

Optimalisasi Literasi Digital dan Gamifikasi dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia melalui Workshop Based Project di SMP Nurul Falah Pekanbaru Riau

Dewirahmadanirwati¹, Ridha Hasnul Ulya², Teguh Hidayat³, Lidya Martha⁴
^{1,3,4} STIE KBP

² Universitas Negeri Padang
e-mail: dewirahmadanirwati9@gmail.com

Abstrak

Kegiatan pengabdian masyarakat ini bertujuan untuk meningkatkan literasi digital dan penerapan gamifikasi dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di SMP Nurul Falah Pekanbaru. Program ini dilatarbelakangi oleh rendahnya tingkat literasi digital di kalangan siswa serta minimnya penggunaan gamifikasi dalam proses pembelajaran. Kegiatan dilakukan melalui tiga tahapan utama: persiapan, pelaksanaan, dan evaluasi. Tahap persiapan melibatkan koordinasi dengan pihak sekolah, penyusunan materi, serta penyediaan alat pendukung seperti laptop dan koneksi internet. Tahap pelaksanaan terdiri dari sesi penyampaian materi oleh narasumber dan praktik langsung yang melibatkan 20 guru serta 56 siswa. Materi yang disampaikan meliputi konsep literasi digital, manfaatnya dalam pembelajaran, dan strategi implementasi gamifikasi menggunakan platform seperti Kahoot dan Quizizz. Hasil evaluasi menunjukkan bahwa kegiatan ini mendapatkan respon positif dari peserta. Berdasarkan survei menggunakan Google Forms, sebanyak 75% peserta menilai kualitas materi sebagai sangat baik, 80% merasa praktik sangat bermanfaat, dan 78% menyatakan sangat puas dengan keseluruhan kegiatan. Peserta juga memberikan masukan untuk memperpanjang durasi sesi praktik guna pendalaman materi. Program ini berhasil menciptakan pengalaman belajar yang inovatif, interaktif, dan relevan dengan kebutuhan era digital. Sebagai tindak lanjut, forum diskusi online dibentuk untuk mendukung penerapan berkelanjutan hasil workshop dalam pembelajaran sehari-hari. Dengan pendekatan sistematis, kegiatan ini diharapkan dapat menjadi model pengembangan literasi digital dan gamifikasi dalam pendidikan di tingkat sekolah menengah.

Kata kunci: *Optimalisasi, Literasi Digital, Gamifikasi, Workshop Based Project*

Abstract

This community service program aims to enhance digital literacy and the application of gamification in Indonesian language learning at SMP Nurul Falah Pekanbaru. The program was motivated by the low level of digital literacy among students and the minimal use of gamification in the learning process. The activities were conducted through three main stages: preparation, implementation, and evaluation. The preparation stage involved coordination with the school, preparation of materials, and provision of supporting tools such as laptops and internet connectivity. The implementation stage consisted of material delivery sessions by resource persons and hands-on practice involving 20 teachers and 56 students. The materials covered the concepts of digital literacy, its benefits in learning, and gamification strategies using platforms such as Kahoot and Quizizz. Evaluation results showed that the program received positive responses from participants. Based on a survey conducted using Google Forms, 75% of participants rated the quality of the materials as excellent, 80% found the practice sessions highly beneficial, and 78% expressed great satisfaction with the overall program. Participants also suggested extending the duration of practice sessions for deeper engagement with the material. This program successfully created a learning experience that is innovative, interactive, and relevant to the needs of the digital era. As a follow-up, an online discussion forum was established to support the sustainable application of the workshop results in daily teaching practices. With a systematic approach, this program is expected to serve as a model for developing digital literacy

and gamification in secondary education.

Keywords: *Optimization, Digital Literacy, Gamification, Workshop-Based Project*

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi digital telah membawa dampak signifikan terhadap berbagai aspek kehidupan, termasuk dalam bidang pendidikan. Dalam konteks pembelajaran, integrasi teknologi informasi dan komunikasi (TIK) telah membuka peluang baru untuk menciptakan pembelajaran yang lebih interaktif, inovatif, dan relevan dengan kebutuhan generasi digital (Lestari & Kurnia, 2023). Salah satu pendekatan yang semakin relevan adalah literasi digital, yang mengacu pada kemampuan individu untuk mengakses, memahami, mengevaluasi, dan memanfaatkan informasi secara kritis melalui berbagai perangkat digital. Literasi digital bukan hanya keterampilan teknis, tetapi juga mencakup aspek kognitif, sosial, dan etis dalam pemanfaatan teknologi informasi (Naila, et al, 2021; Hanik, 2020)

Literasi digital tidak hanya mencakup kemampuan teknis untuk menggunakan perangkat digital, tetapi juga melibatkan pemahaman kritis terhadap informasi yang diperoleh dari berbagai sumber (Nugraha, 2022). Dalam konteks pembelajaran bahasa Indonesia, literasi digital dapat membantu siswa dalam memahami dan menganalisis teks, serta berpartisipasi aktif dalam diskusi dan kolaborasi *online* (Rezkiyana, et al, 2023). Dengan demikian, penguasaan literasi digital diharapkan dapat meningkatkan kualitas pembelajaran bahasa Indonesia dan mempersiapkan siswa untuk menjadi individu yang kompetitif di era informasi.

Literasi digital merujuk pada kemampuan untuk menggunakan teknologi digital secara kritis, etis, dan produktif dalam berbagai konteks, termasuk pendidikan (Rachman, et al, 2023; 2024). Dalam pembelajaran bahasa Indonesia, literasi digital memungkinkan siswa dan guru untuk mengakses berbagai bahan belajar bahasa Indonesia, seperti e-book, video edukasi, artikel, dan konten multimedia lainnya (Henanggih, et al, 2023; Ferdiansyah, et al, 2023). Hal ini memperkaya referensi dan memperluas wawasan siswa tentang penggunaan bahasa yang kontekstual, baik dalam teks sastra maupun non-sastra (Marlina, et al, 2024). Melalui platform digital, siswa dapat berlatih keterampilan berbahasa, seperti menulis, membaca, berbicara, dan mendengarkan (Ulya, et al, 2023). Misalnya, penggunaan blog untuk menulis cerita pendek, aplikasi membaca untuk analisis teks, atau platform diskusi online untuk berdialog dalam bahasa Indonesia (Efrianto, et al, 2024; Afnita, et al, 2023). Hal ini mendorong siswa untuk mengembangkan keterampilan komunikasi secara kreatif dan kritis.

Gamifikasi merupakan pendekatan yang menggunakan elemen permainan dalam konteks non-permainan untuk meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa (Srimuliyani, 2023). Dalam pembelajaran bahasa Indonesia, gamifikasi dapat diterapkan melalui berbagai aktivitas yang mengasyikkan dan menantang, seperti kuis interaktif, permainan peran, dan tantangan berbasis proyek (Mahbubi, 2024). Dengan memanfaatkan elemen permainan, siswa diharapkan dapat lebih termotivasi untuk belajar dan lebih aktif berpartisipasi dalam proses pembelajaran.

Gamifikasi sebagai strategi pembelajaran berbasis permainan telah menunjukkan potensi besar dalam meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa (Suparmini, et al, 2024). Dengan mengintegrasikan elemen-elemen permainan seperti tantangan, penghargaan, dan narasi ke dalam pembelajaran, gamifikasi dapat menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan dan mendalam (Jusuf, 2016). Dalam pembelajaran bahasa Indonesia, gamifikasi dapat menjadi solusi untuk mengatasi kebosanan dan meningkatkan minat siswa, khususnya dalam keterampilan berbahasa seperti membaca, menulis, mendengarkan, dan berbicara.

Gamifikasi adalah penerapan elemen permainan ke dalam aktivitas non-permainan, seperti pembelajaran. Strategi ini memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan, meningkatkan keterlibatan, dan memotivasi siswa untuk mencapai tujuan belajar. Dalam pembelajaran bahasa Indonesia, gamifikasi memainkan peran penting untuk menyampaikan materi dengan cara yang relevan dan menyenangkan. Contohnya adalah permainan digital yang mengajarkan tata bahasa atau kosakata melalui teka-teki, kuis melalui aplikasi, seperti: wordwall dan kahoot (Kariyati, et al, 2024).

Kolaborasi antara literasi digital dan gamifikasi dapat menciptakan ekosistem pembelajaran bahasa Indonesia yang optimal (Indriana, 2024). Sebagai contoh, sebuah aplikasi pembelajaran bahasa berbasis gamifikasi dapat digunakan untuk melatih keterampilan literasi digital siswa, seperti menyusun teks digital atau menganalisis konten multimedia. Dengan memanfaatkan teknologi secara maksimal, siswa tidak hanya belajar bahasa Indonesia dengan lebih efektif, tetapi juga membangun keterampilan abad ke-21 yang mencakup kemampuan komunikasi, kolaborasi, berpikir kritis, dan kreativitas.

SMP Nurul Falah Kota Pekanbaru sebagai institusi pendidikan yang berkomitmen terhadap peningkatan kualitas pendidikan, menghadapi tantangan dalam mengadopsi pendekatan pembelajaran modern ini. Kurangnya literasi digital di kalangan siswa dan minimnya penerapan gamifikasi dalam proses pembelajaran menjadi kendala dalam menciptakan lingkungan belajar yang adaptif terhadap perkembangan zaman. Oleh karena itu, optimalisasi literasi digital dan gamifikasi dalam pembelajaran bahasa Indonesia menjadi langkah strategis untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah ini.

Kegiatan pengabdian masyarakat ini dilatarbelakangi oleh fenomena rendahnya tingkat literasi digital di kalangan siswa SMP di Indonesia. Menurut survei yang dilakukan oleh Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII), hanya sekitar 30% siswa yang memiliki kemampuan literasi digital yang memadai. Hal ini menunjukkan bahwa masih banyak siswa yang kesulitan dalam mengakses dan memanfaatkan informasi digital secara efektif. Oleh karena itu, penting untuk merancang program yang dapat meningkatkan literasi digital siswa, khususnya di SMP Nurul Falah Pekanbaru.

Pengabdian masyarakat tentang optimalisasi literasi digital dan gamifikasi dalam pembelajaran bahasa Indonesia di SMP Nurul Falah Pekanbaru merupakan langkah strategis untuk meningkatkan kualitas pendidikan di era digital. Kegiatan pengabdian masyarakat ini bertujuan untuk memberikan solusi atas tantangan tersebut melalui pelatihan dan pendampingan kepada para guru dan siswa di SMP Nurul Falah. Melalui program ini, diharapkan guru dapat menguasai keterampilan literasi digital dan gamifikasi, serta mampu mengintegrasikannya ke dalam strategi pembelajaran yang inovatif. Pada akhirnya, kegiatan ini diharapkan tidak hanya meningkatkan kualitas pembelajaran bahasa Indonesia, tetapi juga membangun budaya literasi digital yang kuat di kalangan siswa dan guru.

METODE

Dalam pelaksanaan pengabdian masyarakat ini, metode yang digunakan meliputi workshop berbasis proyek. *Workshop-Based Project* adalah pendekatan pembelajaran yang menggabungkan kegiatan lokakarya dengan proyek praktis untuk mengaplikasikan pengetahuan dan keterampilan secara langsung dalam konteks yang relevan (Boldyreva & Lisitsyna, 2020). Pelatihan dan workshop difokuskan pada pengenalan konsep literasi digital dan teknik-teknik gamifikasi yang dapat diterapkan dalam pembelajaran bahasa Indonesia. Selain itu, siswa juga akan diajak untuk berpartisipasi dalam proyek kolaboratif yang melibatkan penggunaan teknologi digital untuk menciptakan konten pembelajaran yang menarik dan relevan.

Kegiatan workshop optimalisasi literasi digital dan gamifikasi dalam pembelajaran bahasa Indonesia di SMP Nurul Falah Pekanbaru bagi guru dan siswa, dilakukan hari Kamis tanggal 19 September 2024 di Aula SMP Nurul Falah Pekanbaru, Riau. Kegiatan diikuti oleh 20 orang guru dan 56 orang siswa SMP Nurul Falah. Indonesia di SMP Nurul Falah Pekanbaru dilaksanakan melalui tiga tahapan utama, yaitu persiapan, pelaksanaan, dan evaluasi. Tahap persiapan melibatkan serangkaian langkah untuk memastikan kelancaran kegiatan, meliputi: pertemuan dengan kepala sekolah dan tim guru SMP Nurul Falah untuk menyepakati tujuan kegiatan, materi yang akan disampaikan, dan jadwal pelaksanaan; penyusunan materi workshop dengan fokus pada literasi digital dan gamifikasi; serta penyediaan alat dan bahan, seperti: laptop, proyektor, modul, koneksi internet, serta sertifikat untuk peserta.

Tahap pelaksanaan dilaksanakan dengan tahapan sebagai berikut: (1) sambutan oleh kepala sekolah, (2) penjelasan singkat oleh tim pelaksana tentang tujuan dan agenda kegiatan, (3) penyampaian materi dalam bentuk presentasi interaktif selama dua jam oleh narasumber, (4) diskusi dan tanya jawab untuk memperjelas materi, dan (5) sesi praktik dan simulasi. Selanjutnya,

tahap evaluasi dilakukan untuk memastikan keberhasilan dan dampak kegiatan melalui survei kepuasan peserta: secara online menggunakan google forms yang mencakup pertanyaan tentang kepuasan, relevansi materi, dan saran perbaikan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan workshop optimalisasi literasi digital dan gamifikasi dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di SMP Nurul Falah Pekanbaru dilaksanakan melalui tiga tahapan utama: persiapan, pelaksanaan, dan evaluasi. Hasil dari setiap tahapan ini dirinci sebagai berikut.

Tahap Persiapan

Tahap persiapan dimulai dengan koordinasi antara tim pelaksana dan pihak sekolah, yaitu kepala sekolah dan tim guru SMP Nurul Falah. Pada pertemuan awal, disampaikan tujuan kegiatan, garis besar materi yang akan diberikan, serta jadwal pelaksanaan yang disepakati bersama. Hasil koordinasi ini menjadi dasar dalam merancang materi workshop yang berfokus pada literasi digital dan gamifikasi. Materi workshop mencakup pengertian, manfaat, prinsip dasar, dan contoh aplikasi literasi digital dan gamifikasi yang relevan dengan pembelajaran Bahasa Indonesia. Selain itu, dirancang sesi praktik langsung untuk memberikan pengalaman nyata kepada peserta dalam mengimplementasikan konsep yang dipelajari. Undangan untuk kegiatan disebarkan kepada guru dan siswa yang terlibat, sementara informasi terkait workshop dipublikasikan melalui media sosial resmi sekolah. Persiapan teknis melibatkan penyediaan perlengkapan seperti laptop, proyektor, sound system, modul, dan koneksi internet yang memadai. Hal ini memastikan kelancaran jalannya kegiatan tanpa hambatan teknis. Proses persiapan yang terstruktur ini memastikan bahwa semua kebutuhan kegiatan telah terpenuhi sebelum pelaksanaan dimulai.

Tahap Pelaksanaan

Pelaksanaan kegiatan berlangsung pada Kamis, 19 September 2024, dengan dua sesi utama: penyampaian materi dan praktik serta simulasi. Kegiatan dibuka dengan sambutan oleh kepala sekolah SMP Nurul Falah yang menekankan pentingnya literasi digital dan gamifikasi dalam meningkatkan kualitas pembelajaran. Dilanjutkan dengan pengantar singkat dari tim pelaksana, Dewirahmadanirwati, M.Pd., yang menjelaskan tujuan dan agenda workshop.

Sesi pertama berupa penyampaian materi yang disampaikan oleh narasumber utama, Dr. Ridha Hasnul Ulya, M.Pd., dari Universitas Negeri Padang. Materi dibagi menjadi dua sub-topik, seperti literasi digital tentang konsep, manfaat, dan strategi penerapan literasi digital dalam pembelajaran Bahasa Indonesia dan gamifikasi dalam pembelajaran yang berkaitan dengan prinsip dasar gamifikasi, serta contoh aplikasi seperti Kahoot dan Quizizz untuk meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa. Penyampaian materi berlangsung selama dua jam melalui presentasi interaktif. Peserta aktif berdiskusi dan mengajukan pertanyaan untuk memperdalam pemahaman mereka.

Sesi kedua difokuskan pada praktik dan simulasi. Guru dilatih menggunakan platform gamifikasi seperti Kahoot dan Quizizz untuk merancang materi pembelajaran, dipandu oleh Teguh Hidayat. Di sisi lain, siswa dilibatkan dalam simulasi pembelajaran berbasis gamifikasi dalam kelas mini yang dipandu oleh Lidya Martha. Kegiatan ini memberi pengalaman langsung kepada peserta untuk mencoba metode yang telah dipelajari. Sesi ini berlangsung selama dua jam setengah dan diakhiri dengan refleksi bersama. Peserta menyampaikan kesan dan manfaat yang diperoleh selama workshop, yang kemudian dirangkum oleh tim pelaksana. Workshop diakhiri dengan pembagian sertifikat kepada seluruh peserta sebagai bentuk apresiasi atas partisipasi mereka.

Tahap Evaluasi

Evaluasi dilakukan setelah kegiatan selesai untuk mengukur efektivitas dan kepuasan peserta. Survei kepuasan peserta dilakukan menggunakan Google Forms. Berdasarkan hasil survei, mayoritas peserta merasa bahwa kegiatan ini sangat bermanfaat dalam meningkatkan pemahaman mereka tentang literasi digital dan gamifikasi. Masukan yang diterima dari survei akan menjadi bahan evaluasi untuk pengembangan kegiatan serupa di masa depan. Sebagai

tindak lanjut, dibentuk forum diskusi *online* sebagai wadah bagi guru dan siswa untuk saling berbagi pengalaman dan kendala dalam menerapkan hasil workshop ke dalam pembelajaran sehari-hari. Forum ini diharapkan menjadi sarana pendukung yang efektif untuk memastikan penerapan berkelanjutan.

Hasil kegiatan menunjukkan bahwa pendekatan sistematis melalui tiga tahapan utama ini efektif dalam mencapai tujuan workshop. Penggunaan gamifikasi dalam pembelajaran Bahasa Indonesia terbukti menarik minat siswa dan meningkatkan keterlibatan mereka (Kariyati, et al, 2024). Sementara itu, literasi digital memberikan guru alat baru untuk meningkatkan kualitas pengajaran. Evaluasi dilakukan setelah kegiatan selesai untuk mengukur efektivitas dan kepuasan peserta (Rachman, et al, 2023; Henanggih, et al, 2023). Survei kepuasan peserta dilakukan menggunakan Google Forms dengan beberapa indikator utama: kualitas materi, interaktivitas penyampaian, kemanfaatan praktik, dan keseluruhan pengalaman. Hasil survei kuesioner menunjukkan tingkat kepuasan peserta yang sangat baik terhadap pelaksanaan workshop, sebagaimana tercermin dalam data berikut:

Kualitas Materi

Sebanyak 75% peserta menilai kualitas materi sebagai sangat baik, dan 20% memberikan penilaian baik. Hanya 5% yang memberikan penilaian cukup, tanpa ada peserta yang menilai kurang. Hal ini mencerminkan bahwa materi yang disajikan telah dirancang dan disampaikan dengan baik, mencakup topik-topik yang relevan dan sesuai dengan kebutuhan peserta. Relevansi antara materi literasi digital dan gamifikasi dengan praktik pembelajaran Bahasa Indonesia tampaknya menjadi faktor utama keberhasilan ini.

Interaktivitas Penyampaian

Sebanyak 68% peserta menilai interaktivitas penyampaian sebagai sangat baik, sementara 27% menyatakan baik, dan 5% cukup. Interaktivitas tinggi selama penyampaian materi menunjukkan keberhasilan narasumber dalam melibatkan peserta secara aktif. Metode presentasi interaktif serta kesempatan tanya jawab yang luas membantu menciptakan suasana belajar yang dinamis dan menarik. Namun, ada peluang untuk meningkatkan interaktivitas ini, misalnya dengan memperbanyak sesi diskusi kelompok kecil atau simulasi tambahan.

Kemanfaatan Praktik

Sebanyak 80% peserta menilai sesi praktik sebagai sangat bermanfaat, dan 15% menyatakan bermanfaat. Hanya 5% yang menilai cukup bermanfaat, tanpa ada penilaian tidak bermanfaat. Hal ini mengindikasikan bahwa pengalaman langsung dalam menggunakan platform seperti Kahoot dan Quizizz sangat relevan dan aplikatif bagi peserta. Sesi ini memberi mereka kesempatan untuk memahami penerapan konsep gamifikasi secara konkret, yang sangat diapresiasi. Masukan peserta untuk memperpanjang durasi sesi praktik dapat dipertimbangkan untuk pelaksanaan kegiatan serupa di masa depan.

Keseluruhan Pengalaman

Sebanyak 78% peserta menyatakan sangat puas dengan keseluruhan pengalaman workshop, sementara 18% merasa puas. Hanya 4% yang memberikan penilaian cukup puas, tanpa ada penilaian tidak puas. Tingginya tingkat kepuasan keseluruhan menunjukkan keberhasilan kegiatan ini dalam memenuhi harapan peserta, baik dari segi isi materi, penyampaian, maupun pelaksanaan kegiatan secara umum.

Hasil survei menunjukkan bahwa mayoritas peserta sangat puas dengan kegiatan ini. Sebagian besar peserta merasa bahwa materi yang disampaikan relevan dan mudah dipahami, sementara sesi praktik memberikan pengalaman nyata yang membantu mereka memahami konsep literasi digital dan gamifikasi (Jusuf, 2016; Mahbubi, 2024). Hasil survei ini mengindikasikan keberhasilan yang signifikan dalam memenuhi kebutuhan peserta workshop. Materi yang dirancang secara relevan, penyampaian yang interaktif, dan pengalaman praktik yang bermanfaat menjadi faktor utama keberhasilan. Namun, masukan peserta terkait durasi praktik menjadi catatan penting untuk evaluasi dan pengembangan kegiatan serupa di masa

mendatang. Langkah selanjutnya adalah memastikan keberlanjutan dampak kegiatan ini, misalnya dengan memantau penerapan hasil workshop di lapangan melalui forum diskusi online. Hal ini diharapkan dapat memperkuat implementasi literasi digital dan gamifikasi dalam pembelajaran Bahasa Indonesia secara berkelanjutan.

Masukan dari survei juga menunjukkan bahwa beberapa peserta menyarankan penambahan durasi untuk sesi praktik dan simulasi agar dapat lebih mendalami aplikasi gamifikasi. Masukan ini akan menjadi bahan evaluasi untuk pengembangan kegiatan serupa di masa depan. Sebagai tindak lanjut, dibentuk forum diskusi online sebagai wadah bagi guru dan siswa untuk saling berbagi pengalaman dan kendala dalam menerapkan hasil workshop ke dalam pembelajaran sehari-hari. Forum ini diharapkan menjadi sarana pendukung yang efektif untuk memastikan penerapan berkelanjutan.

SIMPULAN

Kegiatan workshop optimalisasi literasi digital dan gamifikasi dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di SMP Nurul Falah Pekanbaru terbukti berhasil melalui pendekatan sistematis yang melibatkan tiga tahapan utama: persiapan, pelaksanaan, dan evaluasi. Persiapan yang matang memastikan kelancaran pelaksanaan kegiatan, sementara tahap pelaksanaan memberikan pengalaman belajar yang aplikatif kepada peserta, baik guru maupun siswa. Evaluasi yang dilakukan menunjukkan tingkat kepuasan yang sangat tinggi terhadap kualitas materi, interaktivitas penyampaian, dan kemanfaatan sesi praktik. Penggunaan platform gamifikasi seperti Kahoot dan Quizizz berhasil memberikan pemahaman baru dan meningkatkan keterlibatan peserta dalam pembelajaran berbasis teknologi.

Hasil survei menunjukkan bahwa mayoritas peserta merasa sangat puas dengan kegiatan ini, dan mereka mengapresiasi materi yang relevan serta pengalaman praktik yang bermanfaat. Beberapa masukan terkait durasi praktik dan simulasi menjadi catatan penting untuk perbaikan di masa mendatang. Dengan pembentukan forum diskusi online sebagai tindak lanjut, kegiatan ini diharapkan memiliki dampak berkelanjutan dalam mendukung inovasi pembelajaran Bahasa Indonesia di SMP Nurul Falah. Forum ini memberikan ruang untuk berbagi pengalaman dan memperkuat penerapan hasil workshop, memastikan relevansi dan manfaatnya dalam jangka panjang.

DAFTAR PUSTAKA

- Afnita, A., Husein, A., & Ulya, R. H. (2023). Interactive E-Book Model Based on Local Wisdom as a Media for Learning Exposition Text Reading Skills. *Al-Ta'lim Journal*, 30(3), 201-211.
- Boldyreva, E. A., & Lisitsyna, L. S. (2020). Automation of e-workshop project control for knowledge-intensive areas. In *Smart Education and e-Learning 2020* (pp. 101-112). Springer Singapore.
- Efianto, E., Afnita, A., & Ulya, R. H. (2024). The Differences of Students' Ability in Writing Poetry through the Use of Constructivism Learning Method and Modeling Strategy. *AL-ISHLAH: Jurnal Pendidikan*, 16(4).
- Hanik, E. U. (2020). Self directed learning berbasis literasi digital pada masa pandemi covid-19 di Madrasah Ibtidaiyah. *ELEMENTARY: Islamic Teacher Journal*, 8(1), 183.
- Henanggil, M. D. F., Ulya, R. H., Sari, H. Y., Rachman, A., Putri, D. S., Zuve, F. O., & Erlianti, G. (2023). Pemanfaatan Literasi Digital dalam Optimalisasi Keterampilan Menulis Artikel Ilmiah Guru SDN 20 Koto Gaek Guguk Kabupaten Solok. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 7(3), 26333-26340.
- Ferdiansyah, H. M., Rizal, F., & Ulya, R. H. (2023). Problem-Based Blended Learning Models in Vocational Education: A Developmental Research. *International Journal of Information and Education Technology*, 13(12).
- Indriana, P. (2024). Model Pembelajaran di Era Society 5.0 BAB. Model Pembelajaran Di Era Society, 5, 31.
- Jusuf, H. (2016). Penggunaan gamifikasi dalam proses pembelajaran. *Jurnal TICom*, 5(1), 1-6.
- Lestari, D. I., & Kurnia, H. (2023). Implementasi model pembelajaran inovatif untuk meningkatkan kompetensi profesional guru di era digital. *JPG: Jurnal Pendidikan Guru*, 4(3), 205-222.

- Kariyati, A., Ramadhan, S., Mukhaiyar, M., & Ulya, R. H. (2024). Needs Analysis of Mandarin Language Learning Assisted by the Wordwall Game Application on Students a University in Padang. *AL-ISHLAH: Jurnal Pendidikan*, 16(2), 1597-1605.
- Mahbubi, M. (2024). Analisis Implementasi Pembelajaran Berbasis Gamifikasi Pada Peningkatan Motivasi Belajar Siswa. *Al-Abshor: Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 1(3), 286-294.
- Marlina, L., Wahyuni, D., Aufa, F., & Ulya, R. H. (2024). Female Agency in Suzanne Collins' *The Hunger Games* (2008). *International Journal of Multidisciplinary Research of Higher Education (IJMURHICA)*, 7(4), 226-242.
- Naila, I., Ridlwan, M., & Haq, M. A. (2021). Literasi digital bagi guru dan siswa sekolah dasar: Analisis konten dalam pembelajaran. *Jurnal Review Pendidikan Dasar: Jurnal Kajian Pendidikan Dan Hasil Penelitian*, 7(2), 166-122.
- Nugraha, D. (2022). Literasi digital dan pembelajaran sastra berpaut literasi digital di tingkat sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(6), 9230-9244.
- Rachman, A., Oktoviandry, R., Putri, D. S., Ningsih, A. G., Ulya, R. H., Indriyani, V., ... & Juita, N. (2023). Pelatihan Pembuatan Video Pembelajaran Interaktif Berbantuan Aplikasi Edpuzzle bagi Guru SMPN 4 Harau Kabupaten Lima Puluh Kota. *Community Development Journal: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 4(5), 10928-10933.
- Rachman, A., Hanifa, R., Ningsih, A. G., Putri, S. M., & Ulya, R. H. (2024). Category and Syntactic Functions in the Collocation of the Words Wabah and Pandemic: A Corpus Linguistics Overview. *AL-ISHLAH: Jurnal Pendidikan*, 16(2), 1616-1628.
- Rezkiana, N. M., Manda, D., & Awaru, A. O. T. (2023). Penguatan Pendidikan Karakter Siswa Melalui Pembelajaran Berbasis Literasi Digital dalam Mata Pelajaran Sosiologi di Sekolah Menengah Atas (SMA) Bosowa School Makassar. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 7(3).
- Srimuliyani, S. (2023). Menggunakan teknik gamifikasi untuk meningkatkan pembelajaran dan keterlibatan siswa di kelas. *EDUCARE: Jurnal Pendidikan Dan Kesehatan*, 1(1), 29-35.
- Suparmini, K., Suwindia, I. G., & Winangun, I. M. A. (2024). Gamifikasi untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa di Era Digital. *Education and Social Sciences Review*, 5(2), 145-148.
- Ulya, R. H., Noveria, E., Henanggih, M. D. F., Nurizzati, N., & Rachman, A. (2023). Pemanfaatan Template Surat Otomatis dalam Kegiatan Surat Menyurat pada Dinas Pendidikan Pemuda dan Olahraga Kabupaten Solok. *Community Development Journal: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 4(5), 10920-10927.