
Optimalisasi Pengembangan Media Interaktif Bagi Guru Sekolah Dasar Menggunakan Platform Digital Berbasis Web

Asri Fauzi¹, Aisa Nikmah Rahmatih², Ida Ermiana³, Ni Made Yeni Suranti⁴, dan Heri Setiawan⁵

Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Mataram, Mataram, Indonesia

**Corresponding author*

Email: asrifauzi@unram.ac.id

Informasi Artikel

Diterima: 03 Februari 2026

Direvisi: 07 April 2026

Disetujui: 21 April 2026

Received

Revised

Accepted

Kata kunci:

media pembelajaran interaktif; literasi digital guru SD; platform pembelajaran berbasis web; pelatihan guru sekolah dasar; transformasi digital pendidikan

Keywords:

Interactive learning media, Elementary school teacher digital literacy, Web-based learning platforms, Elementary school teacher training, and Digital education transformation

ABSTRAK

Perkembangan teknologi digital menuntut guru sekolah dasar untuk memiliki kemampuan dalam mengembangkan media pembelajaran yang interaktif, inovatif, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik. Namun, sebagian besar guru di Kota Mataram masih menghadapi kendala dalam memanfaatkan teknologi berbasis web karena keterbatasan literasi digital dan minimnya pendampingan praktis. Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan untuk meningkatkan kompetensi guru sekolah dasar dalam mengembangkan media pembelajaran interaktif menggunakan platform digital berbasis web yang sederhana dan mudah diakses. Metode pelaksanaan kegiatan dilakukan melalui empat tahapan, yaitu persiapan, pelatihan, pendampingan, dan evaluasi. Pelatihan dilaksanakan dalam bentuk workshop interaktif dengan pendekatan learning by doing yang diikuti oleh guru-guru dari beberapa sekolah dasar di Kota Mataram. Hasil kegiatan menunjukkan peningkatan signifikan dalam kemampuan guru merancang dan mengimplementasikan media pembelajaran interaktif yang menarik dan sesuai dengan kebutuhan pembelajaran di kelas. Guru juga menunjukkan peningkatan motivasi dan kepercayaan diri dalam memanfaatkan teknologi digital. Kegiatan ini berkontribusi terhadap penguatan literasi digital guru sekolah dasar serta mendukung transformasi pembelajaran menuju era digital yang kreatif, kolaboratif, dan berkelanjutan.

ABSTRACT

The development of digital technology requires elementary school teachers to possess the ability to design instructional media that are interactive, innovative, and aligned with the characteristics of their students. However, most teachers in Mataram City still face challenges in utilizing web-based technology due to limited digital literacy and a lack of practical guidance. This community service program aims to enhance the competence of elementary school teachers in developing interactive learning media using simple and accessible web-based digital platforms. The implementation method consisted of four stages: preparation, training, mentoring, and evaluation. The training was conducted in the form of an interactive workshop employing a learning by doing approach, involving teachers from several elementary schools in Mataram City. The results of the program indicate a significant improvement in teachers' ability to design and implement engaging interactive learning media that meet classroom learning needs. Teachers also demonstrated increased motivation and confidence in integrating digital technology into their teaching

practices. This program contributes to strengthening the digital literacy of elementary school teachers and supports the transformation of education toward a creative, collaborative, and sustainable digital learning era.

Copyright © 2026 by the authors

This is an open access article distributed under the terms of the CC BY-SA license. (<http://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0>)

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi yang begitu pesat pada era digital menuntut dunia pendidikan untuk melakukan transformasi dalam proses pembelajaran (Rahmatih et al., 2024). Guru sebagai garda terdepan dalam penyelenggaraan pendidikan dituntut tidak hanya mampu menyampaikan materi, tetapi juga memiliki keterampilan dalam memanfaatkan teknologi digital untuk menciptakan pembelajaran yang interaktif dan bermakna (Erawati et al., 2023; Pratiwi & Puspita, 2025; Sobri et al., 2023). Di tingkat sekolah dasar, kemampuan ini menjadi sangat penting karena fase ini merupakan pondasi bagi perkembangan kemampuan berpikir kritis, kreatif, dan kolaboratif siswa (Guli et al., 2025; Kurniawati & Novitasari, 2023). Oleh karena itu, kompetensi guru dalam mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis teknologi digital menjadi kebutuhan yang mendesak dalam mendukung implementasi Kurikulum Merdeka yang menekankan pembelajaran aktif dan kontekstual.

Dalam konteks pendidikan, media pembelajaran interaktif memiliki peran penting dalam mengubah pola pembelajaran tradisional yang bersifat satu arah menjadi pembelajaran yang lebih aktif dan partisipatif (Najwa Salsabila et al., 2025; Rezeki & Sagala, 2025). Media pembelajaran interaktif adalah pendekatan pembelajaran yang menggabungkan teknologi dengan interaksi aktif siswa dalam proses belajar, sehingga memungkinkan siswa berpartisipasi aktif, menggali informasi, dan berkolaborasi dengan teman sebaya (Handayani et al., 2025). Beberapa karakteristik kunci dari media interaktif antara lain: responsivitas terhadap tindakan pengguna, keterlibatan aktif pengguna, penggunaan elemen multimedia (teks, gambar bergerak, video, animasi), serta fleksibilitas dalam penyajian konten yang memungkinkan personalisasi (Lailiyah et al., 2024; Pratiwi & Puspita, 2025).

Namun, kondisi nyata di lapangan, khususnya di sekolah-sekolah dasar di Kota Mataram, menunjukkan bahwa sebagian besar guru masih menghadapi berbagai kendala dalam mengembangkan media pembelajaran interaktif. Berdasarkan hasil observasi awal dan diskusi dengan beberapa guru di wilayah tersebut, diketahui bahwa sebagian besar guru masih bergantung pada media konvensional seperti papan tulis, gambar cetak, atau PowerPoint sederhana. Rendahnya literasi digital, keterbatasan pelatihan teknis, dan minimnya pendampingan praktis menyebabkan guru kesulitan memanfaatkan teknologi secara maksimal dalam kegiatan pembelajaran. Selain itu, ketersediaan media pembelajaran digital yang relevan dengan karakteristik siswa sekolah dasar dan konteks lokal juga masih terbatas.

Di sisi lain, pemerintah Kota Mataram tengah mendorong percepatan transformasi digital di bidang pendidikan melalui berbagai inisiatif, seperti penyediaan jaringan internet sekolah dan pelatihan berbasis teknologi informasi. Namun, upaya tersebut belum sepenuhnya diimbangi dengan kemampuan guru dalam mengintegrasikan teknologi ke

dalam pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis web. Akibatnya, banyak guru yang hanya menjadi pengguna pasif teknologi, bukan sebagai kreator konten pembelajaran yang inovatif dan kontekstual.

Kegiatan pengabdian ini memiliki kebaruan (novelty) dalam pendekatannya, yaitu mengoptimalkan kemampuan guru sekolah dasar di Kota Mataram dalam mengembangkan media pembelajaran interaktif menggunakan platform digital berbasis web yang sederhana, gratis, dan mudah diakses. Kegiatan ini tidak hanya berfokus pada aspek teknis penggunaan platform digital, tetapi juga mengintegrasikan prinsip pedagogi aktif dan kontekstual. Dengan demikian, guru tidak hanya diajarkan bagaimana membuat media interaktif, tetapi juga bagaimana merancang media agar sesuai dengan karakteristik siswa, muatan lokal, dan kebutuhan pembelajaran di sekolah dasar.

Selain itu, kegiatan ini juga menekankan model pendampingan berkelanjutan, di mana guru tidak hanya mengikuti pelatihan sesaat, tetapi juga mendapatkan bimbingan dalam mengimplementasikan hasil pelatihan ke dalam praktik pembelajaran di kelas. Melalui pendekatan ini, diharapkan guru di Kota Mataram mampu menjadi inovator dalam pembelajaran digital, menghasilkan media interaktif berbasis web yang menarik dan relevan, serta berkontribusi terhadap peningkatan mutu pendidikan dasar di era transformasi digital.

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan untuk meningkatkan kompetensi guru sekolah dasar di Kota Mataram dalam mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis web yang inovatif, mudah digunakan, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar. Melalui kegiatan ini, guru diberikan pelatihan dan pendampingan praktis dalam memanfaatkan berbagai platform digital guna merancang dan mengimplementasikan media pembelajaran interaktif secara mandiri. Selain itu, kegiatan ini juga bertujuan untuk menumbuhkan literasi digital, kreativitas, serta kemampuan pedagogis guru dalam memadukan teknologi dengan kebutuhan pembelajaran di kelas. Dengan adanya pelatihan ini, guru diharapkan tidak hanya menjadi pengguna teknologi, tetapi juga kreator media pembelajaran yang mampu menciptakan suasana belajar yang aktif, kolaboratif, dan menyenangkan. Secara lebih luas, kegiatan ini juga mendukung upaya pemerintah Kota Mataram dalam mempercepat transformasi digital pendidikan dasar melalui penguatan kapasitas guru sebagai agen perubahan di lingkungan sekolah.

Adapun manfaat dari kegiatan ini dirasakan secara langsung oleh berbagai pihak, baik guru, siswa, maupun lembaga pendidikan. Bagi guru, kegiatan ini memberikan peningkatan kemampuan profesional dalam mengembangkan media berbasis teknologi yang relevan dengan tuntutan pembelajaran abad ke-21. Bagi siswa, penggunaan media interaktif berbasis web mampu menghadirkan pengalaman belajar yang lebih menarik dan partisipatif, sehingga dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar. Sementara bagi sekolah, kegiatan ini memperkuat budaya pembelajaran berbasis teknologi dan menjadi langkah nyata dalam mendukung terwujudnya sekolah digital yang adaptif terhadap perkembangan zaman.

METODE

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dilaksanakan oleh tim dosen dari Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) FKIP Universitas Mataram dengan melibatkan guru-guru sekolah dasar di wilayah Kota Mataram sebagai peserta utama yaitu guru dari SDN 15 Cakranegara dan SDN 26 Mataram. Metode pelaksanaan kegiatan ini menggunakan pendekatan partisipatif dan berbasis kolaborasi, di mana guru tidak hanya menjadi peserta pelatihan, tetapi juga terlibat aktif dalam proses pengembangan media pembelajaran. Pendekatan ini dirancang agar peserta memperoleh pengalaman langsung dalam merancang, membuat, dan mengimplementasikan media interaktif berbasis web yang relevan dengan mata pelajaran atau kelas yang diampu.

Kegiatan mencakup tahap persiapan, pelaksanaan pelatihan, pendampingan, serta evaluasi hasil. Pemilihan guru sekolah dasar di Kota Mataram sebagai mitra pengabdian didasarkan pada hasil analisis kebutuhan yang menunjukkan masih kurangnya kemampuan guru dalam mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis digital. Tahapan dari kegiatan pengabdian dapat digambarkan sebagai berikut.



Gambar 1. Tahapan Pelaksanaan Kegiatan Pengabdian

Metode pelaksanaan kegiatan ini menggunakan pendekatan partisipatif dan berbasis kolaborasi, di mana guru tidak hanya menjadi peserta pelatihan, tetapi juga terlibat aktif dalam proses pengembangan media pembelajaran. Pendekatan ini dirancang agar peserta memperoleh pengalaman langsung dalam merancang, membuat, dan mengimplementasikan media interaktif berbasis web yang relevan dengan mata pelajaran atau kelas yang diampu. Pelaksanaan kegiatan dilakukan melalui tiga tahapan utama, yaitu:

1. Tahap Persiapan

Pada tahap ini dilakukan koordinasi dengan kepala sekolah mitra untuk menentukan peserta pelatihan, kebutuhan teknis, serta jadwal kegiatan. Tim pengabdian juga menyiapkan materi pelatihan yang meliputi konsep media interaktif, desain pembelajaran digital, dan pengenalan platform berbasis web yaitu wordwall dan wizer.me. Selain itu, dilakukan survei awal untuk mengidentifikasi kemampuan awal guru dalam literasi digital dan penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi.

2. Tahap Pelaksanaan Pelatihan

Pelatihan dilaksanakan dalam bentuk workshop interaktif yang berlangsung selama dua hari. Kegiatan diawali dengan pemaparan materi mengenai pentingnya media interaktif dalam pembelajaran abad ke-21, diikuti dengan demonstrasi langsung penggunaan berbagai platform digital berbasis web. Peserta kemudian dibimbing secara bertahap untuk merancang dan membuat media interaktif sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar. Pada tahap ini, pendekatan learning by doing digunakan agar guru dapat langsung mempraktikkan pembuatan media selama pelatihan berlangsung. Adapun rincian pelatihan media interaktif menggunakan platform digital berbasis web di SDN kota Mataram sebagai berikut.

Tabel 1. Rincian Pelatihan Media Interaktif

No	Hari Ke-	Sekolah	Jumlah Peserta	Platform Digital yang dilatihkan
1.	Hari pertama	SDN 26 Mataram	14	Wizer.me
2.	Hari kedua	SDN 15 Cakranegara	15	Wordwall

Setelah pelatihan, dilakukan pendampingan untuk membantu guru mengembangkan dan mengimplementasikan media interaktif yang telah dibuat ke dalam kegiatan pembelajaran di kelas. Pendampingan dilakukan secara daring dan luring, dengan memberikan umpan balik terhadap media yang dihasilkan, serta membantu guru menyesuaikan konten dengan tujuan pembelajaran. Melalui tahap ini, guru mendapatkan kesempatan untuk memperbaiki dan menyempurnakan media interaktifnya berdasarkan pengalaman langsung di lapangan.

3. Tahap Evaluasi

Evaluasi dilakukan untuk menilai keberhasilan kegiatan pengabdian dari aspek peningkatan kompetensi guru, serta dampaknya terhadap proses pembelajaran di sekolah. Instrumen evaluasi yang digunakan meliputi kuesioner. Hasil evaluasi digunakan untuk mengidentifikasi kendala serta memberikan rekomendasi perbaikan bagi kegiatan pengabdian serupa di masa mendatang. Selain itu, sesi refleksi dilakukan bersama peserta untuk membahas pengalaman, kesulitan, serta strategi keberlanjutan dalam mengembangkan media interaktif di sekolah masing-masing.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat melibatkan 29 guru sekolah dasar dari dua sekolah di Kota Mataram yang dipilih sebagai mitra yaitu di SDN 26 Mataram dan SDN 15 Cakranegara. Pelaksanaan kegiatan diawali dengan survei awal untuk memetakan tingkat literasi digital guru dan kemampuan dalam mengembangkan media pembelajaran berbasis teknologi. Hasil survei menunjukkan bahwa sekitar 72% guru masih menggunakan media konvensional seperti gambar cetak, papan tulis, dan slide PowerPoint sederhana. Hanya sebagian kecil guru yang pernah mencoba menggunakan platform pembelajaran interaktif yang berbasis web, namun belum secara optimal dalam konteks perencanaan dan penerapan pembelajaran di kelas. Temuan awal ini memperkuat urgensi pelaksanaan pelatihan dan pendampingan pembuatan media interaktif berbasis web.

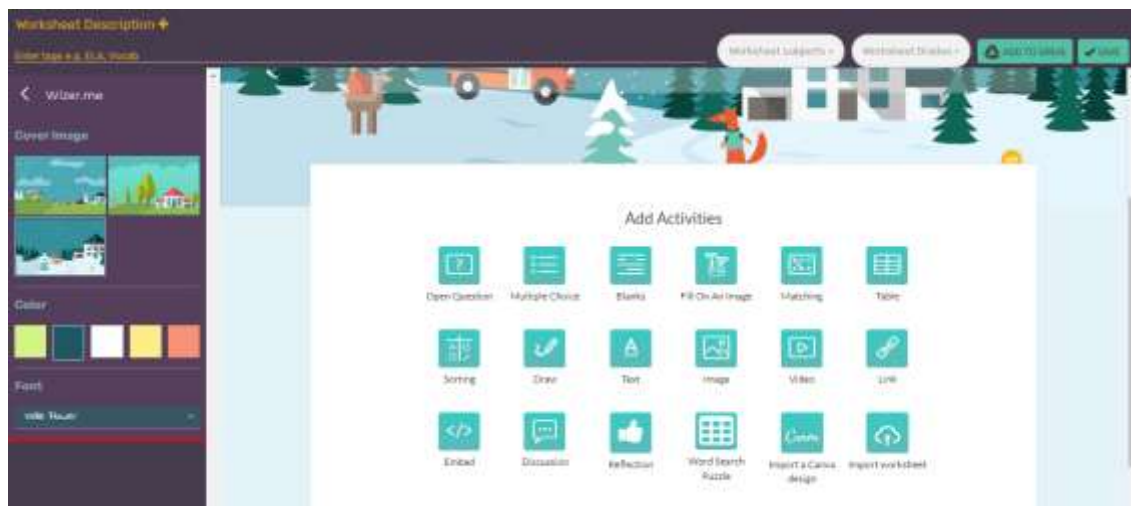
Kegiatan pelatihan dilaksanakan selama dua hari dalam bentuk workshop interaktif dengan pendekatan *learning by doing*. Pada hari pertama, peserta mendapatkan materi tentang konsep media pembelajaran interaktif, pentingnya integrasi teknologi dalam pembelajaran abad ke-21, serta pengenalan berbagai platform berbasis web yaitu *wizer.me*. Sesi ini bertujuan untuk memberikan pemahaman konseptual sekaligus memperkenalkan alternatif media yang dapat digunakan secara gratis dan mudah diakses.

Pada hari kedua, peserta mendapat materi tentang platform *wordwall* dan dibimbing secara langsung dalam merancang dan membuat media interaktif sesuai mata pelajaran dan kelas yang diampu. Guru bekerja dalam kelompok kecil dan dibimbing oleh tim dosen serta mahasiswa pendamping. Hasil pelatihan menunjukkan bahwa seluruh peserta berhasil membuat minimal satu produk media interaktif berbasis web yang siap digunakan dalam kegiatan pembelajaran. Sebagian besar guru menyatakan bahwa platform digital yang diperkenalkan mudah digunakan dan sesuai dengan konteks kebutuhan pembelajaran di sekolah dasar.



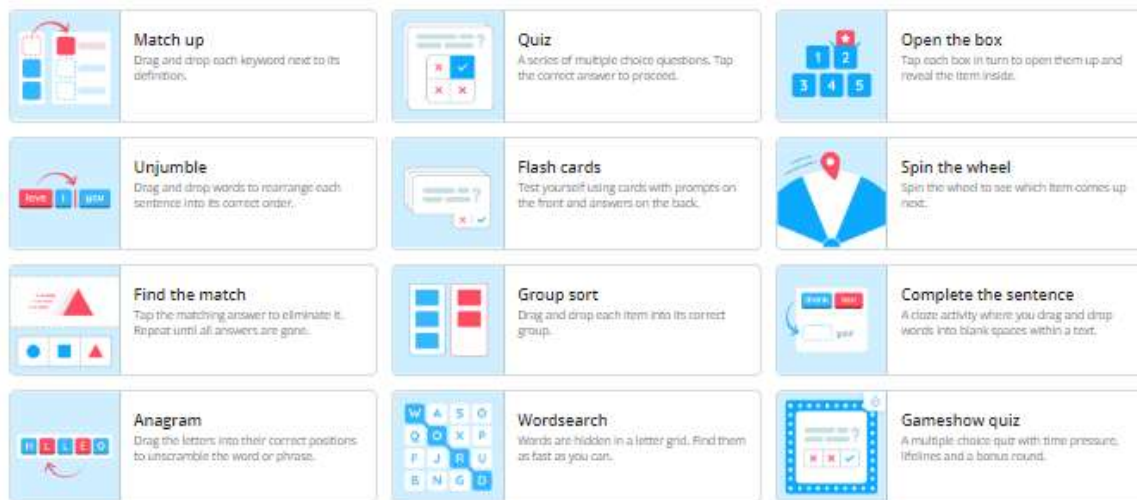
Gambar 2. Penyampaian materi dan pendampingan kepada guru

Dalam kegiatan pengabdian ini, guru didampingi membuat berbagai jenis bentuk soal interaktif yang dapat digunakan pada platform wizer.me. Adapun jenis-jenis soal yang dapat di coba oleh guru yaitu: multiple choice, fill on an image, matching, word search puzzle, dan lain sebagainya. Lebih lengkapnya dapat dilihat pada gambar berikut.



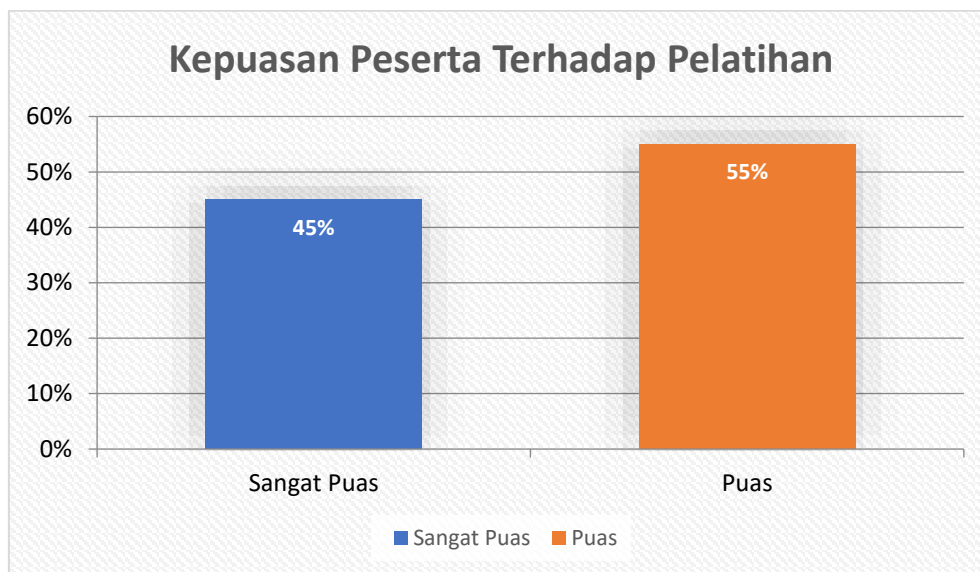
Gambar 3. Tampilan wizer.me

Kemudian untuk pelatihan platform digital berbasis web lainnya yang dilatihkan ke guru adalah wordwall. Wordwall merupakan salah satu platform yang menyediakan pembuatan media interaktif berbasis game. Beberapa jenis game yang disediakan pada platform wordwall sebagai berikut.



Gambar 4. Tampilan wordwall

Selanjutnya pada sesi terakhir setelah penyampaian materi dan pendampingan oleh tim pengabdian. Peserta pelatihan diberikan kuisioner kepuasan peserta. Berikut adalah diagram kepuasan peserta pelatihan.



Gambar 5. Grafik Tingkat Kepuasan Peserta Pelatihan

Berdasarkan grafik tersebut diperoleh bahwa 45% peserta menyatakan sangat puas terhadap pelatihan media interaktif menggunakan platform digital berbasis web. Kemudian 55% peserta yang menyatakan sangat puas terhadap pelatihan.

Hasil kegiatan ini menunjukkan bahwa pelatihan berbasis praktik langsung (learning by doing) dan pendampingan berkelanjutan efektif dalam meningkatkan kemampuan guru dalam mengembangkan media pembelajaran interaktif. Peningkatan tersebut tidak hanya terlihat pada aspek teknis pembuatan media, tetapi juga pada perubahan pola pikir guru dalam memanfaatkan teknologi sebagai sarana pembelajaran yang kreatif dan kolaboratif. Hal ini sejalan dengan penelitian Nursyalila et al., (2024) yang menyatakan bahwa pendampingan berbasis proyek mampu meningkatkan kepercayaan diri guru dalam menerapkan pembelajaran digital di sekolah dasar.

Kebaruan kegiatan ini terletak pada integrasi pendekatan partisipatif dan pedagogi kontekstual yang memadukan pelatihan teknologi dengan kebutuhan lokal guru di Kota Mataram. Platform yang digunakan bersifat terbuka dan gratis, sehingga memungkinkan keberlanjutan penggunaan setelah kegiatan pengabdian berakhir. Selain itu, kegiatan ini juga memperkuat sinergi antara perguruan tinggi dan sekolah dasar melalui pendampingan langsung oleh dosen dan mahasiswa PGSD FKIP Universitas Mataram.

Dengan demikian, kegiatan pengabdian ini memberikan dampak nyata terhadap peningkatan literasi digital guru, memperluas akses terhadap media pembelajaran inovatif, serta mendukung percepatan transformasi digital pendidikan dasar di Kota Mataram. Keberhasilan kegiatan ini menunjukkan bahwa pengembangan kompetensi guru melalui pelatihan berbasis web dapat menjadi model pemberdayaan yang efektif dan berkelanjutan di era pendidikan digital.

SIMPULAN

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang berfokus pada optimalisasi pengembangan media interaktif bagi guru sekolah dasar di Kota Mataram telah memberikan dampak positif terhadap peningkatan kompetensi dan literasi digital guru. Melalui rangkaian kegiatan berupa pelatihan, praktik langsung, serta pendampingan implementasi di sekolah, para guru mampu memahami konsep media interaktif, menguasai penggunaan berbagai platform digital berbasis web, serta menghasilkan produk media pembelajaran yang menarik dan relevan dengan kebutuhan siswa sekolah dasar. Kegiatan ini tidak hanya meningkatkan keterampilan teknis guru, tetapi juga membangun kesadaran akan pentingnya inovasi dan kreativitas dalam proses pembelajaran. Guru menjadi lebih percaya diri dalam mengintegrasikan teknologi ke dalam kegiatan belajar mengajar, dan mampu menciptakan suasana pembelajaran yang aktif, interaktif, serta menyenangkan bagi siswa. Secara lebih luas, kegiatan pengabdian ini turut berkontribusi terhadap upaya transformasi digital di bidang pendidikan dasar di Kota Mataram. Sinergi antara perguruan tinggi dan sekolah dasar melalui pelatihan dan pendampingan berkelanjutan menjadi bentuk nyata dukungan akademik terhadap penguatan kualitas sumber daya manusia di lingkungan pendidikan dasar.

DAFTAR PUSTAKA

- Erawati, N. K., Kadek, N., Purwati, R., Wayan, N., Putri, S., Wayan, I., & Wardika, G. (2023). Sebagai Media Pembelajaran Digital. *Edisi Januari*, 4(2), 126.
- Guli, I. N., Lasmini, L., M, M. A., Idris, M. F., & Magfirah, N. (2025). Optimalisasi Penggunaan Wordwall dalam Pembelajaran Interaktif untuk Meningkatkan Kualitas Pendidikan di Era Digitalisasi. *Matano: Jurnal Pengabdian Dan Pemberdayaan Masyarakat*, 1(1), 37–44. <https://doi.org/10.51574/matano.v1i1.2954>
- Handayani, A. N., Ningrum, G. D. K., Kirom, M., Azizah, D. N., Ratnasari, D. A., Dewi, E. K. A., Khasanah, E. R., Faqih, F. N., Khumairoh, F. N., Ardiansyah, L., Damayanti, M., & Hermansyah, H. (2025). Optimalisasi Media Pembelajaran Interaktif melalui Workshop Canva di SMP Negeri 22 Malang. *Jurnal Masyarakat Madani Indonesia*, 4(4), 846–854. <https://doi.org/10.59025/xpq04346>
- Kurniawati, R., & Novitasari, D. (2023). Optimalisasi Pengalaman Belajar Siswa SD melalui Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Web. *Nusantara Educational Review*, 1(1), 43–55. <https://journal.unusida.ac.id/index.php/ner/>

- Lailiyah, N., Wijaya, I. P., Lusiana, M., & Rohmah, D. S. (2024). Inovasi Pembelajaran Digital: Pelatihan Perancangan Media Pembelajaran Interaktif Bagi Guru Sekolah Dasar. *Dedikasi Nusantara: Jurnal Pengabdian Masyarakat Pendidikan Dasar*, 4(2), 114–123.
- Najwa Salsabila, A., Fadhillah Legthonia, I., Azzara, M., Supriyad, & Setya, J. (2025). Optimalisasi Penggunaan Media Interaktif Digital Dalam Meningkatkan Keterlibatan Dan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Lensa Pendas*, 10, 138–153.
- Nursyalila, E., Jannah, M., Marsyalia, L., Rahmadhani, Z., & Pebriana, P. H. (2024). Optimalisasi Penggunaan Media Pembelajaran Digital dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 6(2), 58–65. <http://j-pdk.org/index.php/jpdk/article/view/19%0Ahttp://j-pdk.org/index.php/jpdk/article/download/19/7>
- Pratiwi, A., & Puspita, B. (2025). Pendampingan Penerapan Media Pembelajaran Interaktif dalam Pengajaran Bahasa Inggris untuk Guru Sekolah Dasar. *Jurnal Abdi Nusantara STKIP AI Amin Dompus*, 1(1), 33–40.
- Rahmatih, A. N., Fauzi, A., Ermiana, I., Suranti, N. M. Y., & Handika, I. (2024). Pelatihan Media Interaktif Berbasis Game Menggunakan Aplikasi Wordwall Untuk Meningkatkan Keterampilan Guru Sekolah Dasar. *Mitra Mahajana: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 5(3), 338–345. <https://doi.org/10.37478/mahajana.v5i3.4683>
- Rezeki, T. I., & Sagala, R. W. (2025). Optimalisasi Pelatihan Pembuatan Media Interaktif Berbahasa Inggris Berbasis Canva Dan Powtoon Untuk Guru Sd. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Sapangambe Manoktok Hitei*, 5(2), 293–304. <https://doi.org/10.36985/049rw726>
- Sobri, M., Fauzi, A., Rahmatih, A. N., Indraswati, D., & Amrullah, L. W. Z. (2023). Pemanfaatan Website Wizer Me untuk Mengembangkan E-LKPD Interaktif Bagi Guru Sekolah Dasar. *Mitra Mahajana: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 4(1), 22–29. <https://doi.org/10.37478/mahajana.v4i1.2527>