# Judul Artikel Pengabdian, Cambria 14pt (Peningkatan Kapasitas Guru dalam Penggunaan Media Digital Interaktif di Sekolah Dasar)

Nama Penulis1\*, Nama Penulis2

1Program Studi ..., Universitas ..., Indonesia

2Program Studi ..., Universitas ..., Indonesia

Email: penulis1@email.com; penulis2@email.com

Nomor WA: +62852xxxxxxxx (nomor ini hanya untuk mempermudah proses, tidak akan dipublikasikan)

# Abstrak

Abstrak ditulis dalam satu paragraf berisi 150–200 kata, memuat latar belakang singkat kegiatan, tujuan utama pengabdian, metode pelaksanaan, hasil utama yang diperoleh mitra, serta simpulan dan kontribusi kegiatan. Gunakan font Cambria 10 pt, spasi 1,15. Kegiatan pengabdian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya keterampilan digital guru sekolah dasar dalam menyusun media pembelajaran interaktif. Tujuan kegiatan ini adalah meningkatkan kapasitas guru melalui pelatihan berbasis praktik dengan pendekatan partisipatif. Pelaksanaan kegiatan melibatkan 25 guru dari tiga sekolah dasar di Kabupaten Bogor. Metode yang digunakan mencakup pelatihan teknis, pendampingan, dan praktik mandiri dengan evaluasi portofolio. Hasil kegiatan menunjukkan peningkatan signifikan dalam keterampilan guru…

**Kata Kunci: maksimal 5 kata, dipisahkan titik koma (;), urut alfabet; digital; interaktif; pelatihan; SD; teknologi**

# Abstract

*Terjemahan dari abstrak dalam Bahasa Inggris dengan struktur dan gaya yang sama. This community service activity was driven by the low digital competence of elementary school teachers in developing interactive learning media. The objective was to enhance teachers’ capacity through practical training using a participatory approach. The activity involved 25 teachers from three elementary schools in Bogor. The methods included technical workshops, mentoring sessions, and independent practice, evaluated using a portfolio assessment. The results showed a significant improvement in digital skills, particularly in using software tools and developing media for online learning. The activity contributes to building an inclusive and technology-oriented educational environment at the elementary level.*

***Keywords: maksimal 5 keywords; separated by semicolons; digital; interactive; primary school; training; technology***

# Article History

Received: ...
Revised: ...
Accepted: …

# Pendahuluan

Bagian ini memuat latar belakang kegiatan yang kontekstual (tidak teoretis), pernyataan masalah yang jelas, urgensi pengabdian, pendekatan/solusi yang ditawarkan, kontribusi kegiatan, dan tujuan kegiatan. Hindari penggunaan teori panjang lebar. Panjang ideal minimal 8-15 halaman: 4000–6000 kata. Penguatan kapasitas guru dalam pemanfaatan teknologi pembelajaran menjadi salah satu kebutuhan penting dalam ekosistem pendidikan dasar, khususnya pascapandemi. Hasil observasi awal menunjukkan bahwa sebagian besar guru di sekolah mitra mengalami kesulitan dalam merancang media digital yang interaktif. Kondisi ini berdampak pada rendahnya partisipasi belajar siswa dan keterbatasan variasi metode pembelajaran yang digunakan. Berdasarkan temuan tersebut, kegiatan pengabdian ini dirancang sebagai tindak lanjut untuk mendukung peningkatan kompetensi profesional guru dengan fokus pada literasi digital praktis.

# Metode

Berisi lokasi dan mitra kegiatan, pendekatan (misalnya *Participatory Action Research*), langkah-langkah pelaksanaan, instrumen, teknik dokumentasi, dan evaluasi. Sertakan rujukan jika ada. Font Cambria 11 pt. Kegiatan ini menggunakan pendekatan Participatory Action Research (PAR) dengan tiga tahap utama: identifikasi kebutuhan, pelatihan teknis, dan evaluasi hasil. Lokasi pengabdian adalah tiga SD negeri di wilayah Kecamatan Ciawi, Kabupaten Bogor. Pelatihan dilakukan secara luring selama dua minggu, dengan sesi praktik langsung dan diskusi kelompok. Instrumen evaluasi mencakup lembar observasi, portofolio, dan angket kepuasan mitra. Data dianalisis secara deskriptif kualitatif.

# Hasil dan Pembahasan

Paparkan capaian kegiatan secara kualitatif dan/atau kuantitatif, sertakan perbandingan dengan kegiatan lain (jika ada), tampilkan gambar, tabel, atau foto dokumentasi yang relevan. Keterangan tabel ada di atas dan untuk gambar, bagan, dan grafik keterangan ditulis di bawah. Penulis harus membuat memaparkan pelaksanaan program sesuai keterkaitan hasil dengan manfaat bagi mitra. Hasil pengabdian menunjukkan bahwa semua peserta mengalami peningkatan signifikan dalam penggunaan aplikasi desain seperti Canva for Education dan Quizziz. Guru mitra mulai mampu memproduksi bahan ajar yang lebih menarik dan kontekstual. Mitra juga menyampaikan bahwa keterampilan digital mereka meningkat dalam aspek desain visual dan pengelolaan kelas daring. Hasil ini konsisten dengan studi oleh Nurkomala, et.al., (2024) yang menegaskan pentingnya penggunaan canva dalam mendukung pelatihan guru sebagai kebutuhan mitra untuk meningkatkan kompetensi.

Contoh Tabel disajikan sebagai berikut:

**Tabel 1.** Kondisi Awal dan Pasca Intervensi

| Kondisi Awal | Intervensi | Kondisi Setelah Kegiatan |
| --- | --- | --- |
| Rendahnya literasi digital guru | Pelatihan media interaktif (Canva, Quizizz) | Guru mampu menyusun bahan ajar digital |

# Simpulan

Kesimpulan ditulis dalam satu paragraf berisi ringkasan kegiatan, dampak nyata bagi mitra, keterbatasan, serta saran untuk keberlanjutan atau pengembangan program berikutnya. Kegiatan pengabdian ini efektif dalam meningkatkan kapasitas guru sekolah dasar dalam merancang media digital yang interaktif dan kontekstual. Pelatihan berbasis praktik dan partisipatif terbukti mampu menjawab kebutuhan aktual guru mitra. Untuk keberlanjutan program, disarankan adanya pendampingan lanjutan dan penyusunan modul pelatihan mandiri berbasis kebutuhan sekolah.

# Ucapan Terima Kasih

Ditujukan pada institusi pendukung dan mitra kegiatan.

# Daftar Pustaka

Disusun alfabetis, minimal 15 referensi dengan dominasi sumber primer (Buku/artikel jurnal/prosiding). Gunakan APA Style dan aplikasi alat referensi otomatis, seperti Mendeley dan Zotero. Jika memungkinkan, lampirkan link artikel yang dikutip atau Doi.

Contoh:

Nurkomala, N., Prasetyo, T., & Suherman, I. (2024). Pengaruh Model Pembelajaran Project Based Learning Dengan Media Canva Terhadap Hasil Belajar IPAS Siswa Kelas V Di SDN Cibedug 01. *Karimah Tauhid, 3(9),* 10386-10391.

Nadia, R., Prasetyo, T., & Hayu, W. R. R. (2024). Peningkatan Minat Baca Melalui Pojok Baca di Kampung Balandongan. *Educivilia: Jurnal Pengabdian Pada Masyarakat, 5(2*), 191–199. https://doi.org/10.30997/ejpm.v5i2.14917

**Ketentuan utama:**

\*\*Font yang digunakan:\*\* Cambria

\*\*Ukuran font:\*\*

- Judul Artikel: Cambria, 14 pt, bold, Sentence case

- Nama Penulis dan Afiliasi: Cambria, 11 pt

- Konten Abstrak dan kata kunci: Cambria, 10 pt

- Heading Bab: Cambria, 13 pt, bold

- Isi Artikel (body text): Cambria, 11 pt, spasi 1,15; Before: 6 pt; After: 6 pt

- Daftar Pustaka: Cambria, 11 pt, spasi 1,15; Before: 6 pt; After: 6 pt