



PEMERINTAH KABUPATEN BOGOR
DINAS PENDIDIKAN
SEKOLAH DASAR NEGERI BOJONGKONENG 06
NSS : 101020205012 NPSN 20201485 Terakreditasi B No. 1347/BAN-SM/SK/2021
Alamat : Kp. Cikeas Rt 02 Rw 010 Desa Bojongkoneng Kec.Babakanmadang ,Kab.Bogor Kode Pos 16811

Bogor, 2 September 2025

Nomor : 421.2/030-SD/IX/2025
Lampiran : -
Perihal : **Permohonan Sebagai Pemateri**

Kepada
Yth. **Kepala LP2M Universitas IPWIJA**
Di
Tempat

Assalamualaikum.Wr.Wb.

Puji syukur kita panjatkan kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya, sehingga kita senantiasa dalam lindungan-Nya. Shalawat serta salam semoga tercurah kepada junjungan kita Nabi Muhammad SAW beserta keluarga dan sahabatnya.

Berkenaan dengan kegiatan sekolah dengan tema “Pengembangan Konten Digital Untuk Pembelajaran Guru SDN BOJONG KONENG 06”, kami memohon kesediaan dari :

1. Dr. Nanda Hidayati, S.Pd.I., M. Pd.
2. Widodo, S.Pd., MM.
3. Angka Utama, S.E., MM.
4. Dede Mulyana, S.E., MM.

Untuk memberikan materi terkait di atas, yang insyaallah akan di selenggarakan pada :

Hari : **Kamis**
Tanggal : 4 September 2025
Waktu : 08.00 s.d Selesai
Tempat : SD N Bojongkoneng 06
Alamat : Kp. Cikeas RT.002/RW.010 Desa Bojongkoneng
Kec. Babakanmadang Kab. Bogor

Demikian surat permohonan ini disampaikan, atas kerjasamanya kami ucapkan terima kasih.

Wassalamualaikum.Wr.Wb

Kepala Sekolah,

Edim Sukmana, S.Pd.
NIP. 196802292007011006

Tembusan :

1. Pengawas Pembina Kec. Babakanmadang
2. Ketua Komite SDN Bojongkoneng 06



UNIVERSITAS IPWIJA

LEMBAGA PENELITIAN DAN PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT

Jl. Letda Natsir No.7 Cikeas Ds. Nagrak, Kec. Gunung Putri

Kab. Bogor. 16967 Telp. +62-21-8233737

lp2m@ipwija.ac.id <https://lp2m.ipwija.ac.id>

 UNIVERSITAS IPWIJA

SURAT TUGAS PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT

No: 151/IPWIJA.LP2M/PkM-00/2025

Berdasarkan Surat Edaran Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM) Semester Ganjil 2025/2026 No.148/IPWIJA.LP2M/PkM-00/2025 tanggal 1 September 2025 dan surat permohonan dari SDN Bojong Koneng 06, No.421.2/030-SD/IX/2025 tanggal 2 September 2025 perihal permohonan Narasumber, Pendamping dan Pemberi Materi, dengan ini Kepala LP2M Universitas IPWIJA menugaskan:

1. Dr. Nanda Hidayati, S.Pd.I., M.Pd. (NIDN: 0302029103)
2. Widodo, S.Pd., M.M. (NIDN: 0306047104)
3. Angka Utama, S.E., M.M. (NIDN: 0309057703)
4. Dede Mulyana, S.E., M.M. (NIDN: 0310118702)

Untuk menjadi Narasumber dalam kegiatan yang akan dilaksanakan pada:

Hari / tanggal : Kamis, 4 September 2025
Waktu : 08.00 WIB s/d selesai
Tempat : SDN Bojongkoneng 06 Kp. Cikeas RT.002/RW.010 Desa Bojongkoneng Kec. Babakanmadang Kab. Bogor
Tema : "Pengembangan Konten Digital Untuk Pembelajaran Guru SDN Bojong Koneng 06."

Setelah pelaksanaan kegiatan Dosen yang ditugaskan diwajibkan membuat Laporan Pelaksanaan Kegiatan kepada pemberi tugas (LP2M Universitas IPWIJA). Mohon bantuan penanggungjawab kegiatan membantu menyediakan berkas yang diperlukan untuk pembuatan laporan pelaksanaan kegiatan.

Demikian Surat Tugas ini disampaikan untuk dapat dilaksanakan dengan penuh tanggung jawab.

Bogor, 3 September 2025



Drs Javadi, M.M.

Kepala LP2M



PEMERINTAH KABUPATEN BOGOR
DINAS PENDIDIKAN
SEKOLAH DASAR NEGERI BOJONGKONENG 06

NSS : 101020205012 NPSN 20201485 Terakreditasi B No. 1347/BAN-SM/SK/2021
Alamat : Kp. Cikeas Rt 02 Rw 010 Desa Bojongkoneng Kec.Babakanmadang ,Kab.Bogor Kode Pos 16811

Bogor, 4 September 2025

Nomor : 421.2/031-SD/IX/2025
Lampiran : -
Perihal : **Ucapan Terimakasih**

Kepada
Yth. **Kepala LP2M Universitas IPWIJA**
Di
Tempat

Assalamualaikum.Wr.Wb.

Puji syukur kita panjatkan kehadirat Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya, sehingga kita senantiasa dalam lindungan-Nya. Shalawat serta salam semoga tercurah kepada junjungan kita Nabi Muhammad SAW beserta keluarga dan sahabatnya.

Sehubungan dengan terselenggaranya kegiatan pengabdian kepada masyarakat dari para dosen Universitas IPWIJA pada tanggal 4 September 2025, maka dengan ini kami mengucapkan terimakasih kepada :

1. Dr. Nanda Hidayati, S.Pd.I., M.Pd.
2. Widodo, S.Pd., MM.
3. Angka Utama, S.E., MM.
4. Dede Mulyana, S.E., MM.

Yang mana telah bersedia menjadi narasumber dalam tema “Pengembangan Konten Digital Untuk Pembelajaran Guru SDN BOJONG KONENG 06”, dan Alhamdulillah acara tersebut telah dilaksanakan dengan baik.

Semoga materi yang telah disampaikan kepada para peserta menjadi ilmu yang bermanfaat, dan atas perhatian waktu dan tenaga sekali lagi kami ucapkan terimakasih

Wassalamualaikum.Wr.Wb



Kepala Sekolah

Edin Sukmana, S.Pd.

NIP. 196802292007011006

Tembusan :

1. Pengawas Pembina Kec. Babakanmadang
2. Ketua Komite SDN Bojongkoneng 06

**MATERI PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT
PELATIHAN PENGEMBANGAN KONTEN DIGITAL UNTUK PEMBELAJARAN
BAGI GURU SDN BOJONG KONENG 06, KECAMATAN BABAKAN MADANG,
KABUPATEN BOGOR**



Oleh:

Nama : Dede Mulyana, SE., MM

NIDN : 0310118702

**UNIVERSITAS IPWIJA
FAKULTAS EKONOMI DAN BISNIS
PRODI MANAJEMEN S1
SEMESTER GANJIL T.A 2025/2026**

KATA PENGANTAR

Puji syukur ke hadirat Tuhan Yang Maha Esa, sehingga modul pelatihan "Pengembangan Konten Digital untuk Pembelajaran" ini dapat diselesaikan. Modul ini disusun sebagai panduan dalam kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat yang dilaksanakan di SDN Bojong Koneng, Kecamatan Babakan Madang, Kabupaten Bogor.

Kegiatan ini dilatarbelakangi oleh kebutuhan para guru untuk beradaptasi dengan perkembangan teknologi digital dalam proses pembelajaran. Modul ini dirancang khusus untuk pelatihan satu hari dengan pendekatan praktis dan aplikatif, sehingga peserta dapat langsung mempraktikkan pembuatan konten digital sederhana.

Kami mengucapkan terima kasih kepada Kepala Sekolah, para guru, dan seluruh pihak yang telah mendukung terselenggaranya kegiatan ini. Semoga modul ini bermanfaat dan dapat meningkatkan kompetensi digital para pendidik di SDN Bojong Koneng.

Bogor, 4 September 2025

Penyusun

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR.....	2
BAB I.....	4
PENDAHULUAN	4
A. Pentingnya Konten Digital dalam Pembelajaran SD	4
B. Tujuan Pelatihan.....	4
C. Manfaat Pelatihan.....	4
BAB II.....	5
DASAR-DASAR KONTEN DIGITAL.....	5
A. Apa itu Konten Digital?	5
B. Jenis-Jenis Konten Digital untuk Pembelajaran SD	5
C. Prinsip Pembuatan Konten Digital yang Baik.....	5
BAB III	6
WORKSHOP 1: DESAIN GRAFIS DENGAN CANVA	6
A. Pengenalan Canva untuk Pendidikan	6
B. Langkah-Langkah Membuat Akun Canva for Education	6
C. Praktik Membuat Media Pembelajaran Visual	6
BAB IV	8
WORKSHOP 2: KUIS INTERAKTIF DENGAN QUIZZZ.....	8
A. Pengenalan Quizizz sebagai Media Asesmen	8
B. Langkah-Langkah Membuat Akun Quizizz	8
C. Praktik Membuat Kuis Interaktif.....	8
BAB V.....	10
IMPLEMENTASI DAN TINDAK LANJUT.....	10
A. Tips Mengintegrasikan Konten Digital ke dalam RPP	10
B. Sumber Belajar Lanjutan (Tutorial Online)	10
C. Rencana Tindak Lanjut	10
DAFTAR PUSTAKA	11
LAMPIRAN.....	12

BAB I

PENDAHULUAN

A. Pentingnya Konten Digital dalam Pembelajaran SD

Di era digital seperti sekarang, anak-anak usia Sekolah Dasar (SD) tumbuh sebagai *digital natives*—generasi yang akrab dengan gawai dan internet sejak dini. Hal ini membawa implikasi pada dunia pendidikan. Guru dituntut untuk mampu menyajikan pembelajaran yang tidak hanya informatif, tetapi juga menarik dan relevan dengan keseharian siswa.

Mengapa konten digital penting untuk siswa SD?

1. **Meningkatkan Motivasi Belajar:** Visual yang menarik, animasi, dan elemen interaktif dapat membuat siswa lebih antusias mengikuti pelajaran.
2. **Memudahkan Pemahaman Konsep Abstrak:** Materi seperti siklus air, sistem tata surya, atau konsep matematika dapat divisualisasikan sehingga lebih mudah dipahami.
3. **Mengakomodasi Gaya Belajar yang Beragam:** Konten digital dapat menjangkau siswa dengan gaya belajar visual, auditori, maupun kinestetik secara bersamaan.
4. **Mempersiapkan Siswa Menghadapi Masa Depan:** Pengenalan teknologi sejak dini membangun literasi digital yang menjadi kecakapan hidup abad ke-21.

B. Tujuan Pelatihan

Setelah mengikuti pelatihan ini, peserta diharapkan mampu:

1. Memahami konsep dasar dan jenis-jenis konten digital untuk pembelajaran.
2. Mengoperasikan Canva untuk membuat bahan ajar visual seperti presentasi, infografis, dan LKS.
3. Mengoperasikan Quizizz untuk membuat kuis interaktif sebagai alat asesmen yang menyenangkan.
4. Termotivasi untuk mengintegrasikan konten digital ke dalam kegiatan belajar mengajar sehari-hari.

C. Manfaat Pelatihan

1. **Bagi Guru:** Bertambahnya keterampilan literasi digital, tersedianya variasi media ajar, dan meningkatnya efisiensi dalam menyampaikan materi.
2. **Bagi Siswa:** Pembelajaran menjadi lebih menyenangkan, tidak membosankan, dan lebih mudah memahami materi.
3. **Bagi Sekolah:** Meningkatnya kualitas proses pembelajaran dan citra sekolah sebagai lembaga yang adaptif terhadap teknologi.

BAB II

DASAR-DASAR KONTEN DIGITAL

A. Apa itu Konten Digital?

Konten digital adalah segala bentuk informasi atau materi yang dibuat, didistribusikan, dan dikonsumsi melalui perangkat elektronik. Dalam konteks pembelajaran, konten digital adalah materi ajar yang dikemas dalam format digital.

B. Jenis-Jenis Konten Digital untuk Pembelajaran SD

No	Jenis Konten	Contoh	Tools Sederhana
1	Visual	Infografis, poster, slide presentasi, komik	Canva, PowerPoint
2	Audio Visual	Video pembelajaran, animasi	Canva, CapCut, Kinemaster
3	Interaktif	Kuis online, game edukasi, LKPD interaktif	Quizizz, Wordwall
4	Audio	Podcast cerita, lagu pembelajaran	Anchor, Audacity

C. Prinsip Pembuatan Konten Digital yang Baik

Agar konten digital efektif digunakan di kelas SD, perhatikan prinsip berikut:

1. **Sederhana:** Jangan terlalu ramai. Fokus pada satu pesan utama dalam satu slide/gambar.
2. **Visual yang Jelas:** Gunakan gambar dengan resolusi baik dan ukuran font yang cukup besar (minimal 24 pt untuk presentasi).
3. **Warna yang Menarik namun Tidak Mencolok:** Gunakan kombinasi warna yang nyaman dipandang.
4. **Interaktif:** Ajak siswa berpartisipasi, bukan hanya menonton.
5. **Kontekstual:** Sesuaikan dengan kehidupan sehari-hari siswa SD.

BAB III

WORKSHOP 1: DESAIN GRAFIS DENGAN CANVA

A. Pengenalan Canva untuk Pendidikan

Canva adalah platform desain grafis daring yang mudah digunakan, bahkan untuk pemula. Canva menyediakan ribuan template siap pakai untuk berbagai keperluan, termasuk pendidikan.

Keunggulan Canva:

- Gratis (tersedia versi berbayar, tapi versi gratis sudah sangat mencukupi).
- Berbasis cloud (dapat diakses di mana saja, tidak perlu install software berat).
- Tersedia template khusus "Pendidikan".
- Bisa diakses via laptop (browser) atau HP (aplikasi).

B. Langkah-Langkah Membuat Akun Canva for Education

1. Buka situs: www.canva.com
2. Klik tombol "**Daftar**" (Sign up).
3. Daftar menggunakan email (Google) atau alamat email biasa.
4. **Khusus Guru:** Canva menawarkan **Canva for Education** secara GRATIS. Untuk mengaksesnya, daftar menggunakan email sekolah (biasanya berakhiran @sch.id). Jika tidak punya, versi gratis biasa tetap bisa digunakan.

C. Praktik Membuat Media Pembelajaran Visual

1. Membuat Slide Presentasi Menarik

Langkah-langkah:

1. Login ke Canva.
2. Klik tombol "**Buat Desain**" (Create a design).
3. Pilih template "**Presentasi**" (Presentation).
4. Pilih template yang sesuai dengan tema pelajaran (misal: tema alam untuk IPA, tema warna-warni untuk materi umum).
5. **Mengganti Teks:** Klik dua kali pada teks template, lalu ketik materi Anda.
6. **Menambahkan Halaman Baru:** Klik tombol "+" atau "**Tambahkan halaman baru**" di bagian bawah.
7. **Menambahkan Gambar/Illustrasi:**
 - Klik menu "**Elemen**" di sebelah kiri.
 - Cari kata kunci (misal: "matahari", "hewan", "buku").
 - Seret (drag and drop) gambar/ilustrasi ke halaman kerja.
8. **Menambahkan Musik/Video (Opsional):** Klik menu "**Audio**" untuk menambahkan musik latar.
9. Jika sudah selesai, klik "**Bagikan**" (Share) -> "**Unduh**" (Download) -> pilih format **PDF (Standar)** atau **MP4** (jika ada animasi).

2. Membuat Infografis Sederhana

Infografis cocok untuk merangkum materi seperti daur hidup hewan, jenis-jenis pekerjaan, atau tata surya.

Langkah-langkah:

1. Klik "**Buat Desain**" -> ketik di kolom pencarian: "**Infografis**".
2. Pilih template infografis yang berstruktur (misal: ada alur, timeline, atau perbandingan).
3. Ganti teks dengan materi yang ingin disampaikan.
4. Gunakan ikon-ikon dari menu "**Elemen**" untuk memperjelas informasi.

3. Membuat Lembar Kerja Siswa (LKS) Visual

Langkah-langkah:

1. Klik "**Buat Desain**" -> ketik "**Lembar Kerja**" (Worksheet).
2. Pilih template yang sesuai (misal: mencocokkan gambar, menulis huruf, teka-teki silang sederhana).
3. Sesuaikan soal dengan mata pelajaran.
4. **Tips:** Sisakan ruang kosong yang cukup untuk siswa menulis jawaban.
5. Unduh dalam format **PDF** untuk dicetak, atau bagikan link Canva kepada siswa (jika belajar daring).

BAB IV

WORKSHOP 2: KUIS INTERAKTIF DENGAN QUIZIZZ

A. Pengenalan Quizizz sebagai Media Asesmen

Quizizz adalah platform permainan kuis interaktif berbasis daring. Guru dapat membuat soal, dan siswa menjawab melalui gawai masing-masing dengan suasana seperti bermain game.

Keunggulan Quizizz:

- Gratis.
- Suasana menyenangkan karena ada musik, animasi, dan peringkat.
- Siswa bisa mengerjakan di rumah (mode PR).
- Guru otomatis mendapatkan laporan hasil belajar siswa (nilai dan analisis soal).

B. Langkah-Langkah Membuat Akun Quizizz

1. Buka situs: www.quizizz.com
2. Klik tombol **"Sign up"** (Daftar) di pojok kanan atas.
3. Pilih **"Sign up as a teacher"** (Daftar sebagai guru).
4. Daftar menggunakan akun Google atau email biasa.
5. Ikuti petunjuk selanjutnya (mengisi nama, mata pelajaran, dll).

C. Praktik Membuat Kuis Interaktif

1. Membuat Pertanyaan Pilihan Ganda

Langkah-langkah:

1. Setelah login, klik tombol **"Create"** (Buat) di pojok kiri atas.
2. Pilih **"New Quiz"** (Kuis Baru).
3. Beri nama kuis (misal: "Kuis IPA Kelas 4 - Bagian Tumbuhan").
4. Pilih bahasa dan mata pelajaran (tidak wajib, bisa dilewati).
5. **Membuat Soal Pertama:**
 - Ketik pertanyaan di kolom **"Write your question here"**.
 - Isi pilihan jawaban di kolom A, B, C, D.
 - Tentukan jawaban yang benar dengan mengklik lingkaran di samping jawaban.
 - **Tambahkan gambar:** Klik ikon **gambar** di samping pertanyaan untuk memperjelas soal (sangat disarankan untuk siswa SD).
 - Atur durasi waktu menjawab (default 30 detik, bisa diubah).
6. Klik **"Add new question"** untuk menambahkan soal berikutnya.
7. Jika sudah selesai, klik **"Save"** di pojok kanan atas.

2. Mengatur Waktu dan Mode Permainan

Sebelum membagikan kuis kepada siswa, atur preferensi permainan:

1. Buka kuis yang sudah dibuat, klik tombol **"Play"** (Mainkan).
2. Pilih mode:
 - **"Play Live"** : Siswa bermain bersama-sama di kelas secara real-time.
 - **"Assign HW"** : Kuis dikerjakan sebagai pekerjaan rumah (ada batas waktu pengerjaan, misal 1 minggu).
3. Atur pengaturan tambahan:
 - Mematikan/menyalakan musik.
 - Mematikan tampilan peringkat (jika tidak ingin siswa berlomba-lomba).
 - Acak urutan soal.
4. Klik **"Continue"** .

3. Simulasi Menggunakan Kuis di Kelas

Cara siswa bergabung:

1. Setelah memulai mode **"Play Live"** , akan muncul layar dengan **kode permainan** (Game code), misal: **1234 5678** .
2. Siswa membuka situs joinmyquiz.com di HP/laptop mereka.
3. Siswa memasukkan kode permainan dan nama mereka.
4. Guru mengklik **"Start"** , dan semua siswa mulai menjawab.
5. Guru dapat melihat jawaban siswa secara real-time di layar.

BAB V

IMPLEMENTASI DAN TINDAK LANJUT

A. Tips Mengintegrasikan Konten Digital ke dalam RPP

1. **Mulai dari Satu Materi:** Jangan langsung mengubah semua materi. Pilih satu topik yang paling sulit diajarkan dengan metode konvensional.
2. **Gunakan Sebagai Penguatan:** Konten digital bisa digunakan di awal (apersepsi), inti (penyampaian materi), atau akhir (evaluasi).
3. **Kombinasikan dengan Metode Luring:** Tidak harus full digital. Misal: Presentasi Canva ditampilkan di depan kelas (guru menjelaskan), lalu siswa mengerjakan LKS cetak.

B. Sumber Belajar Lanjutan (Tutorial Online)

- **YouTube:** Cari kanal "Canva Indonesia", "Tutorial Quizizz Bahasa Indonesia", atau "Sekolah Quizizz".
- **Komunitas:** Bergabung dengan grup Facebook "Guru Pembelajar" atau "Edukasi Quizizz Indonesia" untuk berbagi pengalaman dan bertanya.
- **Blog:** Canva menyediakan blog khusus pendidikan di canva.com/id_id/learn/education

C. Rencana Tindak Lanjut

1. **Praktik Mandiri:** Guru diharapkan membuat minimal satu konten digital per minggu untuk mata pelajaran yang diampu.
2. **Diskusi Kelompok Kerja Guru (KKG):** Jadwalkan sesi berbagi praktik baik antar guru di SDN Bojong Koneng setiap bulan.
3. **Konsultasi Daring:** Peserta dapat berkonsultasi dengan tim pengabdian melalui grup WhatsApp yang telah dibentuk.

DAFTAR PUSTAKA

Kustandi, C., & Sutrisno, A. (2021). *Belajar dan Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi*. Jakarta: Kencana.

Rezeki, T. I., & Sagala, R. W. (2025). Optimalisasi Pelatihan Pembuatan Media Interaktif Berbahasa Inggris Berbasis Canva dan Powtoon untuk Guru SD. *Jurnal Pengabdian Masyarakat*, Universitas Simalungun.

Riyana, C. (2020). *Literasi ICT dan Media Pembelajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

Rusman. (2018). *Belajar dan Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana.

Zainiyati, H. S. (2017). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis ICT: Konsep dan Aplikasi*. Jakarta: Kencana.

LAMPIRAN

