

Pengembangan Keterampilan Digital Guru Melalui Pelatihan LKPD Online Berbasis Sistem Terintegrasi

Dicky Anggriawan Nugroho¹, Nurul Hidayati Rofiah², Imam Prayogo Pujiono³
Koresponden: Dicky Anggriawan Nugroho

¹UIN K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan
E-mail: dicky.anggriawannugroho@uingusdur.ac.id

²Universitas Ahmad Dahlan Yogyakarta
E-mail: nurulhidayati@pgsd.uad.ac.id

³ UIN K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan
E-mail: imam.prayogopujiono@uingusdur.ac.id

Abstrak: Program pengabdian masyarakat ini bertujuan meningkatkan keterampilan digital guru di SDN 3 Gejlig Kabupaten Pekalongan melalui pelatihan pembuatan LKPD *Online* berbasis sistem terintegrasi. Pelatihan tiga hari mencakup pembuatan desain LKPD dengan Canva, penyusunan LKPD menggunakan Google *Slide*, dan integrasi ke Google *Classroom*. Metode partisipatif, FGD, dan *workshop* digunakan untuk memastikan keterlibatan aktif para guru. Hasil menunjukkan peningkatan signifikan dalam keterampilan digital guru, yang kini lebih percaya diri dan kompeten menggunakan alat digital. Teknologi yang digunakan mempermudah sistem penugasan, pengerjaan, dan penilaian, membuat proses pembelajaran lebih efektif dan efisien. Pelatihan ini juga memunculkan pemimpin lokal yang mendukung transformasi digital di sekolah. Rekomendasi mencakup pelatihan berkelanjutan, dukungan teknis, dan monitoring berkala untuk keberlanjutan program.

Kata Kunci: LKPD, Sistem Terintegrasi, Google *Classroom*, FGD

Abstract: This community service program aims to enhance the digital skills of teachers at SDN 3 Gejlig in Pekalongan through training in creating integrated Online student worksheets (LKPD). The three-day training included designing LKPD with Canva, creating LKPD using Google Slides, and integrating it into Google Classroom. Participatory methods, focus group discussions (FGD), and workshops were used to ensure active teacher involvement. Results showed significant improvement in teachers' digital skills, making them more confident and competent in using digital tools. The technology used facilitated assignment management, task completion, and assessment, making the learning process more effective and efficient. The training also identified local leaders who support digital transformation in schools. Recommendations include ongoing training, technical support, and regular monitoring to ensure the program's sustainability.

Keywords: LKPD, Integrated System, Google Classroom, FGD

Pendahuluan

Pendidikan merupakan salah satu pilar utama dalam pembangunan bangsa yang berkelanjutan. Guru sebagai ujung tombak pendidikan memiliki peran penting dalam mentransfer ilmu pengetahuan dan keterampilan kepada peserta didik (Yaqin and Sholeh 2022). Dalam era digital saat ini, kemampuan guru dalam memanfaatkan teknologi untuk

menunjang proses pembelajaran menjadi sangat krusial (Andi Sadriani, M. Ridwan Said Ahmad, and Ibrahim Arifin 2023; Susilo et al. 2023). Salah satu upaya untuk meningkatkan kualitas pembelajaran adalah dengan memanfaatkan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) yang dibuat dan dikelola secara *Online* melalui sistem terintegrasi (Luna, Chong, and da-Silva-Ovando 2024).

Dalam rangka mendukung peningkatan kompetensi digital guru, SDN 3 Gejlig Kabupaten Pekalongan mengadakan pelatihan selama tiga hari dengan judul "Pengembangan Keterampilan Digital Guru Melalui Pelatihan LKPD *Online* Berbasis Sistem Terintegrasi". Pelatihan ini bertujuan untuk memberikan pengetahuan dan keterampilan praktis kepada seluruh guru di SDN 3 Gejlig tentang cara membuat dan mengelola LKPD *Online* yang efektif.

Pelatihan ini dirancang dengan tiga sesi utama yang diselenggarakan selama tiga hari. Pada hari pertama, para guru akan belajar membuat desain LKPD menggunakan aplikasi Canva. Canva dipilih karena kemudahannya dalam membuat desain yang menarik dan profesional tanpa memerlukan keahlian desain grafis yang mendalam (Miranda and Enciso 2023). Hari kedua akan difokuskan pada pembuatan LKPD menggunakan Google *Slide*. Google *Slide* dipilih karena fleksibilitasnya dalam membuat presentasi dan LKPD yang interaktif dan mudah diakses (Purnama and Pramudiani 2021). Pada hari ketiga, para guru akan mempelajari cara mengintegrasikan LKPD tersebut ke dalam sistem pembelajaran *Online* menggunakan Google *Classroom*. Google *Classroom* memungkinkan pengelolaan tugas, penilaian, dan komunikasi dengan peserta didik secara efisien dan terstruktur (Hapsari and Pamungkas 2019; Marka et al. 2023).

Dengan pelatihan ini, diharapkan para guru di SDN 3 Gejlig Kabupaten Pekalongan dapat meningkatkan keterampilan digital mereka, sehingga dapat menciptakan proses pembelajaran yang lebih inovatif, interaktif, dan efektif. Pelatihan ini juga diharapkan dapat menjadi langkah awal dalam penerapan teknologi digital secara lebih luas di lingkungan sekolah, sehingga dapat meningkatkan kualitas pendidikan secara keseluruhan.

Pengembangan keterampilan digital guru sangat penting dalam menghadapi tantangan pendidikan di era 5.0 (Vimal and Alexander 2023; Putra et al. 2023). Melalui pelatihan ini, para guru akan memperoleh pemahaman mendalam mengenai penggunaan alat dan platform digital yang dapat mendukung proses pembelajaran. Selain itu, pelatihan ini akan memberikan pengalaman praktis yang berharga dalam mengaplikasikan teknologi untuk menciptakan materi pembelajaran yang menarik dan mudah diakses oleh peserta didik.

Pada hari pertama pelatihan, fokus akan diberikan pada pembuatan desain LKPD menggunakan aplikasi Canva. Canva merupakan alat desain grafis *Online* yang sangat populer karena user-friendly dan menyediakan berbagai template yang dapat digunakan oleh guru untuk membuat desain LKPD yang menarik dan professional (Tanjung and Faiza 2019). Melalui sesi ini, para guru akan diajarkan cara menggunakan berbagai fitur Canva untuk membuat desain yang estetik dan fungsional.

Hari kedua pelatihan akan difokuskan pada pembuatan LKPD menggunakan Google *Slide*. Google *Slide* merupakan alat presentasi *Online* yang memungkinkan pembuatan materi pembelajaran yang interaktif dan mudah dibagikan (Fakhriah, Pramadi, and Listiawati 2022). Dalam sesi ini, para guru akan belajar cara menyusun LKPD yang menarik dengan

menggunakan berbagai fitur yang tersedia di Google *Slide*, seperti animasi, *hyperlink*, dan *embed media*.

Pada hari ketiga, pelatihan akan memfokuskan pada cara mengintegrasikan LKPD yang telah dibuat ke dalam Google *Classroom*. Google *Classroom* adalah *platform* pembelajaran yang memungkinkan pengelolaan tugas dan penilaian secara efisien. Dalam sesi ini, para guru akan mempelajari cara membuat kelas, mengundang peserta didik, mengunggah LKPD, serta memberikan tugas dan penilaian melalui Google *Classroom*. Dengan demikian, proses pembelajaran menjadi lebih terstruktur dan interaktif (Supriyatno and Kurniawan 2020; Aldawi and Maher 2023; Kartinawati 2021).

Diharapkan, setelah mengikuti pelatihan ini, para guru di SDN 3 Gejlig Kabupaten Pekalongan mampu mengimplementasikan LKPD *Online* dalam proses pembelajaran sehari-hari. Hal ini tidak hanya akan meningkatkan efektivitas pembelajaran, tetapi juga mempersiapkan peserta didik untuk menghadapi tantangan di era digital. Pelatihan ini juga diharapkan dapat menjadi model yang dapat diterapkan di sekolah-sekolah lain dalam upaya meningkatkan kualitas pendidikan melalui pemanfaatan teknologi.

Metode

Pengabdian kepada masyarakat ini dimulai dengan proses perencanaan aksi yang melibatkan seluruh komunitas sekolah, khususnya para guru di SDN 3 Gejlig Kabupaten Pekalongan. Proses ini melibatkan beberapa tahap penting yaitu identifikasi kebutuhan, diskusi kelompok, dan penyusunan rencana aksi. Subyek pengabdian adalah seluruh guru di SDN 3 Gejlig Kabupaten Pekalongan. Guru-guru ini merupakan pihak yang akan mendapatkan pelatihan mengenai pembuatan LKPD *Online* berbasis sistem terintegrasi. Tempat dan lokasi pengabdian adalah SDN 3 Gejlig Kabupaten Pekalongan, yang beralamat di Jl. Pahlawan 729, Gejlig, Kec. Kajen, Kab. Pekalongan, Jawa Tengah.

Keterlibatan subyek dampingan (guru-guru) dalam proses perencanaan dan pengorganisasian komunitas sangat penting untuk memastikan bahwa pelatihan ini sesuai dengan kebutuhan mereka. Para guru diajak untuk berdiskusi mengenai kebutuhan mereka terkait teknologi dalam pembelajaran, serta memberikan masukan tentang materi yang diinginkan dalam pelatihan. Metode atau strategi yang digunakan dalam mencapai tujuan pelatihan meliputi pendekatan partisipatif, diskusi kelompok terarah (Focus Group Discussion/FGD), dan pelatihan langsung (*workshop*). Pendekatan partisipatif melibatkan guru dalam setiap tahap perencanaan hingga pelaksanaan pelatihan, sedangkan FGD digunakan untuk menggali kebutuhan dan masukan dari guru. *Workshop* digunakan sebagai metode utama dalam memberikan pelatihan teknis tentang pembuatan LKPD *Online*.

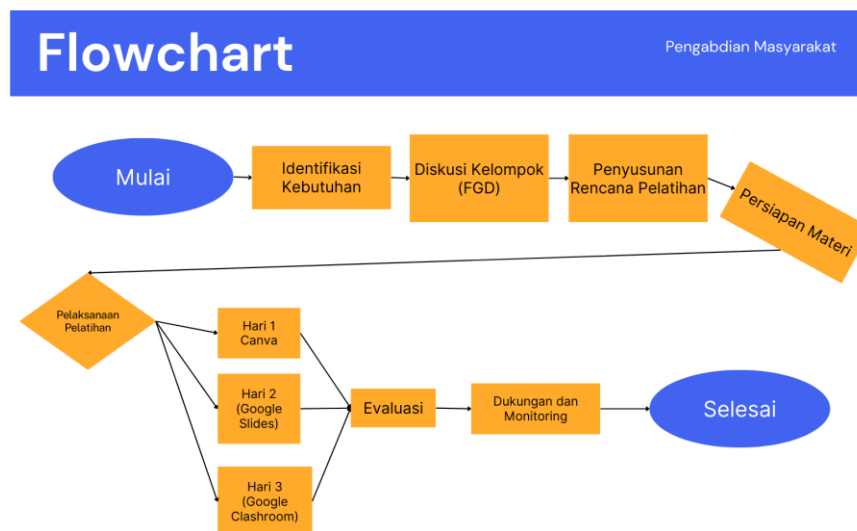
Proses pengabdian masyarakat ini terdiri dari beberapa tahapan utama yang dirancang untuk memastikan keterlibatan penuh para guru dalam pelatihan pembuatan LKPD *Online* berbasis sistem terintegrasi. Tahap pertama adalah Identifikasi Kebutuhan, di mana diadakan Focus Group Discussion (FGD) dengan para guru untuk mengidentifikasi kebutuhan dan tantangan dalam pembuatan LKPD. Dalam tahap ini, data dan masukan mengenai keterampilan yang perlu ditingkatkan juga dikumpulkan untuk menjadi dasar dalam merancang pelatihan.

Tahap kedua adalah Perencanaan Pelatihan. Berdasarkan hasil FGD, rencana pelatihan disusun dengan cermat untuk memastikan relevansi dan efektivitas materi yang akan disampaikan. Materi pelatihan yang disiapkan meliputi tutorial penggunaan aplikasi Canva untuk desain LKPD, Google *Slide* untuk pembuatan LKPD, dan Google *Classroom* untuk integrasi sistem pembelajaran.

Tahap ketiga adalah Pelaksanaan Pelatihan, yang dilaksanakan selama tiga hari. Pada hari pertama, pelatihan difokuskan pada pembuatan desain LKPD menggunakan Canva. Hari kedua dilanjutkan dengan pelatihan pembuatan LKPD menggunakan Google *Slide*, memberikan para guru kemampuan untuk membuat materi pembelajaran yang interaktif dan menarik. Pada hari ketiga, pelatihan diarahkan pada cara mengintegrasikan LKPD ke dalam Google *Classroom*, yang memungkinkan pengelolaan tugas dan penilaian secara terstruktur dan efisien.

Tahap terakhir adalah Evaluasi dan Tindak Lanjut, di mana evaluasi dilakukan terhadap pelatihan yang telah dilaksanakan untuk mengukur keberhasilan dan mengidentifikasi area yang perlu diperbaiki. Selain itu, dukungan lanjutan dan monitoring juga diberikan untuk memastikan implementasi LKPD *Online* yang efektif, serta membantu para guru dalam menghadapi tantangan yang mungkin muncul selama penerapan di lapangan. Tahapan-tahapan ini diharapkan dapat meningkatkan kompetensi digital para guru dan meningkatkan kualitas pembelajaran di SDN 3 Gejlig Kabupaten Pekalongan.

Berikut adalah flowchart yang menggambarkan proses perencanaan dan strategi/metode yang digunakan dalam pengabdian masyarakat ini:



Gambar 1 Diagram Proses Pengabdian.

Hasil

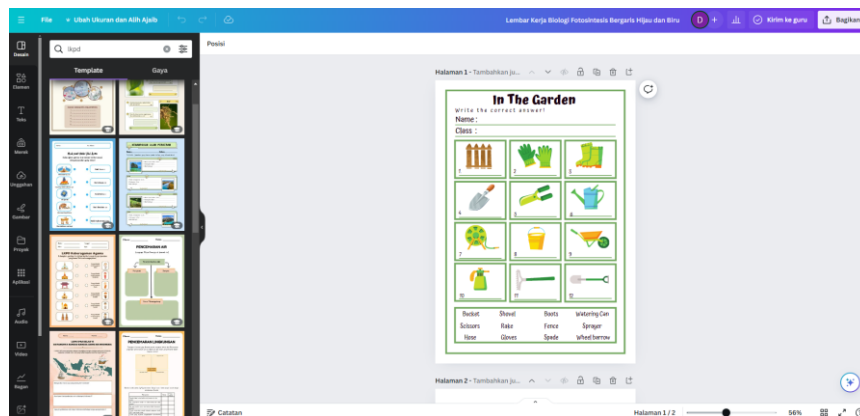
Proses pengabdian masyarakat yang dilakukan di SDN 3 Gejlig Kabupaten Pekalongan menunjukkan hasil yang signifikan dalam hal dinamika pendampingan,

penerapan metode dan teknologi, serta dampak sosial yang diharapkan.



Gambar 2 Pelatihan

Proses pendampingan selama pelatihan melibatkan berbagai kegiatan yang dirancang secara teknis dan terstruktur untuk memastikan partisipasi aktif dari para guru. Pelatihan ini terdiri dari tiga hari penuh aktivitas yang disesuaikan dengan kebutuhan dan kemampuan para guru. Pada hari pertama, kegiatan difokuskan pada pembuatan desain LKPD menggunakan aplikasi Canva. Para guru diperkenalkan dengan dasar-dasar desain grafis, termasuk cara menggunakan berbagai fitur Canva untuk membuat desain LKPD yang menarik dan profesional. Selama sesi ini, para peserta berkesempatan untuk mencoba langsung membuat desain mereka sendiri, dengan bimbingan dan umpan balik langsung dari fasilitator.



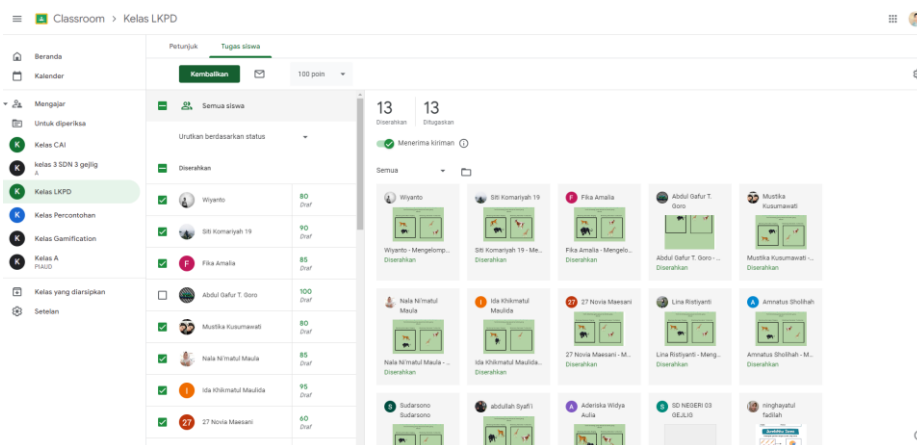
Gambar 3 Hari Pertama Pembuatan Canva

Pada hari kedua, fokus beralih ke pembuatan LKPD menggunakan Google *Slide*. Para guru dilatih bagaimana menyusun materi pembelajaran yang interaktif dan mudah diakses oleh siswa. Mereka belajar menggunakan berbagai fitur Google *Slide* seperti animasi, *hyperlink*, dan *media embed* untuk membuat LKPD yang lebih dinamis dan menarik. Latihan praktis diberikan untuk memastikan bahwa setiap guru mampu membuat LKPD yang dapat digunakan langsung dalam proses pembelajaran.



Gambar 4 Penggunaan Google Slide Untuk Penugasan

Hari ketiga dikhususkan untuk mengintegrasikan LKPD yang telah dibuat ke dalam Google Classroom. Para guru diperkenalkan dengan platform Google Classroom dan diajarkan cara membuat kelas, mengundang siswa, mengunggah LKPD dari Google Slide, memberikan tugas, dan melakukan penilaian secara *Online*. Integrasi ini memungkinkan sistem penugasan, pengerjaan, dan penilaian dapat berlangsung dengan lebih mudah dan efisien. Dengan menggunakan Google Classroom, para guru dapat mengelola tugas dan penilaian secara terstruktur dan terintegrasi, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih efektif.



Gambar 5 Integrasi Google Clashroom, Penugasan, dan Penilaian

Pelatihan ini menggunakan berbagai metode dan teknologi untuk memastikan tujuan pembelajaran tercapai dengan efektif. Pendekatan yang digunakan adalah partisipatif, di mana para guru diajak untuk berperan aktif dalam setiap sesi. Metode diskusi kelompok terarah (*Focus Group Discussion/FGD*) digunakan sebelum pelatihan dimulai untuk mengidentifikasi kebutuhan dan tantangan yang dihadapi oleh para guru dalam pembuatan LKPD. Hasil dari FGD ini digunakan sebagai dasar untuk menyusun materi pelatihan yang relevan dan sesuai dengan kebutuhan peserta. *Workshop* atau pelatihan langsung digunakan sebagai metode utama dalam memberikan pelatihan teknis. Dalam setiap sesi *workshop*, peserta mendapatkan penjelasan teori singkat diikuti dengan latihan praktis untuk menerapkan apa yang telah mereka pelajari. Fasilitator memberikan bimbingan dan umpan balik langsung, yang membantu peserta memperbaiki dan mengembangkan keterampilan mereka.



Gambar 6 Pelatihan LKPD

Penggunaan teknologi dalam pelatihan sangat menonjol, dengan aplikasi Canva untuk desain grafis, Google *Slide* untuk pembuatan LKPD, dan Google *Classroom* untuk integrasi sistem pembelajaran. Teknologi ini tidak hanya membantu dalam pembuatan dan pengelolaan LKPD, tetapi juga membuka wawasan para guru tentang berbagai alat digital yang dapat digunakan untuk mendukung pembelajaran. Implementasi teknologi ini memecahkan masalah klasik dalam pendidikan seperti keterbatasan bahan ajar yang menarik dan pengelolaan tugas yang kurang efisien.

Pengabdian masyarakat ini juga diharapkan dapat memicu perubahan sosial yang positif di lingkungan sekolah. Salah satu perubahan signifikan adalah munculnya kesadaran baru di kalangan guru tentang pentingnya pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran. Para guru menjadi lebih terbuka terhadap inovasi dan lebih siap untuk mengadopsi teknologi dalam kegiatan mengajar sehari-hari. Kesadaran ini diharapkan dapat membawa perubahan dalam cara mereka mengajar, dengan lebih banyak menggunakan alat dan platform digital untuk meningkatkan interaksi dan efektivitas pembelajaran.

Pelatihan ini juga memunculkan pemimpin lokal di kalangan guru, yang mampu menginisiasi dan memimpin penggunaan teknologi di sekolah mereka. Pemimpin lokal ini memainkan peran penting dalam memastikan keberlanjutan implementasi teknologi dalam pembelajaran, serta memberikan dukungan dan bimbingan kepada rekan-rekan mereka. Dengan adanya pemimpin lokal dan kesadaran baru, diharapkan akan terbentuk pranata baru yang mendukung transformasi digital dalam pendidikan di SDN 3 Gejlig. Pranata ini dapat berupa kebijakan sekolah yang mendukung penggunaan teknologi dalam pembelajaran, kelompok kerja teknologi pendidikan di kalangan guru, atau program-program pelatihan lanjutan untuk terus meningkatkan keterampilan digital para guru.

Pelatihan ini juga mendorong perubahan perilaku di kalangan guru, dari yang awalnya

kurang familiar dengan teknologi menjadi lebih percaya diri dan kompeten dalam menggunakan berbagai alat digital. Mereka mulai melihat teknologi sebagai alat yang dapat membantu mereka mengajar dengan lebih baik, bukan sebagai sesuatu yang rumit atau menakutkan. Kesadaran akan pentingnya teknologi dalam pendidikan juga meningkat, yang diharapkan dapat membawa transformasi sosial yang lebih luas di lingkungan sekolah. Transformasi ini akan membawa dampak jangka panjang yang positif bagi kualitas pendidikan di SDN 3 Gejlig Kabupaten Pekalongan.

Dengan adanya dukungan lanjutan dan monitoring yang dilakukan setelah pelatihan, diharapkan para guru dapat terus mengembangkan dan menerapkan keterampilan digital mereka dalam kegiatan mengajar sehari-hari. Hal ini akan memastikan bahwa hasil dari pengabdian masyarakat ini dapat berkelanjutan dan memberikan dampak yang signifikan bagi peningkatan kualitas pendidikan di sekolah. Pelatihan ini tidak hanya berhasil meningkatkan keterampilan teknis para guru, tetapi juga mendorong perubahan sosial yang positif menuju penerapan teknologi yang lebih luas dalam sistem pendidikan.

Pembahasan

Pelatihan pembuatan LKPD *Online* berbasis sistem terintegrasi di SDN 3 Gejlig Kabupaten Pekalongan berhasil meningkatkan keterampilan digital para guru dan menunjukkan dinamika pelaksanaan yang efektif. Melalui pendekatan partisipatif dan teknologi seperti Canva, Google *Slide*, dan Google *Classroom*, pelatihan ini memberikan pengalaman praktis yang signifikan bagi para guru. Mereka dilatih membuat desain LKPD menggunakan Canva, menyusun LKPD dengan Google *Slide*, dan mengintegrasikannya ke dalam Google *Classroom* untuk mempermudah sistem penugasan, pengerjaan, dan penilaian.

Metode partisipatif, diskusi kelompok terarah (FGD), dan *workshop* terbukti efektif dalam meningkatkan keterampilan digital para guru. Hasil dari FGD digunakan untuk menyusun materi pelatihan yang relevan, sementara *workshop* memberikan latihan praktis dengan bimbingan langsung. Penggunaan teknologi dalam pelatihan ini tidak hanya mempermudah pembuatan dan pengelolaan LKPD, tetapi juga membuka wawasan para guru tentang berbagai alat digital yang dapat digunakan untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran.

Dampak sosial dari pelatihan ini cukup signifikan. Kesadaran para guru akan pentingnya teknologi dalam pembelajaran meningkat, mereka menjadi lebih percaya diri dan kompeten dalam menggunakan alat digital. Selain itu, pelatihan ini memunculkan pemimpin lokal di kalangan guru yang mampu menginisiasi dan memimpin penggunaan teknologi di sekolah mereka. Transformasi sosial ini diharapkan dapat membawa dampak jangka panjang yang positif bagi kualitas pendidikan di SDN 3 Gejlig.

Kesimpulan dari pengabdian masyarakat ini adalah bahwa pelatihan berhasil mengimplementasikan teori-teori pendidikan dan perubahan sosial secara praktis. Rekomendasi meliputi pelatihan berkelanjutan, dukungan teknis, implementasi kebijakan sekolah yang mendukung penggunaan teknologi, serta monitoring dan evaluasi berkala. Dengan demikian, hasil dari pengabdian ini diharapkan dapat berkelanjutan dan memberikan dampak yang signifikan bagi peningkatan kualitas pendidikan di sekolah.

Ucapan terima kasih

Kami mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada semua pihak yang telah berkontribusi dalam pelaksanaan program pengabdian masyarakat ini. Pertama-tama, kami ingin menyampaikan apresiasi yang mendalam kepada Kepala SDN 3 Gejlig Kabupaten Pekalongan, yang telah memberikan izin dan dukungan penuh dalam pelaksanaan pelatihan ini. Tanpa dukungan Anda, program ini tidak akan terlaksana dengan baik.

Kami juga mengucapkan terima kasih kepada seluruh guru SDN 3 Gejlig yang telah berpartisipasi aktif dalam setiap sesi pelatihan. Antusiasme dan komitmen Anda untuk belajar dan mengembangkan keterampilan digital sangat berharga bagi kesuksesan program ini. Terima kasih atas kerjasama dan dedikasi Anda.

Terakhir, kami mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah memberikan kontribusi dalam bentuk apapun, baik materiil maupun non-materiil, yang membantu kelancaran program pengabdian masyarakat ini. Semoga kerjasama dan dukungan dari semua pihak dapat terus berlanjut untuk kegiatan-kegiatan positif di masa mendatang.

Daftar Referensi

- Aldawi, Fatima, and Ahmed Maher. 2023. "The Role of Google Docs in Enhancing Collaborative Writing in Higher Education Institutions." In *2023 IEEE 3rd International Maghreb Meeting of the Conference on Sciences and Techniques of Automatic Control and Computer Engineering (MI-STA)*, 266–69. IEEE. <https://doi.org/10.1109/MI-STA57575.2023.10169399>.
- Andi Sadriani, M. Ridwan Said Ahmad, and Ibrahim Arifin. 2023. "Peran Guru Dalam Perkembangan Teknologi Pendidikan Di Era Digital." *SEMINAR NASIONAL DIES NATALIS 62* 1, no. July (July): 32–37. <https://doi.org/10.59562/semnasdies.v1i1.431>.
- Fakhriah, Lia, R. Ading Pramadi, and Milla Listiawati. 2022. "Pengembangan Media Interaktif Berbasis Google Slide Berbantu Aplikasi Pear Deck Pada Materi Sistem Pertahanan Tubuh." *Jurnal Educatio FKIP UNMA* 8, no. 1 (January): 15–21. <https://doi.org/10.31949/educatio.v8i1.1473>.
- Hapsari, Swita Amallia, and Heri Pamungkas. 2019. "PEMANFAATAN GOOGLE CLASSROOM SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN ONLINE DI UNIVERSITAS DIAN NUSWANTORO." *WACANA: Jurnal Ilmiah Ilmu Komunikasi* 18, no. 2 (December). <https://doi.org/10.32509/wacana.v18i2.924>.
- Kartinawati, Erwin. 2021. "Pelatihan Mendeley Sebagai Alat Bantu Sitasi Dan Daftar Pustaka Bagi Mahasiswa." *JURNAL PENGABDIAN TEKNOLOGI TEPAT GUNA* 2, no. 1 (March): 14–20. <https://doi.org/10.47942/jpttg.v2i1.715>.
- Luna, Ana, Mario Chong, and Agatha Clarice da-Silva-Ovando. 2024. "Challenges for Education in the New Era: Education and Training in Industry 5.0 Roles." In *2024 IEEE World Engineering Education Conference (EDUNINE)*, 1–5. IEEE. <https://doi.org/10.1109/EDUNINE60625.2024.10500528>.
- Marka, Mira Meilia, Indah Dwi Prasetyaningrum, Agung Subono, Kertati Sumekar, Febra Robiyanto, and Indah Puspita Maharani. 2023. "Developing Digital Marketing On Getuk Nyimut MSMEs." *JURNAL PENGABDIAN TEKNOLOGI TEPAT GUNA* 4, no. 3 (November):

- 212–18. <https://doi.org/10.47942/jpttg.v4i3.1553>.
- Miranda, Carlos, and Liliana Enciso. 2023. "Use of Canva as a Communication Tool in the Educational Process through Infographics." In *2023 18th Iberian Conference on Information Systems and Technologies (CISTI)*, 1–6. IEEE. <https://doi.org/10.23919/CISTI58278.2023.10211654>.
- Purnama, Syifa Jamilah, and Puri Pramudiani. 2021. "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Google *Slide* Pada Materi Pecahan Sederhana Di Sekolah Dasar." *Jurnal Basicedu* 5, no. 4 (July): 2440–48. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i4.1247>.
- Putra, Lovandri Dwanda, Adela Fianisa Salihah, Nurul Fitri Pratiwi, and Alhafis Maulvi Safario. 2023. "Pemanfaatan Canva Untuk Pembelajaran Inovatif Dan Kreatif Di Sekolah Dasar." *Jurnal Basicedu* 7, no. 4 (August): 2530–35. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v7i4.5957>.
- Supriyatno, Triyo, and Facrul Kurniawan. 2020. "A New Pedagogy and Online Learning System on Pandemic COVID 19 Era at Islamic Higher Education." In *2020 6th International Conference on Education and Technology (ICET)*, 7–10. IEEE. <https://doi.org/10.1109/ICET51153.2020.9276604>.
- Susilo, Dahlan, Astri Charolina, Diah Ruswanti, and Astri Charolina. 2023. "Training of Digital Data Management for Academic Services." *JURNAL PENGABDIAN TEKNOLOGI TEPAT GUNA* 4, no. 3 (November): 205–11. <https://doi.org/10.47942/jpttg.v4i3.1496>.
- Tanjung, Rahma Elvira, and Delsina Faiza. 2019. "CANVA SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN PADA MATA PELAJARAN DASAR LISTRIK DAN ELEKTRONIKA." *Voteteknika (Vocational Teknik Elektronika Dan Informatika)* 7, no. 2 (June): 79. <https://doi.org/10.24036/voteteknika.v7i2.104261>.
- Vimal, Chithra, and Elgin Alexander. 2023. "Exploring Educators' Acceptance on Education 5.0 and Their Anxiety Towards Its Implementation: A Research Inquiry." In *2023 IEEE International Conference on Recent Advances in Systems Science and Engineering (RASSE)*, 1–5. IEEE. <https://doi.org/10.1109/RASSE60029.2023.10363499>.
- Yaqin, Nurul, and Slamet Sholeh. 2022. "ROLE MODEL GURU SEBAGAI ASAS PENDIDIKAN KARAKTER SISWA DI ERA SOCIETY 5.0 1" 9, no. 1.