

PENGUATAN KOMPETENSI GURU SEKOLAH DASAR MELALUI WORKSHOP LINMEDIA (LITERASI, NUMERASI, DAN INOVASI MEDIA PEMBELAJARAN)

Apri Kartikasari H.S¹⁾, Nur Samsiyah^{2)*}, Eka Nofri Ariyanto³⁾, Suharni⁴⁾, Laura Ikhsa
Andriani⁵⁾, Wahyu Hidayat⁶⁾, Syahda Nur Fadilah⁷⁾, Octaviani Melly Wicecari⁸⁾

Universitas PGRI Madiun

¹⁾apri@unipma.ac.id, ²⁾nursamsiyah@unipma.ac.id, ³⁾ekanoфри@unipma.ac.id,
⁴⁾harnibk@unipma.ac.id, ⁵⁾lauraiikhsa@unipma.ac.id, ⁶⁾wahyuhidayat@unipma.ac.id,
⁷⁾syahdanur@unipma.ac.id, ⁸⁾octavianimelly@unipma.ac.id

Histori artikel

Received:
02 Juni 2026

Accepted:
11 Agustus 2026

Published:
21 Agustus 2026

Abstrak

Kompetensi guru dalam mengintegrasikan literasi, numerasi, dan inovasi media pembelajaran menjadi salah satu faktor penting dalam mendukung pembelajaran yang sesuai dengan tuntutan pendidikan di era digital. Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan untuk meningkatkan kompetensi pedagogik dan profesional guru sekolah dasar melalui Workshop LINMEDIA (Literasi, Numerasi, dan Inovasi Media Pembelajaran). Kegiatan dilaksanakan di SDN Ngale 01, Kecamatan Pilangkenceng, Kabupaten Madiun, dengan melibatkan 10 guru sebagai peserta. Pelaksanaan kegiatan menggunakan metode ceramah interaktif, diskusi, dan praktik terbimbing dalam mengembangkan media pembelajaran berbasis literasi dan numerasi dengan memanfaatkan aplikasi digital. Kegiatan dilaksanakan melalui tahap persiapan, pelaksanaan, serta evaluasi dan refleksi. Hasil kegiatan menunjukkan bahwa peserta dapat memahami konsep literasi dan numerasi serta berpartisipasi aktif dalam kegiatan pelatihan. Seluruh peserta berhasil menghasilkan media pembelajaran secara mandiri dengan memanfaatkan aplikasi Canva dan *Let's Read*, serta menyatakan bahwa kegiatan relevan dengan kebutuhan pembelajaran dan meningkatkan kepercayaan diri dalam menggunakan media digital. Kegiatan ini memberikan pengalaman praktis kepada guru dalam mengembangkan media pembelajaran yang dapat diterapkan untuk mendukung penguatan literasi dan numerasi di kelas. Tindak lanjut kegiatan diarahkan pada implementasi media yang telah dikembangkan dalam pembelajaran di kelas masing-masing.

Kata-kata Kunci: Kompetensi Guru; Literasi; Numerasi; Media Pembelajaran; LINMEDIA

* Corresponding author: Nur Samsiyah (nursamsiyah@unipma.ac.id)

Abstract. Teachers' competence in integrating literacy, numeracy, and innovative learning media is an important factor in supporting learning that meets the demands of digital education. This community service program aimed to strengthen the pedagogical and professional competencies of elementary school teachers through the LINMEDIA Workshop (Literacy, Numeracy, and Learning Media Innovation). The program was conducted at SDN Ngale 01, Pilangkenceng District, Madiun Regency, involving 10 elementary school teachers. The activities employed interactive lectures, discussions, and guided practice to support the development of literacy- and numeracy-oriented learning media using digital applications. The program consisted of three stages: preparation, implementation, and evaluation and reflection. The results showed that the participants understood the concepts of literacy and numeracy and actively engaged in the training activities. All participants independently developed learning media using Canva and *Let's Read* and reported that the workshop was relevant to their teaching needs and increased their confidence in using digital media. The program provided teachers with practical experience in developing learning media to support literacy and numeracy instruction in the classroom. As a follow-up, the developed media will be implemented in the participants' respective classrooms.

Keywords: Teacher Competence; Literacy; Numeracy; Learning Media; LINMEDIA

PENDAHULUAN

Pendidikan pada abad ke-21 menghadapi perubahan yang semakin dinamis akibat perkembangan teknologi dan arus informasi yang semakin luas. Kondisi tersebut menuntut peserta didik tidak hanya memiliki kemampuan membaca dan berhitung, tetapi juga mampu memahami, mengolah, dan menggunakan informasi dalam berbagai konteks kehidupan. Literasi dan numerasi menjadi bagian penting dalam pengembangan kompetensi tersebut. Hasil *Programme for International Student Assessment (PISA)* 2022 menunjukkan bahwa capaian peserta didik Indonesia dalam membaca, matematika, dan sains masih berada di bawah rata-rata negara-negara OECD, sehingga penguatan literasi dan numerasi tetap menjadi agenda penting dalam peningkatan kualitas pendidikan (OECD, 2023). Dalam konteks pendidikan dasar, penguatan literasi dan numerasi perlu dilakukan secara terintegrasi melalui pembelajaran yang kontekstual dan bermakna agar peserta didik mampu menerapkan pengetahuan dalam kehidupan sehari-hari (Perdana & Suswandari, 2021).

Penguatan literasi dan numerasi juga menjadi bagian penting dalam implementasi kebijakan pendidikan di Indonesia. Literasi tidak hanya berkaitan dengan kemampuan membaca dan menulis, tetapi mencakup kemampuan memahami serta menggunakan informasi secara tepat, sedangkan numerasi berkaitan dengan kemampuan menerapkan konsep, prosedur, dan penalaran matematika dalam berbagai situasi kehidupan. Oleh karena itu, pengembangan literasi dan numerasi perlu diintegrasikan ke dalam berbagai aktivitas pembelajaran dan tidak terbatas pada mata pelajaran tertentu. Upaya tersebut memerlukan desain pembelajaran yang memungkinkan peserta didik berinteraksi dengan berbagai sumber belajar dan media yang sesuai dengan karakteristik mereka. Pendampingan guru dalam merancang pembelajaran yang kaya literasi dan numerasi juga menunjukkan pentingnya penguatan kapasitas guru dalam mengembangkan pembelajaran yang inovatif di sekolah dasar (Laksana et al., 2024).

Keberhasilan penguatan literasi dan numerasi di sekolah sangat berkaitan dengan kompetensi guru dalam merancang dan melaksanakan pembelajaran. Guru perlu memiliki kemampuan pedagogis sekaligus kompetensi dalam memanfaatkan teknologi untuk memilih, mengembangkan, dan mengintegrasikan media pembelajaran sesuai dengan kebutuhan peserta didik. UNESCO (2018) menempatkan kompetensi teknologi informasi dan komunikasi sebagai salah satu bagian penting dalam pengembangan profesional guru, sementara UNESCO (2023) menekankan bahwa pemanfaatan teknologi dalam pendidikan perlu didukung oleh kesiapan guru dan diarahkan untuk memperkuat proses pembelajaran. Dalam konteks pembelajaran di sekolah dasar, pemanfaatan media digital dapat membantu guru menyajikan materi secara lebih menarik, interaktif, dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Kompetensi guru dalam memanfaatkan teknologi menjadi semakin penting seiring dengan meningkatnya kebutuhan pembelajaran berbasis digital (Sitompul, 2022).

Sejumlah kegiatan pengabdian juga menunjukkan bahwa pelatihan dan pendampingan dapat membantu guru mengembangkan kemampuan dalam memanfaatkan media pembelajaran digital. Pelatihan media pembelajaran berbasis kearifan lokal, misalnya, diarahkan untuk memperkuat kemampuan guru dalam mengintegrasikan literasi, numerasi, dan media pembelajaran di era digital (Amalia et al., 2025). Pemanfaatan aplikasi *Canva* juga telah digunakan dalam pelatihan bagi guru sekolah dasar untuk membantu menghasilkan media pembelajaran yang lebih kreatif dan sesuai dengan kebutuhan pembelajaran (Dwicahtyani et al., 2024). Pelatihan lainnya menunjukkan bahwa *Canva* dapat dimanfaatkan untuk mengembangkan berbagai bahan ajar dan media pembelajaran bagi guru sekolah dasar (Permatasari et al., 2024; Rusnilawati et al., 2024). Sementara itu, penggunaan aplikasi *Let's Read* dalam pelatihan guru menunjukkan potensi teknologi digital untuk mendukung pengembangan literasi baca di sekolah dasar (Samsiyah et al., 2022).

Berdasarkan hasil observasi awal dan komunikasi dengan mitra, guru di SDN Ngale 01, Kecamatan Pilangkenceng, Kabupaten Madiun, masih memerlukan penguatan dalam mengintegrasikan literasi, numerasi, dan media pembelajaran inovatif dalam kegiatan pembelajaran. Kondisi tersebut menunjukkan perlunya kegiatan yang tidak hanya memberikan pemahaman konseptual, tetapi juga memberikan kesempatan kepada guru untuk berlatih merancang dan menghasilkan media pembelajaran yang dapat digunakan di kelas. Oleh karena itu, kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat ini dirancang melalui Workshop LINMEDIA (Literasi, Numerasi, dan Inovasi Media Pembelajaran). Workshop dilaksanakan melalui penyampaian materi, diskusi, praktik terbimbing, dan evaluasi produk media sehingga peserta memperoleh pengalaman langsung dalam mengembangkan media pembelajaran berbasis digital.

Melalui Workshop LINMEDIA, guru diharapkan mampu mengembangkan media pembelajaran yang mendukung penguatan literasi dan numerasi sekaligus meningkatkan kepercayaan diri dalam memanfaatkan teknologi pembelajaran. Pendekatan pelatihan dan pendampingan dipilih karena memberikan ruang bagi guru untuk memperoleh pengetahuan, mempraktikkan keterampilan, serta melakukan refleksi terhadap produk yang dikembangkan. Dengan demikian, kegiatan ini bertujuan untuk meningkatkan kompetensi pedagogik dan profesional guru sekolah dasar melalui Workshop LINMEDIA (Literasi, Numerasi, dan Inovasi Media Pembelajaran).

METODE PELAKSANAAN

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat dilaksanakan di SDN Ngale 01, Kecamatan Pilangkenceng, Kabupaten Madiun, dengan mitra kegiatan berupa guru SDN Ngale 01 yang berjumlah 10 orang. Kegiatan dilaksanakan selama kurang lebih satu bulan, yaitu pada 5–26 November 2025, dengan rangkaian kegiatan yang dilaksanakan secara luring dan daring. Kegiatan luring dilaksanakan di aula SDN Ngale 01, sedangkan evaluasi dilakukan secara daring. Pelaksanaan kegiatan melibatkan dua narasumber dari unsur dosen dan mahasiswa sebagai pendukung kegiatan observasi dan administrasi.

Metode yang digunakan meliputi ceramah interaktif, diskusi, praktik terbimbing, serta evaluasi dan refleksi. Ceramah interaktif dan diskusi digunakan untuk menyampaikan materi literasi dan numerasi, sedangkan praktik terbimbing digunakan untuk mendampingi peserta dalam mengembangkan media pembelajaran berbasis teknologi. Evaluasi dilakukan melalui angket dan pemberian umpan balik terhadap kegiatan serta media yang telah dikembangkan peserta.

Pelaksanaan kegiatan terdiri atas tiga tahapan sebagai berikut:

1. Persiapan

Tahap persiapan dilaksanakan pada 5–15 November 2025. Kegiatan meliputi pengurusan perizinan, observasi awal dan wawancara untuk mengidentifikasi kebutuhan mitra, penyusunan perangkat sosialisasi dan pelatihan, serta koordinasi dengan mitra terkait jadwal pelaksanaan kegiatan. Observasi dilakukan dengan mengamati pembelajaran guru dan hasilnya digunakan sebagai dasar dalam menentukan kebutuhan serta menyusun kegiatan workshop. Mahasiswa turut membantu proses administrasi dan observasi awal.

2. Pelaksanaan

Tahap pelaksanaan dilaksanakan pada 19–20 November 2025 di SDN Ngale 01. Kegiatan meliputi sosialisasi materi literasi dan numerasi, diskusi, serta pendampingan dalam pembuatan media pembelajaran berbasis teknologi. Peserta mengikuti praktik terbimbing

untuk mengembangkan media literasi dan numerasi dengan memanfaatkan aplikasi digital, sehingga memperoleh pengalaman langsung dalam merancang media yang dapat digunakan dalam pembelajaran.

3. Evaluasi dan Refleksi

Tahap evaluasi dan refleksi dilaksanakan pada 26 November 2025 secara daring. Evaluasi dilakukan melalui pemberian angket dan umpan balik terhadap pelaksanaan kegiatan serta media literasi dan numerasi yang telah dikembangkan peserta. Hasil evaluasi dan refleksi digunakan sebagai bahan untuk mengidentifikasi pengalaman dan kendala peserta serta merumuskan rencana keberlanjutan kegiatan melalui penerapan media pembelajaran yang telah dikembangkan di sekolah.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat dalam bentuk sosialisasi dan pendampingan kepada guru jenjang sekolah dasar telah terlaksana sesuai dengan tahapan yang direncanakan. Kegiatan dilaksanakan melalui tiga tahapan, yaitu persiapan, pelaksanaan, serta evaluasi dan refleksi. Kegiatan dilakukan secara luring dan daring dengan melibatkan guru sebagai peserta secara aktif dalam diskusi, praktik, dan pengembangan media pembelajaran.

1. Persiapan

Tahap persiapan dilaksanakan pada 5–15 November 2025 melalui pengurusan perizinan, observasi awal, wawancara dengan mitra, penyusunan perangkat sosialisasi dan pelatihan, serta koordinasi terkait jadwal pelaksanaan kegiatan. Observasi dan wawancara dilakukan untuk memperoleh gambaran mengenai kebutuhan guru dalam penguatan literasi dan numerasi serta pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran.

Hasil observasi awal menunjukkan perlunya pendampingan yang memberikan pengalaman langsung kepada guru dalam memanfaatkan aplikasi digital untuk mengembangkan media pembelajaran. Berdasarkan hasil identifikasi tersebut, tim pengabdian menyiapkan materi literasi dan numerasi serta praktik penggunaan aplikasi digital yang dapat dimanfaatkan guru dalam pembelajaran. Mahasiswa turut membantu proses administrasi dan observasi awal sebagai bagian dari persiapan kegiatan.

2. Pelaksanaan

Tahap pelaksanaan dilaksanakan pada 19–20 November 2025 di SDN Ngale 01. Kegiatan meliputi penyampaian materi literasi dan numerasi, diskusi, serta pendampingan dalam pembuatan media pembelajaran berbasis teknologi. Materi literasi disampaikan pada

hari pertama, sedangkan materi numerasi disampaikan pada hari kedua. Praktik pemanfaatan media digital dilakukan secara langsung melalui pendampingan dan praktik terbimbing.

Selama penyampaian materi, guru menunjukkan antusiasme dengan aktif berdiskusi dan mengajukan pertanyaan terkait materi yang disampaikan. Guru mengikuti kegiatan dari awal hingga akhir dan terlibat dalam praktik pengembangan media pembelajaran. Materi yang diberikan mencakup penguatan literasi baca tulis, pemanfaatan media untuk mendukung kegiatan membaca, serta penguatan numerasi dalam pembelajaran.

Selain menerima materi, guru mempraktikkan penggunaan aplikasi digital untuk mengembangkan media pembelajaran. Aplikasi yang digunakan dalam kegiatan antara lain Let's Read dan Canva. Melalui praktik terbimbing, guru mencoba merancang dan mengembangkan media yang dapat digunakan untuk mendukung kegiatan literasi dan numerasi di kelas.



Gambar 1. Penyampaian materi

Praktik pengembangan media dilakukan secara mandiri dengan pendampingan dari tim pengabdian. Guru menggunakan Canva untuk mendesain media pembelajaran dan memanfaatkan Let's Read sebagai salah satu sumber media membaca. Kegiatan praktik memberikan kesempatan kepada guru untuk mencoba secara langsung penggunaan aplikasi melalui perangkat yang tersedia, baik telepon genggam maupun laptop.



Gambar 2. Praktik pengembangan media digital

3. Evaluasi dan Refleksi

Tahap evaluasi dan refleksi dilaksanakan pada 26 November 2025 secara daring. Evaluasi dilakukan melalui angket dan umpan balik peserta terhadap pelaksanaan kegiatan serta media literasi dan numerasi yang telah dikembangkan. Hasil evaluasi menunjukkan bahwa 100% peserta menyatakan kegiatan workshop LINMEDIA menarik, relevan dengan pembelajaran, dan membantu meningkatkan kompetensi digital peserta.

Media yang dihasilkan peserta menunjukkan variasi bentuk, antara lain buku, PowerPoint interaktif, materi pembelajaran, dan kuis. Hasil evaluasi juga menunjukkan bahwa 100% peserta membuat media secara mandiri dan menyatakan percaya diri untuk menggunakan media tersebut dalam pembelajaran di kelas sebagai pendukung kegiatan literasi dan numerasi.

Refleksi dilakukan melalui diskusi bersama untuk mengidentifikasi pengalaman, kesulitan, dan kebutuhan peserta setelah mengikuti kegiatan. Peserta menyampaikan pengalaman selama praktik serta mendiskusikan kemungkinan penerapan media yang telah dikembangkan dalam pembelajaran. Hasil refleksi menghasilkan rencana keberlanjutan berupa penerapan media pembelajaran yang telah dikembangkan di kelas masing-masing secara bergantian dengan memanfaatkan Interactive Flat Panel (IFP) yang tersedia di sekolah.



Gambar 3. Dokumentasi bersama peserta workshop

Pembahasan

Hasil kegiatan menunjukkan bahwa pelaksanaan pengabdian melalui tahap persiapan, pelaksanaan, serta evaluasi dan refleksi yang dilakukan secara sistematis dapat mendukung keterlaksanaan kegiatan sesuai dengan kebutuhan mitra. Tahap persiapan melalui observasi dan wawancara memberikan dasar bagi tim pengabdian dalam mengidentifikasi kebutuhan guru, khususnya terkait penguatan literasi dan numerasi serta pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi. Selanjutnya, tahap pelaksanaan yang memadukan ceramah interaktif,

diskusi, dan praktik terbimbing memberikan kesempatan kepada guru untuk tidak hanya memperoleh informasi, tetapi juga mencoba secara langsung penerapan materi dalam pengembangan media pembelajaran. Pendekatan pelatihan yang melibatkan metode interaktif dan kolaboratif juga digunakan dalam kegiatan pengembangan kapasitas guru sekolah dasar dan dinilai dapat mendukung penerimaan serta penerapan materi pelatihan secara lebih optimal (Suroto et al., 2022).

Keterlibatan aktif guru selama kegiatan menunjukkan bahwa pendampingan berbasis praktik dapat memberikan ruang bagi guru untuk mengeksplorasi penggunaan teknologi dalam pembelajaran. Guru tidak hanya menerima materi mengenai literasi dan numerasi, tetapi juga terlibat dalam proses merancang media yang dapat digunakan dalam pembelajaran. Temuan ini sejalan dengan Amalia et al. (2025) yang menunjukkan pentingnya pendampingan bagi guru sekolah dasar dalam memanfaatkan media pembelajaran inovatif untuk mendukung penguatan literasi dan numerasi di era digital. Dengan demikian, kegiatan LINMEDIA tidak hanya berfungsi sebagai penyampaian materi, tetapi juga memberikan pengalaman praktis kepada guru dalam mengembangkan media yang sesuai dengan kebutuhan pembelajaran.

Pengembangan media literasi dan numerasi juga memiliki keterkaitan dengan upaya menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik dan kontekstual bagi siswa. Sidiq et al. (2023) menunjukkan bahwa pendampingan guru dalam mendesain kelas literasi numerasi dapat membantu guru mengembangkan lingkungan pembelajaran yang lebih menarik untuk mendukung kegiatan literasi dan numerasi. Dalam konteks kegiatan LINMEDIA, pengalaman guru dalam membuat media menggunakan aplikasi digital dapat menjadi salah satu langkah awal untuk menghadirkan variasi sumber dan aktivitas pembelajaran di kelas. Penggunaan media digital memungkinkan guru mengembangkan bahan pembelajaran dalam berbagai bentuk, seperti bahan bacaan, presentasi interaktif, dan kuis, sehingga dapat disesuaikan dengan karakteristik materi dan kebutuhan peserta didik.

Penguatan kompetensi guru dalam literasi dan numerasi juga penting karena pengembangan kemampuan tersebut tidak hanya bergantung pada aktivitas siswa, tetapi juga pada kesiapan guru dan dukungan lingkungan pembelajaran. Perdana dan Suswandari (2021) menekankan pentingnya stimulasi yang dapat membangkitkan rasa ingin tahu, ketersediaan fasilitas yang memadai, serta pelatihan bagi guru dalam mendukung pengembangan literasi dan numerasi. Dalam kegiatan ini, praktik langsung menggunakan aplikasi digital memberikan kesempatan kepada guru untuk memperoleh pengalaman dalam memanfaatkan fasilitas teknologi yang tersedia dan mengembangkannya menjadi media pembelajaran. Dengan demikian, pendampingan yang diberikan dapat menjadi bagian dari upaya memperkuat kesiapan guru dalam mengintegrasikan literasi dan numerasi ke dalam pembelajaran.

Salah satu hasil praktik terbimbing adalah pengembangan media dengan memanfaatkan bahan bacaan dari aplikasi *Let's Read* yang kemudian diintegrasikan ke dalam *Canva*. Proses tersebut menunjukkan bahwa guru dapat memadukan lebih dari satu aplikasi digital untuk menghasilkan media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan kegiatan literasi. Penggunaan aplikasi secara langsung selama pendampingan juga memberikan pengalaman kepada peserta untuk mencoba, mengeksplorasi, dan menyesuaikan media dengan materi pembelajaran. Temuan ini sejalan dengan Samsiyah et al. (2022) yang menunjukkan bahwa guru dapat menggunakan aplikasi *Let's Read* dengan baik dalam kegiatan literasi. Hasil tersebut memperkuat bahwa pemanfaatan aplikasi digital dapat dioptimalkan melalui kegiatan pelatihan dan praktik yang memberikan kesempatan kepada guru untuk mencoba teknologi secara langsung.

Secara keseluruhan, hasil kegiatan menunjukkan bahwa pendekatan yang memadukan penyampaian materi, diskusi, praktik terbimbing, evaluasi, dan refleksi memberikan pengalaman belajar yang lebih utuh bagi peserta. Guru memperoleh kesempatan untuk memahami konsep literasi dan numerasi sekaligus mengembangkan produk media yang dapat digunakan dalam pembelajaran. Respons positif peserta dan keberagaman media yang dihasilkan juga menunjukkan adanya penerimaan terhadap pemanfaatan teknologi sebagai bagian dari pengembangan pembelajaran. Rencana tindak lanjut berupa penerapan media yang telah dikembangkan di kelas masing-masing menjadi langkah penting untuk memastikan bahwa pengalaman yang diperoleh selama workshop tidak berhenti pada kegiatan pelatihan, tetapi dapat diterapkan dalam praktik pembelajaran di sekolah.

KESIMPULAN

Kegiatan workshop LINMEDIA di SDN Ngale 01 terlaksana secara terstruktur dan lancar melalui tahapan persiapan, pelaksanaan, serta evaluasi dan refleksi. Kegiatan memberikan pengalaman praktis kepada guru dalam memahami dan mengembangkan media pembelajaran untuk mendukung penguatan literasi dan numerasi. Seluruh peserta berpartisipasi aktif dalam kegiatan sosialisasi, diskusi, praktik terbimbing, serta evaluasi. Produk yang dihasilkan berupa media pembelajaran literasi dan numerasi yang dikembangkan dengan memanfaatkan aplikasi *Let's Read* dan *Canva*.

Sebagai tindak lanjut, media yang telah dikembangkan diarahkan untuk diimplementasikan dalam pembelajaran di kelas masing-masing. Aplikasi *Canva* dimanfaatkan untuk mengembangkan materi numerasi, sedangkan *Let's Read* digunakan sebagai sumber pendukung kegiatan literasi. Implementasi tersebut diharapkan dapat

menjaga keberlanjutan hasil workshop dan mendukung pemanfaatan media digital dalam pembelajaran literasi dan numerasi di sekolah.

DAFTAR PUSTAKA

- Amalia, I. N., Hakiki, R., & Murniati, S. (2025). Sosialisasi media pembelajaran berbasis kearifan lokal untuk penguatan literasi dan numerasi guru era digital. *JUPAMU: Jurnal Pengabdian Masyarakat Multidisiplin*, 1(1), 1–12. <https://doi.org/10.66031/jupamu.v1i1.25>
- Darmawati, D. M., Busyra, N., Latief, J., & Alimudin, M. (2024). Pelatihan pembuatan media pembelajaran interaktif menggunakan Canva melalui metode *service learning* guru-guru sekolah dasar. *Ta'awun: Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat*, 4(2), 253–266. <https://doi.org/10.37850/taawun.v4i02.714>
- Dwicahyani, A., Bhaktiyana, A. K., Suhendra, D., Usifa, K. P., & Wahyuningtyas, N. (2024). Penggunaan aplikasi Canva pada guru sekolah dasar sebagai upaya menciptakan media pembelajaran yang kreatif. *Journal of Innovation and Teacher Professionalism*, 2(2), 218–225. <https://doi.org/10.17977/um084v2i22024p218-225>
- Kemendikbud. (2017). *Materi pendukung literasi numerasi*. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Laksana, D. N. L., Lawe, Y. U., & Endu, E. (2024). Pembelajaran kaya literasi dan numerasi: Pendampingan guru SD dalam mendesain pembelajaran inovatif. *Jurnal Visi Pengabdian Kepada Masyarakat*, 5(2), 52–64.
- OECD. (2023). *PISA 2022 results (Volume I): The state of learning and equity in education*. OECD Publishing. <https://doi.org/10.1787/53f23881-en>
- Perdana, R., & Suswandari, M. (2021). Literasi numerasi dalam pembelajaran tematik siswa kelas atas sekolah dasar. *Absis: Mathematics Education Journal*, 3(1), 9–15.
- Permatasari, I., Sartika, D., Heriansyah, R., & Saluza, I. (2024). Pemanfaatan Canva untuk guru sekolah dasar sebagai media penyusunan materi. *Reswara: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 5(2), 598–605. <https://doi.org/10.46576/rjpkm.v5i2.4347>
- Putrawangsa, S., & Hasanah, U. (2022). Analysis of Indonesian students' achievement on PISA and urgency of literacy and numeracy oriented curriculum. *EDUPEDIKA: Jurnal Studi Pendidikan dan Pembelajaran*, 1(1), 1–12.
- Rusnilawati, R., Rahmawati, R. O., Amalia, R. R., Kurniasih, R., Aguvia, R. D., Pamungkas, R. S. A., Ronalia, R., Nisa', R., Pratiwi, S., Mardiana, S., Hazima, A. A., & Rahman, F. (2024). Pelatihan pembuatan LKPD dan video pembelajaran dengan pendekatan CRT melalui aplikasi Canva bagi guru sekolah dasar. *PengabdianMu: Jurnal Ilmiah Pengabdian*

kepada Masyarakat, 9(12), 2355–2365.

<https://doi.org/10.33084/pengabdianmu.v9i12.7650>

Samsiyah, N., Maruti, E. S., Suharto, V. T., & Hanif, M. (2022). Pelatihan literasi baca berbasis Android bagi guru sekolah dasar di Kota Madiun. *Jurnal Masyarakat Mandiri*, 6(3), 1808–1816. <https://doi.org/10.31764/jmm.v6i3.7785>

Sidiq, F., Ayudia, I., Mustika, T. S., & Juliati, J. (2023). Optimalisasi Gerakan Literasi Sekolah melalui desain kelas literasi numerasi di sekolah dasar Kota Langsa. *Journal of Human and Education (JAHE)*, 3(3), 69–75.

Sitompul, B. (2022). Kompetensi guru dalam pembelajaran di era digital. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 6(3), 13953–13960. <https://doi.org/10.31004/jptam.v6i3.4823>

UNESCO. (2018). *UNESCO ICT competency framework for teachers*. UNESCO. <https://unesdoc.unesco.org/>

UNESCO. (2023). *Global education monitoring report 2023: Technology in education: A tool on whose terms?* UNESCO. <https://doi.org/10.54676/UZQV8501>