



Penerapan Media Storyjumper dan Storytelling Sebagai Sarana Literasi Digital Sekolah MI Raden Rahmat

**Indaria Tri Hariyani^{1*}, Soemarmi², Sri Nurhidayah³, Noviardani Kartika Prameswari⁴,
Norma Diana Fitri⁵**

STKIP Bina Insan Mandiri, Indonesia | indariatrihariyani@stkipbim.ac.id.¹

STKIP Bina Insan Mandiri, Indonesia | soemarmi@stkipbim.ac.id.²

STKIP Bina Insan Mandiri, Indonesia | nurhidayah@stkipbim.ac.id.³

STKIP Bina Insan Mandiri, Indonesia | noviardani@stkipbim.ac.id.⁴

STKIP Bina Insan Mandiri, Indonesia | normadiana@stkipbim.ac.id.⁵

Correspondence Author*

Abstract

This community service aims for both teachers and education staff to be able to implement digital literacy-based activities that use storyjumper and storytelling media for students at the MI Raden Rahmat school. The research method used is a combination (Mixed Research) by adopting the Kemmis and Mc Taggart model. There are 5 stages in implementing community service, namely: problem identification, action planning, action implementation, observation and reflection. Observations are carried out in two ways, namely observation and tests. Based on the results obtained, data on educators' knowledge in using storyjumper and storytelling media with an average score of 76.30. The score obtained was described as very good. In conclusion, overall the researchers have carried out the activities well, but educators need to use storyjumper and storytelling media themselves to apply to students when learning at the MI Raden Rahmat school

Keywords: Storyjumper, Storytelling, Digital Literacy

Abstrak

Pengabdian ini bertujuan baik guru atau tenaga kependidikan untuk menerapkan kegiatan berbasis literasi digital yang menggunakan media storyjumper dan storytelling pada siswa di sekolah MI Raden Rahmat. Metode Penelitian menggunakan Mixed Research merupakan metode penelitian yang memadukan model Kemmis dan McTaggart. Ada lima langkah dalam proses pemberian informasi kepada masyarakat: mengidentifikasi suatu masalah, merencanakan solusi, melaksanakannya, mengamati dan melakukan refleksi. Observasi dilakukan dengan dua cara yaitu observasi dan tes. Berdasarkan data pendidik dalam memanfaatkan media storyjumper dan storytelling dengan skor rata-rata 76,30. Skor yang

disebutkan di atas dinilai tinggi. Kesimpulannya, peneliti telah melaksanakan kegiatan dengan baik, namun pendidik perlu menggunakan media storyjumper dan storytelling sendiri untuk diterapkan kepada siswa saat pembelajaran disekolah MI Raden Rahmat.

Kata kunci: Storyjumper, Storytelling, Literasi Digital

Pendahuluan

MI Raden Rahmat adalah sebuah sekolah Madrasah Ibtidaiyah swasta yang beralamat di Jalan Mawar RT 02 RW 1 Desa Kedungkembar Kecamatan Prambon Kabupaten Sidoarjo. Sekolah Madrasah Ibtidaiyah swasta tersebut berjarak 35 km dari Lokasi Pengabdian mengajar di STKIP Bina Insan Mandiri Surabaya. MI Raden Rahmat sama halnya dengan kurikulum Sekolah Dasar, hanya saja di MI Raden Rahmat lebih ditekankan pada pendidikan Islam. Selain mengajarkan mata pelajaran sebagaimana Sekolah Dasar, juga ditambah dengan pelajaran-pelajaran seperti: Al Quran Hadits, Aqidah Akhlaq, Fiqih, Sejarah Kebudayaan Islam dan Bahasa Arab, untuk sekolah di MI Raden Rahmat menempuh selama waktu 6 tahun, mulai dari kelas 1 sampai kelas 6, diperuntukkan anak usia 6-13 Tahun dan setelah Lulus MIS Raden Rahmat dapat melanjutkan Pendidikan ke Madrasah Tsanawiyah atau Sekolah Menengah Pertama. Durasi studi saya di MI Raden Rahmat adalah satu bulan enam minggu. Pada hari Senin, Selasa, Rabu, Kamis, Jum'at, dan Sabtu dilakukan secara offline dan online. MI Raden Rahmat memiliki prasarana ruang kelas, kantor ruang, dan halaman bermain.



Gambar 1. Ruang Kelas, Ruang Kantor dan Halaman Sekolah

Setiap harinya ketika offline waktu jam masuk sekolah dari mulai pukul 07.00 – 10.00 WIB untuk kelas 1, 2, 3 dan pukul 07.00 – 12.00 WIB untuk kelas 4, 5, 6. Kegiatan yang dilakukan sehari-hari saat offline adalah upacara hanya setiap hari Senin, kemudian melafalkan surat-surat pendek, dilanjutkan dengan kegiatan sesuai dengan Jadwal tiap kelas masing-masing dan pulang. Sedangkan ketika online yang dilakukan hanya menggunakan Whatsapp antara wali kelas dan wali murid, setelah itu wali murid menyampaikan tugas yang dikerjakan kepada siswa setiap harinya, kemudian dikumpulkan ke sekolah sesuai dengan jadwal yang ditentukan. Jadi hanya menggunakan WhatsApp saja dalam pembelajaran online, karena kemampuan Guru MI dalam memanfaatkan Literasi Digital tidak mampu sehingga proses pembelajaran online berjalan tidak efektif. Kemampuan menguasai Literasi Digital merupakan faktor penting dalam proses pembelajaran di sekolah-sekolah, banyak guru menghadapi kesulitan saat menggunakan literasi digital..

Meskipun literasi digital berada pada titik tertinggi di kalangan generasi Milenial, banyak pemimpinnya, seperti MI Raden Rahmat, yang mengalami kesulitan pengetahuan dan penguasaan Literasi Digital melalui Storyjumper dan Storytelling (Choo et al., 2020) untuk dapat digunakan sebagai bahan atau media pembelajaran anak baik secara offline maupun online (Novitasari & Fauziddin, 2022). Jadi Literasi Digital ini merupakan suatu usaha untuk membantu Mitra meningkatkan pengetahuan dan penguasaan Teknologi Digital melalui Storyjumper dan Storytelling untuk bahan/media pembelajaran anak-anak MI Raden Rahmat (V. D. A. Sari & Arini, 2021). Permasalahan ini dapat diketahui pada saat Pelaksana melakukan observasi dan wawancara.

Jumlah Siswa pada Tahun Ajaran 2022/2023 adalah 115 anak. Sedangkan jumlah Pendidik dan Tendik pada Tahun Ajaran 2022/2023 ini adalah 9, diantaranya Pendidik berjumlah 8 dan Tenaga Kependidikan 1. Tenaga Kependidikan itu meliputi Kepala Sekolah.

Tabel 1. Data Guru, Tendik dan Siswa Tahun Ajaran 2023/2023 MI Raden Rahmat

Jenis Kelamin	Guru	Tendik	Siswa
Laki-laki	2	1	61
Perempuan	6	0	54
Jumlah	8	1	115

Tabel 2. Data Sarana Penunjang MI Raden Rahmat

No	Jenis Sarana	Jumlah
1.	Ruang Kelas	6
2.	Ruang Kepsek	1
3.	Ruang Guru	1
4.	Koperasi	1
5.	Halaman bermain	1
6.	UKS	1
7.	Lab. Komputer	1
	Jumlah	12

Pandemi COVID-19 yang melanda dunia menyebabkan malapetaka pada seluruh aspek kehidupan manusia, termasuk pendidikan (Nafrin & Hudaidah, 2021). Kemajuan pembelajaran dilakukan dengan memasukkan teknologi sebagai alat pembelajaran (Prasertyo, 2018). Pergeseran budaya belajar berbasis Literasi Digital ditambah siswa, guru, sekolah, dan orang tua. Meski pandemi Covid-19 telah berlalu, namun kemampuan Guru Literasi Digital tetap menjadi prioritas untuk 'ketertinggalan' mengajar Sekolah Literasi Abad-21 ini, khususnya di sekolah-sekolah yang letaknya jauh dari pusat kota. Literasi Digital Guru dapat mengoptimalkan proses pembelajaran sekaligus meningkatkan kreativitas siswa (Hidayati et al., 2022). Upaya ini juga dimaksudkan untuk membangkitkan motivasi Guru menjadi Guru Keren, menerima kebanggaan dan tanggung jawab sebagai Pendidik untuk siswa pada Generasi Milenial yang akrab dengan Teknologi Digital (Priyono et al., 2018).

Penelitian yang dilakukan oleh (A'yuni, 2015) menunjukkan bahwa ketersediaan materi literasi digital diperlukan untuk memfasilitasi keberhasilan pembelajaran bahasa Inggris. Ketidaksiapan pemangku kepentingan mengantisipasi layanan dan ragam pembelajaran selama pandemi yang akan berdampak pada hasil belajar siswa (Isrokatun et al., 2022). Literasi Digital Guru MI Raden Rahmat ini masih terbatas karena saat pembelajaran secara daring hanya menggunakan WhatsApp saja sebagai pengiriman pesan. Guru belum mengoptimalkan pemanfaatan teknologi digital untuk pengembangan materi pendidikan dan akses informasi guna meningkatkan motivasi siswa (P. P. Sari & Wirawati, 2022).

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara Guru di MI Raden Rahmat keterbatasan kemampuan Literasi Digital. Di sisi lain, kompleksitas Dunia Pendidikan semakin meningkat dengan fokus pada literasi digital yang harus diajarkan kepada guru dan siswa agar mampu berkarya di masa depan. Pandemi semakin berdampak pada karakteristik siswa yang telah menyaksikan pesatnya kemajuan teknologi digital dan informasi sehingga meningkatkan kebiasaan belajar mereka. Akibatnya, kegiatan pembelajaran harus direvisi karena siswa tidak lagi bisa menggunakan metode dan sistem pembelajaran tradisional seperti sebelum pandemi (Bintari & Khotimah, 2021). Integrasi teknologi digital dalam pendidikan dapat meningkatkan hasil belajar siswa (Harjono, 2019). Untuk meningkatkan mutu pendidikan saat ini, kontribusi Perguruan Tinggi sangat penting, dengan fokus pada peningkatan pemahaman Guru MI Raden Rahmat. Peningkatan pemahaman terhadap Guru sebagai guru utama di kelas harus menjadi prioritas karena berimplikasi pada keberhasilan pendidikan dipertaruhkan. Kembali pada rencana awal pada Pemberdayaan Berbasis Masyarakat, yaitu memberdayakan Guru MI Raden Rahmat supaya bisa bermanfaat bagi seluruh masyarakat.

Metode

Metode Penelitian menggunakan Mixed Research yang digunakan bersama dengan model Kemmis dan McTaggart (Rahayu et al., 2020). Identifikasi masalah, perencanaan tindakan, pelaksanaan tindakan, observasi dan refleksi adalah 5 tahapan dalam pelaksanaan pengabdian kepada masyarakat yakni: identifikasi masalah, perencanaan tindakan, melaksanakan tindakan, observasi dan refleksi.

Identifikasi masalah dilakukan untuk mengetahui permasalahan yang sedang ditangani oleh Mitra. Peneliti melakukan observasi dan tanya jawab pada tahap ini untuk mengetahui kondisi MI Raden Rahmat dan tanya jawab menggunakan instrumen yang telah dikembangkan oleh pengabdian dan divalidasi oleh tim ahli. Berdasarkan hasil observasi dan tanya jawab, muncul tiga permasalahan besar di MI Raden Rahmat, yaitu: belum adanya kurikulum literasi digital, belum adanya kurikulum literasi digital, dan belum adanya kurikulum literasi digital. Berdasarkan identifikasi di bagian atas halaman, saya mempertimbangkan beberapa ide untuk menyelesaikan masalah yang Mitra buat. Beberapa tugas yang diberikan kepada Tenaga Kependidikan dan Pendidik MI Raden Rahmat adalah sebagai berikut:

Tabel 3. Ruang Lingkup, Solusi serta target Luaran

No	Ruang lingkup masalah prioritas dan justifikasi	Solusi yang ditawarkan	Target luaran	Target penyelesaian luaran
1.	Guru MI Raden Rahmat belum mengetahui cara pengguna literasi digital dalam proses pembelajaran dikelas secara online atau pun offline	1. Karena sekolah tidak mempunyai wifi sendiri untuk mengakses literasi digital sebagai penunjang kebutuhan lembaga. Dengan diberikan wifi diharapkan SDM yang terdiri tenaga kependidikan dan pendidik aktif dapat mengakses teknologi digital dalam proses pembelajaran dikelas secara online atau pun offline 2. Membimbing cara menggunakan teknologi digital dalam proses pembelajaran dikelas secara online atau pun offline	1. Satu unit wifi 2. Pendampingan dan memfasilitasi Guru MI Raden Rahmat supaya mengetahui cara mengakses dan menggunakan teknologi digital dalam proses pembelajaran dikelas secara online atau pun offline	1. Meningkatnya pengetahuan Guru MI mengenai Literasi Digital, Jika Tahun Ajaran 2021/2022 hanya menggunakan WhatsApp dalam proses pembelajaran dikelas secara online atau pun offline. Harapan pada Tahun Ajaran 2022/2023 sudah bisa menggunakan Literasi Digital dalam proses pembelajaran dikelas secara online atau pun offline. 2. Seluruh Guru MI Raden Rahmat sudah mengetahui cara menggunakan Literasi Digital dari sebelumnya yang hanya menggunakan WhatsApp.
2.	Minimnya kemampuan pengetahuan dan penguasaan Guru MI Raden Rahmat	Adanya pelatihan dalam penggunaan aplikasi digital yang dilakukan kepada Guru MI Raden Rahmat dengan mengundang pakar yang ahli. Dalam	Meningkatnya pengetahuan dan penguasaan Guru MI Raden Rahmat baik pendidik maupun tenaga kependidikan dalam	SDM dalam hal ini baik pendidik maupun tenaga kependidikan mampu menggunakan dan menguasai teknologi digital saat zaman generasi millennial ini

	baik pendidik maupun tenaga kependidikan dalam bidang teknologi digital saat zaman generasi millennial ini	hal ini kami mengundang Praktisi Lulusan Informatika yaitu Ronny Setiawan M., S.Kom.	bidang teknologi digital saat zaman milenial ini	
3.	Belum tersedianya pendampingan yang membimbing dalam tata cara menggunakan aplikasi Storyjumper dan aplikasi Storytelling	Adanya pendampingan dan bimbingan yang dipantau secara berkelanjutan dalam tata cara menggunakan aplikasi Storyjumper dan aplikasi Storytelling	Minimal 1 minggu ada 3 kali pemantauan untuk memastikan sudah bisa menggunakan aplikasi Storyjumper dan aplikasi Storytelling	SDM dengan senang hati dan berkelanjutan aktif menggunakan aplikasi Storyjumper dan aplikasi Storytelling.

Observasi dilakukan dengan Observasi pengembangan pengetahuan dan pemahaman guru MI Raden Rahmat menggunakan rumus:

$$M = \frac{\sum fx}{N} \times 100$$

Keterangan:

M = mean (nilai rata-rata)

$\sum fx$ = jumlah skor yang diperoleh

N = jumlah skor maksimal (Fauziah et al., 2017)

Kreteria:

80 – 100 = Amat Baik (A)

70 – 79 = Baik (B)

60 – 69 = Cukup (C)

50 – 59 = Kurang (D)

Tes

Hasil tes anak kemudian dihitung menggunakan *gainscore* menurut (Larasati, 2017)

dengan rumus:

$$NG = \frac{S_{post} - S_{pre}}{S_{maks} - S_{pre}}$$

Keterangan:

NG = *gainscore*

S_{pre} = nilai *pretest*

S_{post} = nilai *posttest*

S_{maks} = nilai maksimal

Hasil dan Pembahasan

Identifikasi masalah dilakukan untuk mengetahui permasalahan yang sedang ditangani oleh Mitra. Peneliti melakukan observasi dan tanya jawab pada tahap ini untuk mengetahui keadaan awal MI Raden Rahmat. Observasi dan tanya jawab menggunakan instrumen yang telah dikembangkan dan divalidasi oleh akademisi. Hasil observasi dan tanya jawab mengungkapkan tiga permasalahan besar mengenai cara menggunakan teknologi digital dalam proses pembelajaran di kelas secara online ataupun offline, minimnya kemampuan pengetahuan guru MI Raden Rahmat baik pendidik maupun tenaga kependidikan dalam bidang teknologi digital saat zaman milenial ini, belum tersedianya pendampingan yang membimbing dalam tata cara menggunakan aplikasi storyjumper dan torytelling. Maka peneliti membuat rencana beberapa tindakan supaya bisa terselesaikan masalah yang dialami mitra.

Rencana awal yang akan diberi pada sekolah MI Raden Rahmat yaitu diberikan WiFi sebagai sarana pemenuhan kebutuhan individu. Dengan tersedianya WiFi, para SDM baik guru maupun siswa akan lebih mudah menggunakan aplikasi storyjumper dan storytelling saat proses pembelajaran. Akan ada pembelajaran menggunakan aplikasi storyjumper dan storytelling berbasis literasi digital di sekolah MI Raden Rahmat untuk mendidik siswa. Ada beberapa kemajuan yang dicapai dengan memanfaatkan literasi digital melalui penggunaan media storyjumper dan storytelling. Tugas tersebut diselesaikan dalam waktu enam bulan, dimulai dengan persiapan dan diakhiri dengan refleksi. Namun tahap pertama adalah observasi yang dilakukan oleh tiga narasumber. Ibu Indaria Tri hariyani, M.Psi. mengenai materi Pengetahuan tentang media pembelajaran yang baik bagi siswa untuk proses pembelajaran di MI Raden Rahmat, Ibu Soemarmi, M.Pd. menyampaikan materi Pengetahuan tentang cara menggunakan aplikasi Story Jumper dan Digital Story Telling, serta Ibu Sri Nurhidayah, M.Pd. mengenai materi Pengetahuan tentang Literasi Digital.



Gambar 2. Penyampaian Materi Pertama

Materi yang pertama diberikan Ibu Indaria Tri hariyani, M.Psi. Beliau menjelaskan secara umum keputusan tentang media pembelajaran yang baik untuk siswa dalam pembelajaran. Penggunaan media pendidikan diharapkan dapat meningkatkan kualitas proses pembelajaran yang pada akhirnya akan meningkatkan kualitas hasil belajar siswa. Media merupakan salah satu jenis alat untuk membantu guru dalam proses pembelajaran mengajar di kelas. Media mempunyai kemampuan untuk membangkitkan perasaan dan emosi siswa, sehingga meningkatkan proses pembelajaran bagi setiap individu. Namun penggunaan media kemungkinan besar diarahkan secara kreatif oleh seorang guru. Hal ini dilakukan untuk meningkatkan proses pembelajaran dan membuatnya lebih menyenangkan. Lingkungan sebagai media pembelajaran dan sumber belajar bagi siswa dapat dioptimalkan selama proses pembelajaran untuk meningkatkan kualitas materi dan kegiatan pembelajaran di kelas.

Gambar 3. Penyampaian Materi Kedua



Materi kedua yang disampaikan oleh Ibu Soemarmi, M.Pd. Beliau menyampaikan materi Pengetahuan tentang cara menggunakan aplikasi Story Jumper dan Digital Story Telling. Mengajar memakai Storyjumper disarankan karena Storyjumper adalah *web tool* yang dapat digunakan oleh guru untuk membuat dan mendistribusikan buku karya siswa sekaligus memaksimalkan pengetahuan lokal. Menggunakan Storyjumper dapat membantu guru meningkatkan keterampilan teknologi mereka dan, pada gilirannya, memotivasi siswa untuk belajar lebih banyak. Storyjumper sangat cocok untuk pengajaran di kelas karena penggunaan animasi yang menarik.

Melalui story telling ini yaitu kegiatan untuk menyampaikan cerita. Tak hanya itu, aktivitas tersebut berpotensi memengaruhi emosi seorang anak. Bercerita adalah metode pembelajaran yang paling sederhana. Oleh karena itu, setiap orang, mulai dari anak-anak hingga remaja, akan lebih mudah memperoleh informasi tentang suatu topik tertentu jika mereka gemar membaca. Tujuannya adalah untuk menyeimbangkan tanggung jawab/reaksi terhadap jalan cerita. Apabila sudah ada respon maka akan terjadi interaksi atau komunikasi dua arah. Jadi aktivitas pembelajaran terasa lebih menyenangkan.



Gambar 4. Penyampaian Materi ketiga

Materi ketiga disampaikan oleh Ibu Sri Nurhidayah, M.Pd, beliau menyampaikan bahwa Pengetahuan tentang Literasi Digital. Guru harus cepat beradaptasi. Memanfaatkan TI untuk menyempurnakan materi pembelajaran adalah menjadi lebih interaktif dan kreatif. Dunia digital terbagi menjadi dua bagian: mereka yang menggunakannya dan mereka yang tidak. Beliau juga memberikan nasehat tentang apa yang perlu dilakukan untuk menjadi guru yang berpengetahuan luas. Diantaranya adalah mengenalkan materi atau konten digital yang diandrungi anak, mengenalkan game yang sering dimainkan oleh anak, menambah sumber materi ajar dari internet, mempelajari media pembelajaran digital yang mudah dan sesuai pengaplikasiannya, membiasakan diri menggunakan media elektronik dan digital agar maksimal dalam pencapaian kemampuan dan tidak mudah pantang menyerah mengapai ilmu yang baru dan yang sedang populer.

Observasi dilakukan dengan dua cara yaitu observasi dan tes. Berdasarkan data dari para pendidik dalam memanfaatkan media Story Jumper dan Story Telling dengan skor rata-rata 78,40. Jadi skor bisa dikriteria baik. Peneliti refleksi kegiatan yang telah dilaksanakan setelah melakukan pengabdian kepada masyarakat. Peneliti telah melaksanakan kegiatan secara keseluruhan, namun pendidik perlu menjadwalkan ulang mandiri dalam menerapkan media story jumper dan story telling disekolah.

Hasil dari observasi, meningkatnya pengetahuan saat memakai media Story Jumper dan Story Telling. Berikut ini rangkuman hasil pelatihan adalah:

Tabel 4. Hasil Pengetahuan Pendidik Dalam Menggunakan Media Story Jumper dan Story Telling

No	Kegiatam	Rata-Rata <i>Ngainscore</i>	Kriteria
1	Menggunakan aplikasi Story Jumper	0,68	Sedang
2	Menggunakan aplikasi Story Telling	0,72	Tinggi

Berdasarkan tabel, hasil proses pembelajaran pembuatan aplikasi Story Jumper memperoleh Ngainscore sebesar 0,68 dengan kriteria saat ini. Selain itu, pada pengembangan Story Telling diperoleh rata-rata Ngainscore sebesar 0,72 dengan menggunakan kriteria yang ketat. Peneliti refleksi kegiatan yang telah dilaksanakan setelah melakukan pengabdian kepada masyarakat. Meskipun sebagian besar dosen telah menyelesaikan tugas dengan sukses, ada beberapa tugas yang masih perlu diselesaikan.

Simpulan

Simpulan yang dipaparkan ini berdasarkan hasil pengabdian kepada masyarakat yang disesuaikan dengan rumusan masalah, maka dapat diambil kesimpulan bahwa dalam proses penerapan media storyjumper dan storytelling sebagai sarana literasi digital melalui 5 tahapan. Langkah-langkahnya adalah: mengidentifikasi masalah, merencanakan pemecahannya, melaksanakannya, mengamati hasilnya, dan melakukan refleksi. Pada tahap identifikasi, teridentifikasi tiga permasalahan besar di MI Raden Rahmat: belum adanya kurikulum literasi digital, belum adanya kurikulum literasi digital, dan belum adanya kurikulum literasi digital berbasis media storyjumper dan storytelling.

Berdasarkan data kreativitas pendidik dalam menggunakan media storyjumper dan storytelling dengan skor rata-rata 76,30. Skor yang disebutkan di atas dinilai tinggi. Peneliti reeksi kegiatan yang telah dilaksanakan setelah melakukan pengabdian kepada masyarakat. Secara keseluruhan peneliti telah melaksanakan kegiatan dengan baik namun pendidik perlu menjadwalkan sendiri untuk menerapkan media storyjumper dan storytelling pada seluruh siswa MI Raden Rahmat.

References

- A'yuni, Q. Q. (2015). Literasi Digital Remaja Di Kota Surabaya. *Jurnal Fakultas Ilmu Sosial Dan Ilmu Politik Universitas Airlangga Surabaya*, 4(2).
- Bintari, R. H., & Khotimah, N. (2021). PENGARUH PEMBELAJARAN DARING TERHADAP PEMBENTUKAN KARAKTER DISIPLIN AUD DI MASA PANDEMI COVID-19. *Kumara Cendekia*, 9(3). <https://doi.org/10.20961/kc.v9i3.54009>
- Choo, Y. B., Abdullah, T., & Naw, A. M. (2020). Digital storytelling vs. Oral storytelling: An analysis of the art of telling stories now and then. *Universal Journal of Educational Research*, 8(5 A). <https://doi.org/10.13189/ujer.2020.081907>
- Fauziah, A., Rosnaningsih, A., & Azhar, S. (2017). HUBUNGAN ANTARA MOTIVASI BELAJAR DENGAN MINAT BELAJAR SISWA KELAS IV SDN PORIS GAGA 05 KOTA TANGERANG. *Jurnal JPSPD (Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar)*, 4(1). <https://doi.org/10.26555/jpsd.v4i1.a9594>
- Harjono, A. P. W. (2019). Simulasi Jaringan Local Area Network Menggunakan Cisco Packet Tracer. *Jaringan Local Area Network*, 15(2).

- Hidayati, D., Istiqomah, I., Afriliandhi, C., Fadhila, P., Sidi Melawati, A., & Juita Usmar, R. (2022). Pelatihan Media Quizizz untuk Meningkatkan Literasi Digital Guru TK di Kalurahan Tamanmartani. *Amaliah: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 5(1). <https://doi.org/10.51454/amaliah.v5i1.509>
- Isrokatun, I., Rahayu, M., & Dewi, W. P. (2022). PENGARUH PEMBELAJARAN DARING TERHADAP KESEHATAN MENTAL PESERTA DIDIK DI MASA PANDEMI COVID-19. *Jurnal Basicedu*, 6(1). <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i1.1987>
- Larasati, D. A. (2017). PENGARUH MODEL PROBLEM-BASED LEARNING TERHADAP KEMAMPUAN PEMECAHAN MASALAH GEOGRAFI SMA. *JURNAL GEOGRAFI*, 9(1). <https://doi.org/10.24114/jg.v9i1.6045>
- Nafrin, I. A., & Hudaidah, H. (2021). Perkembangan Pendidikan Indonesia di Masa Pandemi Covid-19. *EDUKATIF : JURNAL ILMU PENDIDIKAN*, 3(2). <https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i2.324>
- Novitasari, Y., & Fauziddin, M. (2022). Analisis Literasi Digital Tenaga Pendidik pada Pendidikan Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(4). <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i4.2333>
- Prasertyo, A. H. (2018). FLIPPED CLASSROOM: PERGESERAN BUDAYA BELAJAR BAGI SISWA MILLENIAL. *PELOPOR PENDIDIKAN*.
- Priyono, B. H., Qomariah, N., & Winahyu, P. (2018). PENGARUH GAYA KEPEMIMPINAN, MOTIVASI GURU DAN LINGKUNGAN KERJA FISIK TERHADAP KINERJA GURU SMAN 1 TANGGUL JEMBER. *JURNAL MANAJEMEN DAN BISNIS INDONESIA*, 4(2). <https://doi.org/10.32528/jmbi.v4i2.1758>
- Rahayu, H., Yetti, E., & Supriyati, Y. (2020). Meningkatkan Kreativitas Anak Usia Dini melalui Pembelajaran Gerak dan Lagu. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(1). <https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i1.691>
- Sari, P. P., & Wirawati, D. (2022). Pelaksanaan Pembelajaran Bahasa Indonesia dengan Pemanfaatan Teknologi Digital Kelas VII SMP Negeri 4 Yogyakarta. *Kode : Jurnal Bahasa*, 11(2). <https://doi.org/10.24114/kjb.v11i2.36124>
- Sari, V. D. A., & Arini, R. (2021). SPARK: Pemanfaatan Platform StoryJumper dalam Pembelajaran Bahasa Inggris Anak-Anak Sekolah Dasar. *KANGMAS: Karya Ilmiah Pengabdian Masyarakat*, 2(2). <https://doi.org/10.37010/kangmas.v2i2.316>