

### School Literacy in Application-Based Learning Practices

**Syaiful Marwan<sup>1\*</sup>, Ratmiati<sup>2</sup>, Wilda Fathia<sup>3</sup>, Muspardi<sup>4</sup>, Ilhami Desrina<sup>5</sup>,  
Firman<sup>6</sup>**

*<sup>1\*,2,3,4,5,6</sup> Universitas Islam Negeri Mahmud Yunus Batusangkar*

\*Correspondence: Jln. Jendral Sudirman No.137 Lima Kaum, Kab. Tanah Datar)

\*email: [syaifulmarwan@uinmybatusangkar.ac.id](mailto:syaifulmarwan@uinmybatusangkar.ac.id)

#### Article History

Received: 25 April 2026

Reviewed: 22 Juni 2026

Accepted: 30 Juni 2026

Published: 30 Juni 2026

#### Key Words

Community service,  
Participatory Action  
Research, Digital Learning  
applications, School  
Literacy, Teacher  
Competence.

#### Abstract:

The limited use of digital technology in the learning process poses a challenge to strengthening the literacy culture in elementary schools. This situation stems from teachers' limited competence in utilizing innovative and interactive learning applications. This community service initiative aims to enhance teachers' competence in using digital-based learning applications to strengthen school literacy practices. The project employed the Participatory Action Research (PAR) method, comprising stages of needs identification, planning, training implementation, mentoring, monitoring, and evaluation. Participants included elementary school teachers who received training on using Wordwall, Gamma, Prezi, and DeepSeek applications for instructional purposes and the development of teaching materials. The results indicate that the training and mentoring successfully improved the teachers' knowledge, skills, and confidence in integrating digital technology into the learning process. Most teachers successfully implemented at least one learning application in their classrooms—specifically Wordwall for assessment, Gamma and Prezi for material presentation, and DeepSeek as a reference for developing teaching materials. The implementation of these digital applications also positively impacted student interaction and learning motivation by fostering a more interactive, engaging, and meaningful learning experience. Thus, this community service program has proven effective in supporting the strengthening of school literacy culture while driving the transformation toward innovative learning suited to the demands of the digital era.

#### INTRODUCTION

Berbagai aspek kehidupan, termasuk pendidikan, telah dipengaruhi secara signifikan oleh kemajuan pesat dalam teknologi informasi dan komunikasi. Sekolah harus mampu menggunakan teknologi dalam proses pembelajaran

untuk membuat lingkungan belajar yang lebih efektif, kreatif, dan sesuai dengan kebutuhan siswa abad ke-21 karena transformasi digital. Dalam situasi saat ini, literasi sekolah tidak lagi terbatas pada kemampuan menulis, membaca, dan berhitung, tetapi juga mencakup literasi digital yang mendukung penggunaan

teknologi dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu, salah satu kebutuhan penting untuk meningkatkan kualitas pendidikan adalah meningkatkan literasi sekolah melalui praktik pembelajaran berbasis aplikasi (Hariyasasti, 2025).

Pembelajaran berbasis aplikasi menawarkan banyak kesempatan bagi guru untuk membuat pendekatan pembelajaran yang lebih interaktif dan berpusat pada peserta didik. Aplikasi pendidikan dapat membantu pengelolaan kelas, evaluasi pembelajaran, penyampaian materi, dan keterlibatan siswa dalam kelas. Namun demikian, masih ada beberapa tantangan yang belum diselesaikan di lapangan, terutama berkaitan dengan kemampuan guru untuk memilih, mengawasi, dan mengintegrasikan aplikasi pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik mata pelajaran dan kebutuhan siswa. Kondisi ini menunjukkan bahwa pendampingan dan penguatan kapasitas guru diperlukan untuk memaksimalkan pemanfaatan teknologi pembelajaran (Sulistyowati & Asriati, 2024).

Sebagai lembaga pendidikan, perguruan tinggi bertanggung jawab untuk melakukan pengabdian kepada masyarakat melalui berbagai program yang mendukung peningkatan kualitas pendidikan di sekolah. Kegiatan literasi sekolah, praktik pembelajaran berbasis aplikasi, memungkinkan perguruan tinggi untuk berbagi pengetahuan, pengalaman, dan hasil penelitian akademik yang dapat diterapkan secara langsung dalam praktik pembelajaran di sekolah. Kegiatan ini meningkatkan kemampuan guru untuk membuat dan menerapkan pembelajaran yang inovatif (Nurhanifah et al., 2025).

Kegiatan dilaksanakan secara bertahap melalui berbagai program pendampingan. Dimulai dengan

mengidentifikasi kebutuhan dan pemetaan keahlian guru dalam penggunaan aplikasi pembelajaran (Supriani et al., 2024). Selanjutnya, pelatihan dilakukan tentang berbagai aplikasi yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran, seperti platform pembelajaran daring, media evaluasi digital, presentasi interaktif, dan aplikasi kolaboratif yang membantu siswa belajar. Tujuan dari tahapan ini adalah untuk memberikan guru pemahaman konseptual dan pengalaman praktis dalam menggunakan teknologi pembelajaran.

Kegiatan dilaksanakan secara bertahap melalui berbagai program pendampingan. Dimulai dengan mengidentifikasi kebutuhan dan pemetaan keahlian guru dalam penggunaan aplikasi pembelajaran. Selanjutnya, pelatihan dilakukan tentang berbagai aplikasi yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran, seperti platform pembelajaran daring, media evaluasi digital, presentasi interaktif, dan aplikasi kolaboratif yang membantu siswa belajar. Tujuan dari tahapan ini adalah untuk memberikan guru pemahaman konseptual dan pengalaman praktis dalam menggunakan teknologi pembelajaran (Ambiyar et al., 2024).

Hal yang ingin diwujudkan, bahwa kegiatan pengabdian ini akan mendukung literasi sekolah dengan membantu guru menerapkan pembelajaran berbasis aplikasi secara efektif dan berkelanjutan. Kolaborasi antara perguruan tinggi dan sekolah adalah langkah strategis untuk meningkatkan kompetensi profesional guru dan memperluas pemanfaatan teknologi dalam proses pembelajaran. Diharapkan bahwa kualitas proses belajar mengajar di sekolah dapat terus berkembang sehingga siswa menjadi

kreatif, adaptif, dan siap menghadapi tantangan era saat ini (Arrosyad, 2025).

## **METHODS OF DEVOTION**

Metode pengabdian yang digunakan dalam kegiatan ini adalah Participatory Action Research (PAR); pendekatan ini menempatkan peserta sebagai subjek sekaligus mitra aktif dalam setiap tahapan kegiatan. Pendekatan PAR dipilih karena memungkinkan tim pengabdian, guru, dan peserta didik bekerja sama untuk menemukan kebutuhan, merencanakan program, melaksanakan tindakan, dan merenungkan hasilnya. Fokus acara adalah meningkatkan literasi sekolah dengan menggunakan aplikasi pembelajaran digital yang sesuai dengan lingkungan sekolah. Oleh karena itu, proses pengabdian tidak hanya meningkatkan pengetahuan tetapi juga mendorong perubahan ke arah praktik pembelajaran yang lebih berkelanjutan dan berpartisipasi (Felani et al., 2025).

Pada tahapan awal PAR, kelompok pengabdian melakukan observasi, wawancara, dan diskusi kelompok dengan sekolah untuk mengetahui kondisi literasi sekolah dan seberapa banyak aplikasi digunakan dalam proses pembelajaran. Pelatihan dalam penggunaan aplikasi pembelajaran, pembuatan bahan ajar digital, dan pembuatan aktivitas literasi berbasis teknologi adalah semua hal yang didasarkan pada hasil identifikasi saat membuat program pendampingan. Agar program sesuai dengan kebutuhan nyata dan dapat digunakan dengan baik oleh guru dan peserta didik, seluruh proses perencanaan dilakukan secara kolektif (Taufik et al., 2023).

Diantara metode yang digunakan untuk mencapai tujuan ini adalah penyelenggaraan kelas literasi digital, pelatihan praktik penggunaan aplikasi pembelajaran, dan pelaksanaan

workshop. Tim pengabdian mengamati partisipasi peserta, efektivitas penggunaan aplikasi, dan perubahan perilaku literasi selama proses. Selanjutnya, refleksi bersama antara tim pengabdian dan pihak sekolah digunakan untuk menganalisis data untuk mengevaluasi pencapaian, menemukan hambatan, dan merencanakan langkah-langkah lanjutan untuk program. Siklus refleksi ini berfungsi sebagai dasar untuk perbaikan berkelanjutan. Ini akan memungkinkan literasi sekolah berbasis aplikasi untuk sepenuhnya terintegrasi dalam proses pembelajaran.

## **RESULTS AND DISCUSSION**

### *Pemetaan Lokasi Penelitian*

Pemetaan dilakukan sebagai langkah awal untuk mengidentifikasi kondisi riil sekolah terkait pelaksanaan literasi sekolah berbasis teknologi, ketersediaan sarana pendukung pembelajaran digital, serta kemampuan guru dalam memanfaatkan aplikasi pembelajaran (Natasya et al., 2023). Kegiatan ini melibatkan delapan sekolah dasar yang menjadi sasaran program pengabdian. Data dikumpulkan melalui observasi lapangan, wawancara dengan kepala sekolah dan guru, serta penyebaran instrumen kebutuhan pelatihan. Hasil pemetaan menunjukkan bahwa sebagian besar sekolah telah memiliki akses terhadap perangkat digital seperti laptop dan telepon pintar yang digunakan dalam kegiatan administrasi dan komunikasi sekolah. Namun demikian, pemanfaatan teknologi dalam proses pembelajaran masih belum optimal karena guru cenderung menggunakan media pembelajaran konvensional dan belum banyak memanfaatkan aplikasi digital yang interaktif

Selain itu, sebagian guru mengaku masih memiliki keterbatasan pengetahuan dan keterampilan dalam mengoperasikan aplikasi pembelajaran yang dapat mendukung pengembangan literasi siswa. Temuan ini menunjukkan adanya kebutuhan yang cukup besar terhadap program pelatihan dan pendampingan penggunaan aplikasi pembelajaran sehingga dapat meningkatkan kualitas proses belajar mengajar serta memperkuat budaya literasi sekolah di era digital. Oleh karena itu, hasil pemetaan tersebut dijadikan dasar dalam menyusun materi, strategi pelaksanaan, dan bentuk pendampingan yang sesuai dengan kebutuhan guru dan karakteristik sekolah.

Berdasarkan hasil pemetaan tersebut, ditetapkan SDN Sumpur Kudus sebagai sekolah pelaksana utama kegiatan pengabdian. Penetapan sekolah ini didasarkan pada kesiapan sarana pendukung, komitmen sekolah untuk mendukung program, dan posisi strategisnya sebagai pusat kegiatan bagi sekolah lain di wilayah Kecamatan Sumpur Kudus. Sehingga program dapat menjangkau lebih banyak guru dan siswa, kegiatan ini melibatkan delapan sekolah dasar di seluruh kecamatan selain SDN Sumpur Kudus sebagai lokasi utama.

Tahap pelaksanaan kegiatan difokuskan pada peningkatan kompetensi guru dalam memanfaatkan aplikasi pembelajaran digital yang mendukung pengembangan literasi sekolah. Aplikasi yang diperkenalkan dan dilatihkan meliputi *Gamma* untuk pembuatan materi presentasi berbasis kecerdasan buatan, *Wordwall* sebagai media pembelajaran interaktif berbentuk permainan edukatif, *Prezi* untuk menyusun presentasi yang lebih menarik dan dinamis, serta dengan aplikasi *DeepSeek* yang digunakan sebagai

alat bantu pencarian informasi dan pengembangan bahan ajar. Pemilihan aplikasi tersebut, didasarkan pada kemudahan penggunaan, aksesibilitas, dan relevansinya dengan kebutuhan pembelajaran di sekolah dasar (Ali et al., 2024).

Pelatihan dilaksanakan melalui dua model kegiatan, yaitu pelatihan tatap muka dan pelatihan daring. Pada pelatihan tatap muka, peserta memperoleh pemahaman mengenai konsep literasi digital, penelaahan fitur aplikasi, serta praktik langsung membuat media pembelajaran sementara itu, pelatihan daring dilakukan untuk memperkuat pemahaman peserta melalui sesi pendampingan lanjutan diskusi dan konsultasi terkait kendala yang dihadapi selama penerapan aplikasi di sekolah masing masing. Kombinasi kedua metode tersebut memberikan fleksibilitas bagi peserta dalam mengikuti kegiatan serta memperluas kesempatan belajar secara berkelanjutan.

Hasil pelatihan menunjukkan bahwa guru mampu mengoperasikan sebagai aplikasi yang diperkenalkan dengan tingkat keterampilan yang semakin baik. Pada awal kegiatan sebagai peserta masih mengalami kesulitan dalam mengintegrasikan aplikasi ke dalam perangkat pembelajaran. namun setelah memperoleh pendampingan dan praktik berulang, guru mulai mampu membuat bahan ajar digital kuis interaktif serta presentasi yang lebih menarik. Peningkatan kemampuan ini terlibat dari hasil tugas praktik yang menunjukkan variasi penggunaan aplikasi sesuai dengan karakteristik mata pelajaran yang diajarkan (Mariyaningsih & Hidayati, 2018).

Tahap monitoring dan pendampingan dilakukan sebagai upaya untuk memastikan keberlanjutan

program pengabdian setelah kegiatan pelatihan selesai dilaksanakan. Pendampingan dilakukan secara langsung di sekolah masing-masing peserta untuk mengamati sejauh mana guru mampu mengimplementasikan aplikasi pembelajaran digital yang telah diperkenalkan selama pelatihan. Kegiatan ini menjadi bagian penting dalam metode Participatory Action Research (PAR) karena tidak hanya berfokus pada pemberian materi, tetapi juga pada proses penerapan dan perbaikan secara berkelanjutan (Sari et al., 2025).

Selama proses monitoring, tim pengabdian melakukan observasi terhadap praktik pembelajaran di kelas serta berdiskusi dengan guru mengenai pengalaman mereka dalam memanfaatkan teknologi digital. Guru diberikan kesempatan untuk menyampaikan berbagai kendala maupun keberhasilan yang diperoleh selama implementasi. Melalui kegiatan ini, tim pengabdian dapat memberikan solusi secara langsung terhadap permasalahan teknis maupun pedagogis yang dihadapi sehingga proses adaptasi penggunaan teknologi berlangsung lebih efektif.

Hasil monitoring menunjukkan bahwa sebagian besar guru telah berhasil menerapkan minimal satu aplikasi pembelajaran berbasis digital dalam kegiatan belajar mengajar. Capaian ini menunjukkan adanya peningkatan kepercayaan diri dan kompetensi guru dalam memanfaatkan teknologi sebagai media pembelajaran. Guru tidak lagi bergantung sepenuhnya pada metode konvensional, tetapi mulai mengintegrasikan berbagai aplikasi digital sesuai dengan kebutuhan materi dan karakteristik peserta didik.

Aplikasi yang paling banyak dimanfaatkan oleh guru adalah Wordwall sebagai media evaluasi pembelajaran.

Guru menggunakan berbagai fitur seperti kuis interaktif, permainan edukatif, dan latihan soal yang memungkinkan siswa memperoleh umpan balik secara langsung. Penggunaan Wordwall menjadikan proses evaluasi lebih menarik dibandingkan evaluasi berbasis kertas sehingga mampu meningkatkan partisipasi siswa selama proses pembelajaran berlangsung.

Selain Wordwall, guru juga memanfaatkan Gamma dan Prezi sebagai media penyajian materi pembelajaran. Kedua aplikasi tersebut membantu guru menyusun bahan ajar dengan tampilan yang lebih menarik, sistematis, dan interaktif. Penyajian materi yang memadukan teks, gambar, animasi, serta visualisasi konsep membuat siswa lebih mudah memahami materi yang disampaikan. Guru juga merasa lebih mudah menjelaskan konsep-konsep yang bersifat abstrak melalui media presentasi digital yang lebih dinamis.

Pendampingan yang dilakukan selama implementasi juga berperan penting dalam membantu guru mengatasi berbagai kendala teknis. Beberapa kendala yang ditemukan antara lain keterbatasan jaringan internet, kesulitan mengoperasikan fitur tertentu pada aplikasi, serta manajemen waktu dalam mempersiapkan media pembelajaran digital. Melalui konsultasi dan bimbingan secara langsung, guru memperoleh solusi yang dapat diterapkan sesuai dengan kondisi sekolah masing-masing sehingga hambatan tersebut tidak mengurangi semangat mereka dalam memanfaatkan teknologi.

Dari sisi peserta didik, implementasi aplikasi pembelajaran berbasis digital memberikan dampak yang positif terhadap proses belajar (Novela et al., 2024). Hasil observasi menunjukkan bahwa siswa menjadi lebih aktif

berpartisipasi dalam pembelajaran, baik ketika mengikuti presentasi interaktif maupun saat mengerjakan kuis digital. Suasana kelas menjadi lebih hidup karena siswa terlibat secara langsung dalam berbagai aktivitas belajar yang memanfaatkan media digital. Kondisi ini menunjukkan bahwa penggunaan teknologi mampu meningkatkan keterlibatan siswa selama proses pembelajaran berlangsung.

Selain meningkatkan partisipasi, penggunaan media pembelajaran digital juga berdampak pada meningkatnya motivasi belajar siswa. Penyajian materi yang lebih menarik serta adanya unsur permainan dalam proses evaluasi membuat siswa merasa lebih antusias mengikuti pembelajaran. Pengalaman belajar yang interaktif tidak hanya membantu siswa memahami materi dengan lebih baik, tetapi juga menciptakan suasana belajar yang menyenangkan sehingga mendukung penguatan budaya literasi di lingkungan sekolah (Rukmana et al., 2024).

Secara keseluruhan, hasil evaluasi menunjukkan bahwa program pengabdian telah berhasil mencapai tujuan yang direncanakan. Pelatihan yang dipadukan dengan pendampingan berbasis praktik melalui pendekatan Participatory Action Research (PAR) terbukti mampu meningkatkan kompetensi guru dalam memanfaatkan aplikasi pembelajaran digital serta mendorong terciptanya praktik pembelajaran yang lebih inovatif. Guru menjadi lebih terbiasa mengintegrasikan teknologi dalam proses belajar mengajar, sedangkan siswa memperoleh pengalaman belajar yang lebih aktif, interaktif, dan bermakna. Temuan ini mengindikasikan bahwa pendampingan yang berkelanjutan menjadi faktor penting dalam mendukung transformasi

pembelajaran sekaligus memperkuat budaya literasi sekolah di era digital.

## CONCLUSION

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang dilaksanakan melalui pelatihan dan pendampingan pemanfaatan aplikasi pembelajaran berbasis digital berhasil meningkatkan kompetensi guru dalam mengintegrasikan teknologi ke dalam proses pembelajaran. Melalui pendekatan Participatory Action Research (PAR), guru tidak hanya memperoleh pemahaman mengenai penggunaan berbagai aplikasi pembelajaran, tetapi juga mendapatkan kesempatan untuk mempraktikkan, mengevaluasi, dan mengembangkan penerapannya secara langsung di kelas. Pendekatan ini terbukti efektif dalam membangun kepercayaan diri guru untuk mengadopsi inovasi pembelajaran berbasis digital.

Hasil monitoring menunjukkan bahwa sebagian besar guru telah mampu mengimplementasikan aplikasi seperti *Wordwall*, *Gamma*, *Prezi*, dan *DeepSeek* sesuai dengan kebutuhan pembelajaran. Pendampingan yang dilakukan secara berkelanjutan membantu guru mengatasi berbagai kendala teknis maupun pedagogis sehingga pemanfaatan teknologi dapat berlangsung secara optimal. Dari sisi peserta didik, penggunaan media pembelajaran digital memberikan dampak positif berupa meningkatnya keterlibatan, motivasi, dan antusiasme dalam mengikuti proses pembelajaran, sehingga suasana belajar

menjadi lebih interaktif, menarik, dan bermakna.

Secara keseluruhan, program pengabdian telah memberikan kontribusi nyata dalam mendukung penguatan budaya literasi sekolah melalui pemanfaatan teknologi digital. Keberhasilan program ini menunjukkan bahwa pelatihan yang disertai pendampingan berkelanjutan mampu mendorong transformasi praktik pembelajaran menuju pembelajaran yang lebih inovatif, kreatif, dan berpusat pada peserta didik. Oleh karena itu, kegiatan serupa perlu dikembangkan secara berkesinambungan dengan melibatkan lebih banyak sekolah serta memperluas jenis aplikasi pembelajaran yang relevan dengan perkembangan teknologi dan kebutuhan pendidikan di era digital.

## REFERENSI

- Ali, A., Maniboey, L. C., Megawati, R., Djarwo, C. F., & Listiani, H. (2024). *Media pembelajaran interaktif: Teori komprehensif dan pengembangan media pembelajaran interaktif di sekolah dasar*. PT. Sonpedia Publishing Indonesia.
- Ambiyar, A., Efendi, R., Waskito, W., Indra, I., Yanti, A., & Wulandari, R. A. (2024). Pendampingan dan Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Augmented Reality bagi Guru Sekolah Luar Biasa Kabupaten Dharmasraya Untuk Meningkatkan Kompetensi Guru. *Journal Of Human And Education (JAHE)*, 4(5), 367-378.
- Arrosyad, M. I. (2025). Implementasi model pembelajaran berbasis media teknologi dengan pendekatan lesson study untuk guru sekolah dasar. *Amal Ilmiah: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 6(2), 343-352.
- Felani, E., Istiqomah, K. F., Sari, I. N. I., & Hidayatullah, R. (2025). Implementasi strategi participatory action research (par) untuk mengoptimalkan pengelolaan sampah berbasis sekolah: Sebuah pendekatan inovatif dan berkelanjutan. *AN NAJAH (Jurnal Pendidikan Islam Dan Sosial Keagamaan)*, 4(3), 21-27.
- Hariyasasti, Y. (2025). Literasi teknologi dan pemanfaatan alat digital di sekolah dasar. *IJOSPOL-International Journal of Social, Policy and Law*, 6(3), 13-29.
- Mariyaningsih, N., & Hidayati, M. (2018). *Bukan Kelas Biasa: Teori dan Praktik Berbagai Model dan Metode Pembelajaran menerapkan inovasi pembelajaran di kelas-kelas inspiratif*. CV Kekata Group.
- Natasya, P., Trisnawati, Y., Febrianti, N., & Marwan, S. (2023). Analysis of the Implementation of Full Day Calistung in Improving Ability (Reading, Writing, and Arithmetic) in Grade 1 Children at SDIT An-Nahl, Guguk District. *Jurnal Masyarakat Religius Dan Berwawasan*, 2(2), 148-162.
- Novela, D., Suriani, A., & Nisa, S. (2024). Implementasi pembelajaran inovatif melalui media digital di sekolah dasar. *Journal of Practice Learning and Educational Development*, 4(2), 100-105.
- Nurhanifah, N., Sugiarto, H., & Noordiana, A. (2025). Literasi Berkelanjutan: Sinergi Kampus dan Sekolah dalam Meningkatkan Kompetensi Literasi Warga

- Sekolah. *Jurnal Pengabdian Pada Masyarakat*, 3(2), 44–51.
- Rukmana, R., Wakhyudin, H., Nuruliarsih, N., & Azizah, M. (2024). Memperkuat Literasi Teknologi melalui Pembelajaran Interaktif dengan Menggunakan Media Kahoot di Kelas V Sekolah Dasar. *Madaniya*, 5(3), 790–796.
- Sari, S. F., Prayogo, M. S., ADR, A. Z., Akmalina, N. I., Hariyanti, M., Mubarroq, A. S., Annisa, T. N., Latifah, I., & Hasanah, W. (2025). Strategi pencegahan stunting melalui pelatihan pengolahan PMT berbasis bahan lokal dengan metode Participatory Action Research. *Menulis: Jurnal Penelitian Nusantara*, 1(8), 476–484.
- Sulistyowati, C., & Asriati, N. (2024). Pemanfaatan teknologi untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran dan keterlibatan belajar di era digital. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Citra Bakti*, 11(4), 1176–1188.
- Supriani, Y., Prayogi, E. E. Y., Arifin, Z., Rolia, E., Arifudin, O., & Kartika, I. (2024). Fasilitasi kebutuhan belajar dan berbagi praktik baik pengawas sekolah ke kepala sekolah. *Jurnal Bakti Tahsinia*, 2(1), 65–75.
- Taufik, T., Putra, A., Imansyah, M. N., Nurdianah, N., & Iwansyah, I. (2023). Literasi digital untuk guru sekolah dasar di wilayah pesisir Kabupaten Dompu. *Jurnal PkM (Pengabdian Kepada Masyarakat)*, 6(5), 543–553.