendahnya minat serta kemampuan membaca siswa sekolah dasar.

Keberhasilan implementasi tersebut tidak terlepas dari peran guru yang secara

bertahap semakin terampil mengelola pembelajaran berbasis teknologi di kelas. Pendampingan langsung yang dilakukan oleh tim pengabdian selama proses implementasi terbukti membantu guru mengatasi kendala teknis, seperti keterbatasan jaringan dan perbedaan kecepatan adaptasi siswa terhadap perangkat digital. Melalui pendampingan tersebut, guru menjadi lebih percaya diri menjalankan pembelajaran interaktif secara mandiri, sehingga ketergantungan terhadap tim pengabdian dapat berkurang seiring berjalannya waktu. Dengan demikian, program ini tidak hanya berdampak pada penguatan literasi siswa, tetapi juga pada peningkatan kompetensi pedagogis guru dalam memanfaatkan teknologi pembelajaran.

Mengingat manfaat yang telah dirasakan oleh guru dan siswa, kegiatan pendampingan implementasi bahan ajar digital interaktif ini perlu ditindaklanjuti secara berkelanjutan agar budaya literasi di SDN Mojosari semakin kuat. Sekolah disarankan untuk mengalokasikan waktu khusus bagi guru menggunakan Book Creator secara rutin dalam pembelajaran, tidak hanya pada mata pelajaran tertentu, agar manfaatnya dapat dirasakan secara menyeluruh oleh siswa di setiap jenjang kelas. Selain itu, penguatan infrastruktur, seperti jaringan internet dan ketersediaan perangkat, perlu menjadi perhatian bersama antara pihak sekolah dan pemangku kebijakan pendidikan setempat. Dukungan yang berkesinambungan tersebut diharapkan mampu menjaga keberlanjutan inovasi pembelajaran berbasis teknologi

sekaligus memastikan penguatan literasi siswa terus berlangsung di masa mendatang.

UCAPAN TERIMA KASIH

Terima kasih kami ucapkan kepada Kepala SDN Mojosari atas kerjasamanya. Selain itu, kami juga terima kasih kepada semua guru serta siswa atas kesediaan waktu, tenaga dan pikirannya.

DAFTAR PUSTAKA

1. Bingimlas, K. A. (2009). Barriers to the successful integration of ICT in teaching and learning environments: A review of the literature. *Physical Review A - Atomic, Molecular, and Optical Physics*, 5(3), 235–245. <https://doi.org/10.1103/PhysRevA.71.032327>
2. Burston, J. (2013). Mobile-assisted language learning: A selected annotated bibliography of implementation studies 1994-2012. *Language, Learning and Technology*, 17(3), 157–225. <https://doi.org/10.64152/10125/44344>
3. Celik, S., & Aytin, K. (2014). Teachers' Views on Digital Educational Tools in English Language Learning: Benefits and Challenges in the Turkish Context. *Tesl-Ej*, 18(August), 1–19. www.tesl-ej.org/wordpress/issues/volume18/ej70/ej70a1/
4. Khasanah, L. A. I. U., Kharisma, A. I., Hidayah, R., & Fitria, N. A. (2024). Sosialisasi Media Pembelajaran Interaktif Terintegrasi Kearifan Lokal Untuk Guru SD Muhammadiyah 1 Babat. *Jurnal Pengabdian Magister Pendidikan IPA*, 7(2), 3–7. <https://doi.org/10.29303/jpmppi.v7i2.79>

- 45
5. Kurniawati, N., Maolida, E. H., & Anjaniputra, A. G. (2018). The praxis of digital literacy in the EFL classroom: Digital-immigrant vs digital-native teacher. *Indonesian Journal of Applied Linguistics*, 8(1), 28–37.
<https://doi.org/10.17509/ijal.v8i1.11459>
6. Mardiana, W., & Afkar, T. (2022). Pelatihan Dan Pendampingan Pembuatan Buku Digital. *MAJAMAS: Jurnal Pengabdian Pendidikan Dan Pembelajaran*, 1(1), 8–17.
<http://ejurnal.unim.ac.id/index.php/majamas/article/view/2398>
7. Mardiana, W., Afkar, T., Sukmaningtyas, Y. N., Anggraini, A. Y., Yanuar, R., & Majid, N. K. (2025). Pelatihan guru sekolah dasar dalam menyusun bahan ajar digital interaktif terintegrasi AI berbasis kearifan lokal. *Educate: Journal of Community Service in Education*, 5(2), 114–123.
<https://doi.org/https://doi.org/10.32585/educate.v5i2.7580>
8. Nopriyanti, & Sudira, P. (2015). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Developing Interactive Learning Multimedia the Basic Competency in Installing Lighting and. *Jurnal Pendidikan Vokasi*, 5(2), 222–235.
9. Yuza, A., Azkiya, H., Madona, A. S., Yulisna, R., & Susanti, D. (2022). PERAN NILAI KEARIFAN LOKAL PADA PENDIDIKAN 5.0 JENJANG PENDIDIKAN DASAR. *Jurnal Guru Kita*, 6(4), 615–621.
- <https://doi.org/https://doi.org/10.24114/jgk.v6i4.39961>