

Inovasi Instrumen Penilaian Digital untuk Meningkatkan *Digital Skill* Guru Sekolah Dasar

Ronald Fransyaigu¹, Rapita Aprilia¹, Siska Rita Mahyuni² dan Maisarah^{1*}

1Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Samudra, Langsa, Indonesia

2Pendidikan Biologi, Universitas Samudra, Langsa, Indonesia

*maisarah@unsam.ac.id

Abstrak: *Digital skill* merupakan pondasi dari literasi digital. Mitra masyarakat pada PKM ini adalah guru-guru KKG Gugus IV Cut Meutia Kota Langsa. Hasil observasi awal menunjukkan bahwa guru-guru masih menggunakan penilaian konvensional karena *digital skill* guru masih tergolong rendah. Di sekolah mitra telah mempunyai fasilitas lengkap seperti *chrome book* namun belum dimanfaatkan secara optimal. Dengan demikian, dilakukan kegiatan pengabdian kepada masyarakat untuk membantu guru-guru memanfaatkan dan berinovasi pada instrumen penilaian digital. Kegiatan ini dilakukan selama dua minggu yang dimulai hari Selasa tanggal 1 Agustus 2023 sampai dengan hari Senin tanggal 14 Agustus 2023. Rincian kegiatan yang dilakukan, yaitu: sosialisasi, bimbingan teknis, pelatihan, dan pendampingan inovasi instrumen penilaian digital. Dari kegiatan ini dihasilkan bahwa terjadi peningkatan *digital skill* guru-guru KKG Gugus IV Cut Meutia Kota Langsa setelah menerima materi pelatihan terkait inovasi instrumen penilaian digital yang disampaikan oleh narasumber. Peningkatan terlihat dari persentase rerata skor pretes menggunakan *baamboozle* sebesar 69,79%, dan persentase rerata skor postes menggunakan *kahoot!* sebesar 86,81%. Selain itu, guru-guru juga terbukti inovatif dalam menghasilkan instrumen penilaian digital menggunakan *liveworksheets* yang akan diimplementasikan di sekolahnya masing-masing sebagai tindak lanjut dari kegiatan PKM. Dari temuan disampaikan rekomendasi dan saran kepada guru-guru untuk meningkatkan *digital skill* dalam menghadapi era digitalisasi, salah satunya dengan berinovasi pada instrumen penilaian digital menggunakan platform seperti *baamboozle*, *kahoot!*, dan *liveworksheets*.

Kata Kunci: digitalisasi; instrumen penilaian digital; kecakapan digital; *liveworksheets*

Abstract: *Digital skill* is the foundation of digital literacy. The community partners in this community service activity were KKG Cluster IV Cut Meutia teachers in Langsa City. The preliminary observations show that teachers still use conventional assessment because their digital skills are still relatively low. Partner schools already have complete facilities such as *chrome books* but have not been used optimally. This activity is carried out to help teachers use and innovate digital assessment instruments. This activity was carried out for two weeks, starting from Tuesday, 1 August 2023, to Monday, 14 August 2023. The details of the activities are socialization, technical guidance, training, and assistance with digital assessment instrument innovation. The activities resulted in an increase in the digital skills of KKG Cluster IV Cut Meutia teachers in Langsa City after receiving training materials related to digital assessment instrument innovations delivered by resource persons. The increase can be seen from the average percentage of pre-test scores using *Baamboozle* of 69.79% and post-test scores using *Kahoot!* of 86.81%. In addition, teachers have also proven to be innovative in producing digital assessment instruments using live worksheets, which will be implemented in their respective schools as a follow-up to PKM activities.

From the PKM findings, recommendations and suggestions were made to teachers to improve their digital skills in facing the digitalization era, one of which is by digital assessment instrument innovations using platforms such as bamboozle, Kahoot! and live worksheets.

Keywords: digitalization; digital assessment instrument; digital skill; liveworksheets

© 2024 Bubungan Tinggi: Jurnal Pengabdian Masyarakat

Received: 17 Agustus 2023

Accepted: 8 November 2023

Published: 3 Februari 2024

DOI : <https://doi.org/10.20527/btjpm.v6i1.9907>

How to cite: Fransyaigu, R., Aprilia, R., Mahyuni, S. R., & Maisarah, M. (2023). Inovasi instrumen penilaian digital untuk meningkatkan *digital skill* guru sekolah dasar. *Bubungan Tinggi: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 6 (1), 36-43.

PENDAHULUAN

Era digital yaitu zaman dengan kondisi seluruh aktivitas kehidupan yang membutuhkan teknologi digital, termasuk kegiatan di sektor pendidikan. Kebutuhan digital dalam kehidupan manusia dikenal dengan digitalisasi, yang bermakna sebagai proses transformasi aktivitas manusia berbasis konvensional menjadi aktivitas berbasis digital. Begitu juga dengan pembelajaran di sekolah yang selayaknya memadukan antara pembelajaran konvensional dan pembelajaran berbasis digital, yaitu dengan cara melakukan inovasi digital pada semua komponen pembelajaran. Inovasi berbasis digital pada sektor pendidikan telah dilakukan oleh beberapa peneliti, diantaranya: buku atau bahan ajar berbentuk digital (Handayani et al., 2023), media ajar berbentuk digital (Maisarah et al., 2022; Widati et al., 2023), rapor digital (Fajrin & Machali, 2023), dan juga penilaian berbasis digital (Wijayanti et al., 2023).

Berdasarkan hasil observasi awal pada lokasi mitra kegiatan ini yaitu di KKG Gugus IV Cut Meutia ditemukan bahwa guru masih menggunakan penilaian konvensional, seperti lembar soal ujian dan observasi, guru mempunyai *digital skill* yang tergolong rendah, khususnya pada inovasi penilaian digital melalui website maupun aplikasi tertentu. Pada sekolah sasaran telah mempunyai fasilitas lengkap, bahkan

mempunyai *chrome book* untuk menunjang literasi digital seperti pada Gambar 1.



Gambar 1 Fasilitas digital berupa *chrome book*

Namun *chrome book* pada gambar 1 tersebut belum dimanfaatkan secara optimal, khususnya pada penilaian digital siswa. Terdapat berbagai faktor yang menjadi penyebab tidak optimalnya penggunaan *chrome book*, antara lain: rendahnya *digital skill* guru dalam melakukan inovasi pembelajaran digital di KKG Gugus IV Cut Meutia. *Digital skill* merupakan pilar pondasi dari literasi digital. Literasi digital merupakan kecakapan dalam penggunaan media digital yang dilakukan secara produktif (Kurnia & Astuti, 2017).

Literasi digital terdiri dari 4 pilar wajib yang harus dikuasai, yaitu: kecakapan menggunakan media digital, budaya menggunakan media digital, etis menggunakan media digital, dan aman menggunakan media digital. Dari survei indeks literasi digital nasional 2020

terungkap bahwa literasi digital masyarakat Indonesia masih berada pada level sedang (Center & Kominfo, 2020; Kominfo et al., 2020). Katadata Insight Center (KIC) pada tahun 2021, memperoleh data indeks literasi digital Indonesia berada di angka 3,09 yang bermakna bahwa Indonesia menempati kategori sedang dengan skala penilaian 0,01 hingga 5,00. Melihat survei yang membuktikan bahwa literasi digital masyarakat Indonesia masih berada pada level sedang, maka besar kemungkinan digital *skill* masyarakat Indonesia khususnya guru-guru di sekolah dasar juga berada pada level sedang. Sementara, kurikulum Merdeka membutuhkan adanya digitalisasi dalam administrasi sekolah dan kegiatan pembelajaran.

Dengan demikian, dibutuhkan adanya kegiatan yang membantu guru-guru di KKG Gugus IV Cut Meutia untuk melakukan inovasi, khususnya pada penilaian berbasis digital. Kegiatan tersebut dilakukan dalam Pengabdian kepada Masyarakat (PkM) yang berjudul “Inovasi Penilaian Digital untuk Meningkatkan Digital skill Guru di KKG Gugus IV Cut Meutia”. Pada PkM ini, guru akan dibekali beberapa penilaian digital yang dapat digunakan. PkM ini bukan hanya membekali pengetahuan terkait penilaian tetapi juga memberikan pengalaman dan melatih kecakapan digital guru untuk menggunakan penilaian digital.

PkM ini merujuk pengabdian 4.0 (penerapan IPTEKS, produk inovasi dan pemanfaatan digital) serta pengabdian 5.0 (masyarakat pengguna inovasi digital). Fokus pengabdian pada PkM ini, yaitu: (1) meningkatkan digital skill guru dalam memanfaatkan penilaian digital, dan (2) membekali guru untuk melakukan inovasi dan kreasi pada instrumen penilaian berbasis digital. Digital skill guru dilatih melalui penyampaian materi terkait literasi digital dan juga evaluasi menggunakan

penilaian berbasis digital seperti Baamboozle dan Kahoot!. Selain itu, digital skill guru juga dilatih melalui kegiatan pelatihan dan pendampingan inovasi instrumen penilaian digital menggunakan *iveworksheets*. Dengan demikian, terdapat tiga instrumen penilaian digital yang akan digunakan dalam PKM ini, yaitu: baamboozle, Kahoot!, dan *liveworksheets*.

Baamboozle merupakan platform digital yang digunakan sebagai permainan atau kuis berkelompok. Beberapa penelitian membuktikan bahwa penggunaan baamboozle dapat mengoptimalkan hasil belajar dan minat belajar siswa (Larasati & Setiawan, 2022), serta keterampilan unjuk kerja (Puspita & Syahria, 2023). Kahoot adalah platform digital berbasis kuis pilihan berganda yang digunakan untuk meninjau pengetahuan peserta didik. Beberapa penelitian menggunakan Kahoot! sebagai instrumen penilaian yang mengukur tingkat kognitif berbasis HOTS pada tingkat sekolah dasar hingga sekolah menengah (Jannah & Pahlevi, 2020; Salfadilah et al., 2023). *Liveworksheets* adalah salah satu platform digital yang dapat membantu guru dalam membuat *e-worksheet* sebagai instrumen penilaian pembelajaran. Beberapa penelitian telah menggunakan *liveworksheets* sebagai instrumen penilaian dalam bentuk LKPD untuk mengukur proses belajar siswa (Hariyati & Rachmadyanti, 2022), dan penggunaan *liveworksheets* dapat melatih kreativitas guru terutama dalam menyajikan model penilaian yang menarik bagi siswa (Lestari & Jusra, 2022). Ketiga instrumen penilaian tersebut digunakan dalam kegiatan PKM, namun guru-guru difokuskan pada pendampingan inovasi instrumen penilaian digital menggunakan *liveworksheets*.

Tindak lanjut dari PKM ini diharapkan agar guru dapat mengimplementasikan instrumen

penilaian digital di sekolahnya masing-masing, sehingga akan berdampak pada kecakapan digital siswa. Permasalahan prioritas yang disepakati bersama dengan mitra dalam kegiatan PKM ini, yaitu: (1) belum ada pelatihan dan pendampingan inovasi instrumen penilaian digital untuk guru-guru sekolah dasar di KKG Gugus IV Cut Meutia Kota Langsa; (2) kurangnya pemahaman guru mengenai instrumen penilaian digital; dan (3) rendahnya *digital skill* guru. Dengan demikian, tujuan kegiatan PKM yaitu: (1) melakukan pelatihan dan pendampingan inovasi instrumen penilaian digital; (2) meningkatkan pemahaman guru mengenai instrumen penilaian digital; dan (3) meningkatkan *digital skill* guru-guru KKG Gugus IV Cut Meutia Kota Langsa.

METODE

Kegiatan PkM ini dilaksanakan di Aula Laboratorium PGSD Universitas Samudra. Peserta kegiatan PkM adalah guru-guru yang tergabung dalam KKG Gugus IV Cut Meutia Kota Langsa. Sekolah imbas atau mitra yang tergabung dalam KKG Gugus IV Cut Meutia Kota Langsa yaitu: SD Negeri Sungai Pauh, SD Negeri Al-Kautsar, SD Negeri 9 Langsa, SD Negeri 10 Langsa, SD Negeri 16 Langsa dan SD Negeri Teulaga Tujuh. PKM dilakukan selama dua minggu yang dimulai hari Selasa tanggal 1 Agustus 2023 sampai dengan hari Senin tanggal 14 Agustus 2023.

Kegiatan pada PkM ini mengikuti aliran pendidikan progresivisme John Dewey, yaitu: *learning by doing*. John Dewey menganjurkan pembelajaran dengan cara bertindak atau *experience* secara langsung terkait materi yang dibahas, sehingga pada PKM ini guru-guru KKG Gugus IV Cut Meutia Kota Langsa didampingi mendesain instrumen penilaian digital menggunakan *liveworksheets*. Dari penggunaan metode *learning by doing*, maka pada PkM ini dilakukan lima kegiatan, yaitu:

sosialisasi, bimbingan teknis, pelatihan, dan pendampingan inovasi instrumen penilaian digital. Pada kegiatan pelatihan dan pendampingan, tim pelaksana PkM mengundang satu orang narasumber yang berpengalaman di bidang inovasi pembelajaran digital, dan juga merupakan salah satu dosen di PGSD Universitas Samudra. Narasumber tersebut membantu tim pelaksana PkM untuk melatih dan mendampingi para guru untuk melakukan inovasi instrumen penilaian digital menggunakan *liveworksheets*. Dengan demikian, PkM ini bukan hanya menghasilkan instrumen penilaian digital tetapi juga meningkatkan *digital skill* guru-guru KKG Gugus IV Cut Meutia Kota Langsa.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Inovasi Instrumen Penilaian *Digital* untuk Guru Sekolah Dasar di Kota Langsa

Kegiatan PkM ini dimulai dengan melakukan sosialisasi inovasi instrumen penilaian digital ke kantor ketua PKG Gugus IV Cut Meutia Kota Langsa dan semua sekolah mitra untuk meminta izin pelaksanaan PKM. Kegiatan sosialisasi dilakukan pada hari Selasa sampai dengan Jumat tanggal 1-4 Agustus 2023 ke sekolah imbas atau mitra PkM. Namun dokumentasi yang disajikan pada Satu kegiatan sosialisasi di kantor ketua PKG Gugus IV Cut Meutia Kota Langsa dapat dilihat pada Gambar 2.



Gambar 2 Kegiatan sosialisasi

Dari kegiatan sosialisasi, maka ketua PKG Gugus IV Cut Meutia Kota Langsa dan semua kepala sekolah mitra menentukan 3 orang guru sebagai peserta kegiatan PkM. Dari kegiatan sosialisasi

juga diinformasikan jadwal kegiatan PkM selanjutnya yaitu: bimbingan teknis terkait pelatihan dan pendampingan pembuatan instrumen penilaian menggunakan *liveworksheets*.

Kegiatan PkM selanjutnya yaitu bimbingan teknis yang dilaksanakan pada hari Senin pada tanggal 7 Agustus 2023, sebagaimana dokumentasi kegiatan disajikan pada Gambar 3.



Gambar 3 Kegiatan bimbingan teknis

Hasil kegiatan bimbingan teknis, diinformasikan pelaksanaan teknis terkait pelatihan dan pendampingan inovasi instrumen penilaian digital. Informasi yang disampaikan yakni: (1) pelatihan dan pendampingan dilaksanakan hari Selasa tanggal 8 Agustus 2023; (2) pelatihan dan pendampingan dilaksanakan di Aula Laboratorium PGSD Universitas Samudra; dan (3) setiap peserta membawa laptop, bahan pendukung instrumen penilaian, dan perlengkapan lainnya yang dibutuhkan.

Kegiatan selanjutnya dalam PkM ini, yaitu pelatihan dan pendampingan inovasi instrumen penilaian digital. Pelatihan dan pendampingan dilakukan dengan beberapa kegiatan sebagai berikut: (1) pelatihan pembuatan instrumen penilaian digital menggunakan *liveworksheets* seperti yang disajikan pada Gambar 4; (2) pengukuran *digital skill* guru menggunakan *baamboozle* dan *Kahoot!* seperti yang disajikan pada Gambar 5; dan (3) pendampingan pembuatan instrumen penilaian digital menggunakan *liveworksheets* seperti yang disajikan pada Gambar 6.



Gambar 4 Penyampaian materi dari narasumber

Gambar 4 memperlihatkan narasumber menyampaikan materi di Aula Laboratorium PGSD Universitas Samudra pada hari Selasa tanggal 8 Agustus 2023. Kegiatan tersebut dihadiri oleh ketua dan anggota pelaksana PkM. Narasumber menyampaikan materi mengenai inovasi instrumen penilaian digital untuk meningkatkan *digital skill* guru sekolah dasar. Terdapat lima poin penting yang disampaikan oleh narasumber dalam kegiatan pelatihan, yakni: (1) posisi literasi digital di dalam literasi dasar yang disosialisasikan Mendikbud; (2) urgensi pilar literasi digital dalam memerangi hoax dan flexing; (3) urgensi *digital skill* dalam pembelajaran di sekolah maupun peningkatan kompetensi guru; (4) komponen-komponen pembelajaran yang harus dikuasai guru; dan (5) instrumen penilaian digital yang disarankan. Pada saat pelatihan dilakukan praktik penggunaan *baamboozle* dan *Kahoot!* untuk mengukur *digital skill* guru-guru KKG Gugus IV Cut Meutia Kota Langsa seperti pada Gambar 5.



Gambar 5 Pengukuran *digital skill* guru menggunakan *Baamboozle* dan *Kahoot!*

Selanjutnya kegiatan pendampingan inovasi instrumen penilaian digital juga dilaksanakan pada waktu dan lokasi yang

sama dengan kegiatan pelatihan, yaitu: hari Selasa sampai dengan Senin pada tanggal 8-14 Agustus 2023 di Aula Laboratorium PGSD Universitas Samudra. Kegiatan pendampingan dilakukan setelah pelatihan seperti Gambar 6.



Gambar 6 Pendampingan inovasi instrumen penilaian digital menggunakan *Liveworksheets*

Gambar 6 menunjukkan setiap anggota kelompok bekerja sama menghasilkan sebuah produk instrumen penilaian digital menggunakan *liveworksheets*. Narasumber maupun tim pelaksana PKM mendampingi guru-guru KKG Gugus IV Cut Meutia Kota Langsa dalam membuat instrumen penilaian digital menggunakan *liveworksheets*. Kegiatan pendampingan ini merujuk aliran John Dewey *learning by doing*, sehingga guru-guru KKG Gugus IV Cut Meutia Kota Langsa belajar secara langsung mendesain instrumen penilaian digital menggunakan *liveworksheets*. Instrumen yang dimaksud berbentuk LKPD untuk siswa kelas IV sekolah dasar yang sekolahnya menerapkan Kurikulum Merdeka. Contoh produk yang dihasilkan dari kegiatan PkM ini disajikan pada Gambar 7.



Gambar 7 Produk inovasi instrumen penilaian digital menggunakan *liveworksheets*

Gambar 7 memberikan bahwa PkM ini bukan hanya meningkatkan *digital skill* guru-guru KKG Gugus IV Cut Meutia Kota Langsa, tetapi juga berdampak pada kreativitas dan inovatif guru dalam menghasilkan instrumen penilaian digital menggunakan *liveworksheets*. Hasil kegiatan ini didukung beberapa penelitian berikut: Annida et al (2022) membuktikan bahwa *liveworksheets* mempengaruhi hasil belajar kognitif, hasil belajar proses, dan keterampilan berpikir kritis siswa. Mardhatilah et al. (2022) juga menggunakan *liveworksheets* dan berhasil mempengaruhi hasil belajar serta keterampilan berpikir kritis siswa. Nurjannah et al. (2022) dalam penelitiannya menyampaikan bahwa siswa membutuhkan penggunaan *liveworksheets* untuk mata pelajaran IPA. Beberapa penelitian tersebut membuktikan bahwa *liveworksheets* bukan hanya meningkatkan kreativitas guru dalam melakukan inovasi instrumen penilaian digital, tetapi juga mendukung hasil belajar siswa.

Digital Skill mengenai Instrumen Penilaian Digital

Pengukuran *digital skill* guru dilakukan melalui platform *baamboozle* dan *Kahoot!* diperoleh hasil bahwa *digital skill* guru meningkat, khususnya kecakapan inovasi instrumen penilaian digital. Hal tersebut terlihat dari peningkatan persentase rerata skor *digital skill* guru sebesar 17,02%. Ketika *pretest* menggunakan *baamboozle* diperoleh persentase rerata skor *digital skill* guru sebesar 69,79%, dan ketika postes menggunakan *kahoot!* diperoleh persentase rerata skor *digital skill* guru sebesar 86,81%. Selain itu, PKM ini juga melatih dan mendampingi guru-guru KKG Gugus IV Cut Meutia Kota Langsa untuk menghasilkan produk inovasi instrumen penilaian digital berupa LKPD menggunakan *liveworksheets*. Hal ini membuktikan bahwa guru-guru

membutuhkan pelatihan yang serius dan disertai pendampingan khusus dari tim ahli untuk melakukan inovasi terkait instrumen penilaian digital.

Hasil dari PkM ini didukung oleh beberapa hasil pengabdian yang relevan, antara lain: Aswir et al. (2020) melakukan pelatihan digital assessment berbasis Kahoot! dan quizizz untuk guru-guru sekolah dasar lab school, dan terbukti bahwa pelatihan tersebut mampu memenuhi pelaksanaan asesmen digital dengan efektif dan efisien. Ardiana et al melakukan pengabdian di MTs Muhammadiyah Mandalle Kabupaten Gowa, dan kegiatan pengabdiannya berhasil meningkatkan keterampilan guru-guru untuk mengembangkan asesmen sesuai mata pelajaran masing-masing menggunakan tiga webtools (Kahoot!, quizizz, dan quizlet). Wijaya dan Andini (2022) juga melakukan pengabdian terkait asesmen digital yaitu di SDN Karanganyar Kabupaten Sumedang, dan kegiatan pengabdiannya berhasil meningkatkan keterampilan guru dalam mengembangkan instrumen penilaian berbasis digital menggunakan aplikasi Kahoot! dan quizizz. Dari tiga kegiatan pengabdian tersebut dapat disimpulkan bahwa instrumen penilaian digital sangat dibutuhkan saat ini, khususnya Kahoot!. PKM yang dilaksanakan di KKG Gugus IV Cut Meutia Kota Langsa lebih bervariasi dan inovatif, karena menggunakan webtools lain seperti baamboozle dan liveworksheets. Dengan demikian, PKM yang dilaksanakan bukan sekadar memberikan pelatihan tetapi juga memberikan pengalaman bahwa banyak aplikasi atau webtools yang dapat digunakan guru untuk melakukan inovasi terkait instrumen penilaian digital.

SIMPULAN

PkM dilakukan dengan empat rincian kegiatan yaitu: sosialisasi, bimbingan teknis, pelatihan, dan pendampingan inovasi instrumen penilaian digital. Pada

akhir kegiatan, guru didampingi untuk mendesain instrumen penilaian digital berbasis liveworksheets. Dari kegiatan PKM ditemukan bahwa digital skill guru-guru KKG Gugus IV Cut Meutia Kota Langsa meningkat. Hal tersebut dibuktikan dari persentase rerata skor pretest menggunakan baamboozle sebesar 69,79%, dan persentase rerata skor posttest menggunakan Kahoot! sebesar 86,81%. Selain itu, guru-guru juga kreatif dan inovatif dalam menghasilkan instrumen penilaian digital menggunakan liveworksheets yang akan diimplementasikan di sekolahnya masing-masing sebagai salah satu peran digitalisasi dan literasi di sekolah.

DAFTAR PUSTAKA

- Annida, S. F., Putra, A. P., & Zaini, M. I. (2022). Pengaruh penggunaan e-lkpd berbasis liveworksheets terhadap hasil belajar dan keterampilan berpikir kritis peserta didik pada konsep pembelahan sel. *Quantum Jurnal Inovasi Pendidikan Sains*, 13(2), 155-167.
- Aswir, A., Gunadi, R. A. A., Wathoni, M., Zaitun, Z., Muftaba, I., & Mulyadi, M. (2020). Pelatihan digital assessment berbasis kahoot dan quizizz untuk guru-guru sekolah dasar lab school fip UMJ. *Prosiding Semnaskat LPPM UMJ*.
- Center, K. I., & Kominfo. (2020). *Status literasi digital Indonesia 2020: Hasil survei di 34 provinsi*. Jakarta: Katadata Insight Center Kominfo.
- Fajrin, N., & Machali, I. (2023). Implementasi penggunaan rapor digital madrasah (rdm) berbasis online dalam menyusun administrasi penilaian hasil belajar peserta didik. *Jurnal Idaarah*, 7(1), 177-189.
- Handayani, D., Alperi, M., Rohiat, S., & Indriani, R. (2023). Workshop pembuatan buku digital menggunakan aplikasi articulate storyline bagi guru smpn 3 tebat karai. *Bubungan Tinggi: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 5(1),

- 596-603.
- Hariyati, D. P., & Rachmadyanti, P. (2022). Pengembangan bahan ajar berbasis liveworksheets untuk siswa sekolah dasar kelas v. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 10(7), 1473-1483.
- Jannah, K., & Pahlevi, T. (2020). Pengembangan instrumen penilaian berbasis higher order thinking skills berbantuan aplikasi “kahoot!” pada kompetensi dasar menerapkan penanganan surat masuk dan surat keluar jurusan otkp di smk negeri 2 buduran. *JPAP*, 8(1), 108-121.
- Kominfo, Siberkreasi, & Deloitte. (2020). *Roadmap literasi digital 2021-2024*. Jakarta: Kominfo, Siberkreasi, & Deloitte.
- Kurnia, N., & Astuti, S. I. (2017). Peta gerakan literasi digital di Indonesia: studi tentang pelaku, ragam kegiatan, kelompok sasaran dan mitra. *Informasi*, 47(2), 149-166.
- Larasati, S. D. M. D. A., & Setiawan, S. P. P. A. (2022). Pengaruh pembelajaran hybrid learning menggunakan media baamboozle terhadap hasil belajar dan minat belajar siswa smp. *Dialektika*, 2(2), 206–216.
- Lestari, P. D. A., & Jusra, H. (2022). Pengembangan worksheets interaktif berbasis web dengan video pada materi pecahan. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 9(2), 194-203.
- Maisarah, Lestari, T. A., & Sakulpimolrat, S. (2022). Urgensi pengembangan media berbasis digital pada pembelajaran bahasa indonesia. *EUNOIA (Jurnal Tadris Bahasa Indonesia)*, 2(1), 65–75.
- Mardhatilah, R., Zaini, M., & Kaspul. (2022). Pengaruh LKPD-elektronik sistem gerak terhadap hasil belajar dan keterampilan berpikir kritis peserta didik. *Practice of the Science of Teaching Journal: Jurnal Praktisi Pendidikan*, 1(2), 53–64.
- Nurjannah, N., Susanti, R., & Jaenudin, R. (2022). Analisis kebutuhan bahan ajar e-lkpd menggunakan aplikasi liveworksheets pada mata pelajaran ipa smp. *Syntax Literate: Jurnal Ilmiah Indonesia*, 7(12), 16734-16744..
- Puspita, M. S., & Syahria, N. (2023). The Utilization of Baamboozle Game to Support Young Learners’ Speaking Performance. *The 2nd International Conference on Language and Laguage Teaching*.
- Salfadilah, F., Prastowo, A., & Wibowo, Y. R. (2023). Aplikasi kahoot sebagai media penilaian kognitif berbasis hots di sekolah dasar. *JRPD: Jurnal Riset Pendidikan Dasar*, 6(1), 36-45.
- Widati, A. A., Khairunnisa, F., Sakti, S. C. W., Supriyanto, G., Fahmi, M. Z., Siswanto, I., Hartati, H., & Rohman, A. (2023). Pemanfaatan teknologi digital sebagai media pembelajaran untuk guru sma-smp muhammadiyah gresik. *Bubungan Tinggi: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 5(2), 679-684.
- Wijaya, A. K., & Andini, W. (2022). Peningkatan keterampilan guru dalam mengembangkan instrumen penilaian berbasis digital. *DIMASEJATI*, 4(2), 144-154.
- Wijayanti, R. W., Riyanto, Y., & Subroto, W. T. (2023). Pengembangan instrumen penilaian digital untuk mengukur hasil belajar ips kelas iv sekolah dasar. *EDUKASIA: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 4(1), 127–136.