

Pendampingan Guru SDN Jungcangcang 1 Melalui Etnolite Digital Untuk Meningkatkan Pendidikan Literasi Yang Mendukung Deep Learning

Chairul Fajar Tafrilyanto¹⁾, Laili Amalia²⁾, Yuliarsih³⁾, Moh. Zayyadi^{4*)}, Siti Nur Maulidia⁵⁾, Rifal Akbar⁶⁾, Khana Zulfana Imam⁷⁾

^{1, 2, 3, 4, 5, 6, 7)} Universitas Madura

^{*)} corresponding author

zayyadi@unira.ac.id

ABSTRAK: Tujuan pengabdian ini adalah pendampingan guru SDN Jungcangcang 1 melalui platform EtnoLite Digital untuk meningkatkan pendidikan literasi yang mendukung penerapan deep learning. Kegiatan pelatihan ini dilaksanakan selama 2 hari, pada hari pertama, peserta diberikan materi pendidikan literasi dalam deep learning dan pengenalan aplikasi etnolite digital (fitur dan penggunaannya). Pada hari kedua, peserta diberikan materi instalasi aplikasi etnolite digital dan implementasi aplikasi etnolite digital. Metode pelaksanaan oleh tim pengabdian adalah 1) Identifikasi Awal (Analisis Permasalahan dan Kebutuhan), 2) Identifikasi Budaya dan Literasi yang Digunakan, 3) Rancangan EtnoLite Digital (Berdasarkan Budaya & Literasi), 4) Pelatihan dan Pendampingan, 5) Implementasi IPTEKS (EtnoLite Digital), 6) Penilaian dan Evaluasi, dan 7) Keberlanjutan Program. Penggunaan EtnoLite Digital dalam pembelajaran terbukti membantu siswa mengenal dan memahami budaya lokal, sekaligus memudahkan guru dalam menyusun materi ajar berbasis budaya secara lebih efisien dan menarik.

Kata kunci: Etnolite Digital, Literasi, Pembelajaran Mendalam, Teknologi

ABSTRACT: The purpose of this community service is to mentor teachers of SDN Jungcangcang 1 through the EtnoLite Digital platform to improve literacy education that supports the implementation of deep learning. This training activity was carried out for 2 days, on the first day, participants were given literacy education materials in deep learning and an introduction to the EtnoLite Digital application (its features and uses). On the second day, participants were given materials on the installation of the EtnoLite Digital application and the implementation of the EtnoLite Digital application. The implementation method by the community service team is 1) Initial Identification (Problem and Needs Analysis), 2) Identification of Culture and Literacy Used, 3) EtnoLite Digital Design (Based on Culture & Literacy), 4) Training and Mentoring, 5) Implementation of Science and Technology (EtnoLite Digital), 6) Assessment and Evaluation, and 7) Program Sustainability. The use of EtnoLite Digital in learning has been proven to help students recognize and understand local culture, while making it easier for teachers to compile culture-based teaching materials more efficiently and interestingly.

Keywords: Ethnolite Digital, Literacy, Deep Learning, Technology

PENDAHULUAN

Integrasi teknologi dalam pembelajaran menjadi suatu kebutuhan untuk meningkatkan kualitas pendidikan di era digital. Sejalan dengan hal itu, dunia pendidikan dituntut untuk semakin bertransformasi dengan integrasi teknologi khususnya pembelajaran di kelas (Nurul, 2022; Pambudi & Windasari, 2022). Pemanfaatan teknologi terbukti mampu mendukung pembelajaran aktif yang meningkatkan interaksi

serta keterlibatan siswa (Depita, 2024). Selain itu, integrasi teknologi juga memungkinkan guru untuk memberikan layanan tanpa harus berhadapan langsung dengan siswa, sehingga dapat meningkatkan efisiensi dalam proses pembelajaran (Hakim & Yulia, 2024; Nurul, 2022). Dampak positif penggunaan teknologi tidak hanya dirasakan pada metode pengajaran guru, tetapi juga berperan penting dalam memperkaya pengalaman belajar, menumbuhkan kreativitas, dan memperluas wawasan literasi siswa.

Salah satu kompetensi krusial yang perlu dioptimalkan dalam konteks ini adalah literasi, terutama literasi digital. Literasi digital dapat didefinisikan sebagai kemampuan menggunakan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) untuk menemukan dan mengomunikasikan konten melalui kecakapan kognitif serta teknis (Damayanti, 2019; Mustaghfirin & Zaman, 2025). Secara umum, literasi digital terdiri dari tiga aspek yaitu: literasi informasi, literasi media, literasi teknologi informasi komunikasi. Selain itu, pemerintah juga hadir dalam pengembangan literasi di dunia pendidikan. Salah satu upaya yang dilakukan adalah merancang dan mengembangkan program literasi dasar yaitu literasi baca tulis, numerasi, literasi sains, literasi digital, dan literasi budaya kewargaan bagi warga sekolah (Pendidikan & Kebudayaan, 2021).

Penguatan pendidikan literasi juga menjadi salah satu program prioritas kemendikdasmen. Program ini relevan dengan Asta Cita ke-4 yang dicanangkan pemerintah, yakni memperkuat pembangunan sumber daya manusia (SDM) yang berkualitas. Selain itu, penguatan pendidikan literasi selaras dengan tujuan kemendikdasmen untuk menyiapkan generasi melek teknologi dengan menerapkan pendekatan pembelajaran mendalam. Pembelajaran mendalam, dilakukan tiga penekanan prinsip pengondisian suasana dan proses pembelajaran, meliputi prinsip mindful, meaningful, dan joyful (Feriyanto & Anjariyah, 2024; Mustaghfirin & Zaman, 2025). Pembelajaran mendalam melibatkan tiga pengalaman belajar pada siswa, yaitu memahami, mengaplikasikan, dan merefleksi (Aguiar-Castillo et al., 2021; Mariana et al., 2024). Deep learning oleh Kemdikdasmen ini merupakan sebuah pendekatan pembelajaran yang memuliakan, ditujukan untuk mengatasi permasalahan mutu pendidikan di Indonesia dengan mewujudkan pendidikan bermutu yang mencetak delapan dimensi profil lulusan (Nugraha & Hasanah, 2021; Pendidikan & Kebudayaan, 2021) .

Salah satu institusi yang berupaya mengimplementasikan pendekatan ini adalah SD Negeri Jungcangcang 1, yang berlokasi di Kabupaten Pamekasan, Jawa Timur. SDN Jungcangcang 1 didirikan pada tanggal 31 Desember 1938 dengan Nomor SK Pendirian yang berada dalam naungan Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. Dalam kegiatan pembelajaran, SDN ini memiliki 211 siswa ini terdiri dari 115 siswa laki-laki dan 96 siswa perempuan yang dibimbing oleh 16 guru yang profesional di bidangnya. SDN Jungcangcang 1 telah mengadopsi beberapa inisiatif pembelajaran berbasis teknologi untuk meningkatkan kualitas pendidikan dengan jargon sekolah islami dan budaya. Akan tetapi implementasi teknologi tersebut belum berjalan secara optimal.

Berdasarkan observasi dan wawancara yang dilakukan oleh tim pengabdian, ditemukan sejumlah tantangan utama di SDN Jungcangcang 1. Pertama, rendahnya tingkat literasi digital di kalangan guru dan siswa. Banyak guru belum terbiasa memanfaatkan platform teknologi untuk pembelajaran, sementara siswa cenderung menggunakan gawai untuk bermain daripada untuk belajar. Kedua, dari aspek manajemen, infrastruktur teknologi belum dimanfaatkan secara maksimal. Meskipun

sekolah memiliki akses listrik, internet, dan telah menerapkan Asesmen Nasional Berbasis Komputer (ANBK), penggunaan perangkat teknologi dalam pembelajaran sehari-hari belum merata. Ketiga, kurangnya pelatihan yang relevan bagi guru menjadi kendala signifikan, sehingga metode mengajar masih cenderung konvensional. Terakhir, pembelajaran berbasis teknologi yang ada belum sepenuhnya terintegrasi dengan muatan budaya lokal, yang notabene menjadi salah satu jargon sekolah.



Gambar 1. Lokasi SDN Jungcangcang 1 (Mitra Pengabdian)

Berdasarkan hasil diskusi antara tim pengabdian dengan pihak sekolah, teridentifikasi beberapa permasalahan fundamental yang dialami oleh mitra. Secara umum, minat dan budaya literasi di lingkungan sekolah masih tergolong rendah. Kondisi ini diperparah oleh tantangan dari sisi tenaga pendidik, di mana banyak guru belum memiliki metode yang efektif untuk mengintegrasikan budaya lokal ke dalam pembelajaran literasi dan masih cenderung nyaman menggunakan metode konvensional. Lebih lanjut, ditemukan adanya kesenjangan kompetensi digital yang signifikan di kalangan guru, yang berakibat pada terbatasnya kemampuan mereka dalam memanfaatkan teknologi serta minimnya ketersediaan bahan ajar digital yang relevan. Selain itu, kurangnya komunikasi antara sekolah dan orang tua juga menjadi kendala dalam mendukung program literasi. Dari serangkaian isu tersebut, disepakati bahwa permasalahan prioritas yang mendesak untuk dicarikan solusi adalah rendahnya kompetensi guru dalam hal literasi digital berbasis budaya. Oleh karena itu, fokus utama program pengabdian ini adalah pendampingan guru SDN Jungcangcang 1 melalui platform EtnoLite Digital untuk meningkatkan pendidikan literasi yang mendukung penerapan *deep learning*.

PERMASALAHAN

Berdasarkan hasil diskusi antara tim pengabdian dengan pihak sekolah, teridentifikasi beberapa permasalahan fundamental yang dialami oleh mitra yang perlu diberikan solusi. Oleh karena itu, tim pengabdian akan bekerjasama dengan beberapa pihak sekolah yakni dengan kepala sekolah dan guru mitra dalam memberikan solusi yang diberikan terhadap permasalahan mitra. Program pengabdian ini adalah pendampingan guru SDN Jungcangcang 1 melalui platform EtnoLite Digital untuk meningkatkan

pendidikan literasi yang mendukung penerapan *deep learning*. Kegiatan ini sebagai lanjutan dari hasil penelitian tim pengabdian etnomatematika karakteristik budaya madura dalam kurikulum merdeka (Hasanah et al., 2024; Zayyadi, Lanya, Linarsih, Mansyur, et al., 2024) yang bisa menjadi salah satu cara atau strategi dalam mendukung mengatasi permasalahan mitra terakit implementasi budaya lokal (Tafrilyanto et al., 2023; Zayyadi et al., 2025).

Selain itu, hasil pengabdian dari tim pada Tahun 2024 tentang media digital dengan judul pendampingan pembuatan modul pembelajaran digital bagi guru SD dan hasil penelitian tim pengembangan media pembelajaran klopematika dengan pendekatan matematika realistik berbasis kearifan lokal madura. Selain itu, tim pengabdian ini juga lanjutan dari penelitian tentang menguatkan literasi bahasa inggris melalui program pembelajaran kolaboratif untuk siswa (Amalia et al., 2024).

METODE PELAKSANAAN

Metode pelaksanaan oleh tim pengabdian adalah sebagai berikut:

1. Identifikasi Awal (Analisis Permasalahan dan Kebutuhan)
Pada tahap ini, tim mengidentifikasi kondisi literasi di SDN Jungcangcang 1 dan kesiapan guru dalam menggunakan teknologi. Tim menentukan kebutuhan guru, siswa, dan sekolah dalam implementasi teknologi pembelajaran berbasis etno-literasi.
2. Identifikasi Budaya dan Literasi yang Digunakan
Pada tahap ini, tim mengumpulkan unsur budaya lokal yang relevan untuk pembelajaran literasi berbasis digital. Mengidentifikasi cerita rakyat, puisi daerah, dan kearifan lokal yang bisa dijadikan bahan ajar digital. Memilih pendekatan literasi yang sesuai, seperti storytelling digital, video interaktif, atau e-book berbasis budaya.
3. Rancangan EtnoLite Digital (Berbasis Budaya & Literasi)
Pada tahap ini, tim merancang platform digital yang mengintegrasikan literasi dan budaya lokal dalam pembelajaran. Mengembangkan aplikasi EtnoLite Digital dengan fitur interaktif berbasis budaya lokal.
4. Pelatihan dan Pendampingan
Pada tahap ini, tim akan melakukan pendampingan guru sesuai perencanaan yang telah direncanakan sebelumnya. Tujuan dari pelatihan ini adalah meningkatkan keterampilan guru dalam menggunakan teknologi dan mengintegrasikan budaya dalam pembelajaran.
5. Implementasi IPTEKS (EtnoLite Digital)
Pada tahap ini, tim mengaplikasikan EtnoLite Digital dalam pembelajaran untuk meningkatkan literasi siswa. Penggunaan e-book, video, dan kuis digital dan lainnya berbasis budaya dalam pembelajaran sehari-hari. Output kegiatan ini guru menilai efektivitas media digital dalam meningkatkan literasi..
6. Penilaian dan Evaluasi
Pada tahap ini, tim mengukur dampak implementasi EtnoLite Digital dalam meningkatkan literasi digital berbasis budaya.. Selain itu, tim mengumpulkan feedback dari guru, siswa, dan orang tua mengenai efektivitas EtnoLite Digital.
7. Keberlanjutan Program
Pada tahapan ini tim memastikan program terus berjalan dan berkembang ke

sekolah lain.

PELAKSANAAN

Tujuan Kegiatan ini adalah melakukan pendampingan guru SDN Jungcangcang 1 melalui platform EtnoLite Digital untuk meningkatkan pendidikan literasi yang mendukung penerapan deep learning. Sasaran dari kegiatan abdimas ini adalah semua guru dan tenaga kependidikan yang berada di naungan SDN Jungcangcang 1. Berikut ini secara lebih detail kegiatan yang dilakukan oleh tim abdimas:

1. Identifikasi Awal (Analisis Permasalahan dan Kebutuhan)

Pada tahap ini, tim mengidentifikasi kondisi literasi di SDN Jungcangcang 1 dan kesiapan guru dalam menggunakan teknologi. Tim menentukan kebutuhan guru, siswa, dan sekolah dalam implementasi teknologi pembelajaran berbasis etno-literasi. Melalui proses ini, tim dapat menentukan secara akurat kebutuhan guru, siswa, dan sekolah sebagai landasan untuk merancang implementasi program pembelajaran berbasis etno-literasi yang efektif. Hasil identifikasi guru membutuhkan media aplikatif untuk meningkatkan pendidikan literasi.

2. Identifikasi Budaya dan Literasi yang Digunakan

Pada tahap ini, tim mengumpulkan unsur budaya lokal yang relevan untuk pembelajaran literasi berbasis digital. Proses ini melibatkan identifikasi konten potensial seperti cerita rakyat, puisi daerah, dan kearifan lokal untuk dikembangkan menjadi bahan ajar. Berdasarkan identifikasi yang dilakukan, tim memilih pendekatan penyajian digital yang paling sesuai, dengan mempertimbangkan beberapa opsi seperti *storytelling* digital, video interaktif, atau pengembangan *e-book* berbasis budaya.

3. Rancangan EtnoLite Digital (Berbasis Budaya & Literasi)

Pada tahap ini, tim merancang platform digital yang mengintegrasikan literasi dan budaya lokal dalam pembelajaran. Mengembangkan aplikasi EtnoLite Digital dengan fitur interaktif berbasis budaya lokal.

Berikut adalah beberapa inovasi fitur EtnoLite Digital yang dapat diimplementasikan dalam platform ini sebagai berikut.

- a. Digitalisasi cerita rakyat Madura dan budaya lokal madura
- b. Game edukasi berbasis budaya (Permainan tradisional madura)
- c. Aplikasi pembelajaran berbasis AR/VR
- d. Konten edukasi di media sosial
- e. Digital storytelling tentang budaya lokal madura dalam pembelajaran



Gambar 1. Rancangan EtnoLite Digital

4. Pelatihan dan Pendampingan

Pada tahap ini, tim melaksanakan program pendampingan bagi para guru sesuai dengan rencana yang telah disusun. Pelatihan ini bertujuan untuk meningkatkan keterampilan guru dalam memanfaatkan teknologi secara efektif sekaligus mengintegrasikan unsur budaya lokal ke dalam proses pembelajaran. Kegiatan pelatihan ini dilaksanakan selama 2 hari, pada tanggal 25 s/d 26 Juli 2025. Pada hari pertama, peserta diberikan materi pendidikan literasi dalam deep learning dan pengenalan aplikasi etnolite digital (fitur dan penggunaannya). Pada hari kedua, peserta diberikan materi instalasi aplikasi etnolite digital dan implementasi aplikasi etnolite digital.



Gambar 3. Pelaksanaan Pelatihan dan Pendampingan

5. Implementasi IPTEKS (EtnoLite Digital)

Pada tahap ini, platform EtnoLite Digital diaplikasikan secara langsung dalam kegiatan pembelajaran untuk meningkatkan literasi siswa. Implementasinya melibatkan penggunaan beragam media berbasis budaya, seperti *e-book* interaktif, video

pembelajaran, dan kuis digital dalam rutinitas belajar sehari-hari. Di akhir tahap implementasi, guru akan melakukan evaluasi untuk menilai efektivitas penggunaan media-media digital tersebut dalam meningkatkan minat dan pemahaman literasi. Pada tahapan ini, salah satu guru diberikan kesempatan untuk mempresentasikan hasil implementasi yang sudah dilakukan selama pelatihan berlangsung.



Gambar 4. Implementasi

Setelah dilakukan implementasi, tim melaksanakan pendampingan kembali untuk membantu guru-guru melakukan implementasi dan mengecek sejauh mana progres penggunaan etnolite dalam pembelajaran. Setiap guru didampingi oleh tim pengabdian dalam mengimplimentasikan aplikasi tersebut.



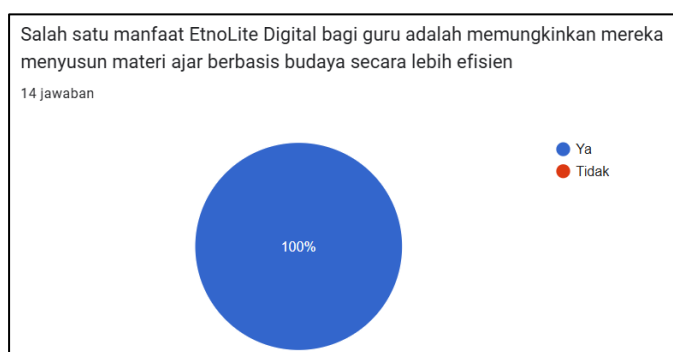
Gambar 5. Pendampingan oleh Tim Pengabdian

6. Penilaian dan Evaluasi

Pada tahap ini, tim mengukur dampak implementasi EtnoLite Digital dalam meningkatkan literasi digital berbasis budaya.. Selain itu, tim mengumpulkan feedback dari guru, siswa, dan orang tua mengenai efektivitas EtnoLite Digital. Pada tahapan ini, peserta diwajibkan untuk mengisi pre test dan pos test yang berkaitan dengan materi pada kegiatan ini. Selain itu ada beberapa masukan yang diberikan oleh peserta kegiatan, sebagai berikut 1) Tindak lanjut dan pendampingan sangat diharapkan untuk guru yang masih lemah pengetahuan tentang IT, 2) Kami tunggu pendampingan-pendampingan

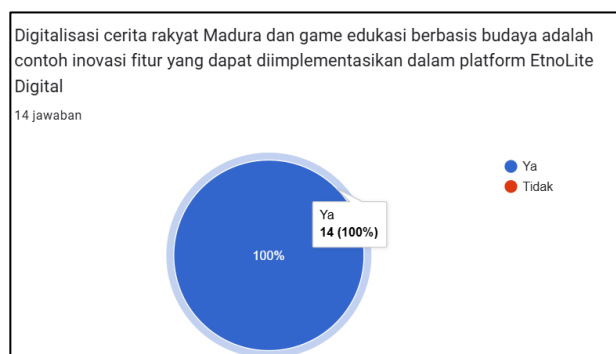
selanjutnya bersama inovasi-inovasi terbaru untuk kemajuan guru dan siswa, 3) Masih butuh pendampingan untuk lebih memahami tentang Etnolite, dan 4) Semoga nantinya caranya lebih sederhana lagi dan mudah diingat.

Dari pelaksanaan kegiatan pengabdian ini terlihat bahwa kegiatan pemberdayaan ini sesuai tujuan yang ingin dicapai yakni pendampingan guru SDN Jungcangcang 1 melalui platform EtnoLite Digital untuk meningkatkan pendidikan literasi yang mendukung penerapan *deep learning*. Hal ini terlihat dari hasil analisis google form yang diberikan kepada peserta yang menyatakan bahwa salah satu manfaat EtnoLite Digital bagi guru adalah memungkinkan mereka menyusun materi ajar berbasis budaya secara lebih efisien.



Gambar 6. Salah satu kuisioner evaluasi

Selain itu, penggunaan Etnolite digital pada pembelajaran dapat membantu siswa untuk memperkenalkan budaya lokal dalam pembelajaran. Hal ini ditunjukkan dengan adanya fitur pada platform etnolite dan peserta menyatakan 100% bahwa EtnoLite Digital membantu melestarikan budaya lokal dengan mengurangi penggunaan bahasa daerah dalam pembelajaran.



Gambar 7. Salah satu kuisioner evaluasi

7. Keberlanjutan Program (Sustainability & Pengembangan Lanjutan)

Pada tahapan ini tim memastikan program terus berjalan dan berkembang ke sekolah lain.

- Tindak lanjut dan pendampingan sangat diharapkan untuk guru yang masih lemah pengetahuan tentang IT.

- b. Kami tunggu pendampingan-pendampingan selanjutnya bersama inovasi-inovasi terbaru untuk kemajuan guru dan siswa.
- c. Fiturnya lumayan banyak sehingga perlu untuk di pelajari

HASIL DAN LUARAN

Secara umum kegiatan pengabdian menunjukkan bahwa sebagian guru masih menghadapi kendala dalam mengoperasikan teknologi informasi, sehingga pendampingan lanjutan secara bertahap sangat diperlukan agar mereka lebih percaya diri menggunakan *EtnoLite Digital*. Para guru juga menekankan pentingnya tindak lanjut berupa pendampingan yang dilakukan secara rutin dan terstruktur (Dariyatul Aini et al., 2024; Zayyadi, Lanya, Mukminin, Rizqiyah, et al., 2024), tidak hanya pada aspek teknis penggunaan aplikasi, tetapi juga pada integrasi *EtnoLite* dengan kurikulum dan praktik pembelajaran di kelas.

Dalam penerapannya, *EtnoLite Digital* dinilai membantu guru dalam menyusun materi berbasis budaya lokal secara lebih efisien. Platform ini mempermudah guru dalam mengintegrasikan konten budaya dengan materi pembelajaran, sehingga proses penyusunan bahan ajar menjadi lebih terstruktur, interaktif, dan relevan dengan konteks kehidupan siswa (Zayyadi et al., 2023; Zayyadi, Lanya, Linarsih, & Saputra, 2024). Namun, para peserta berharap adanya panduan praktis yang lebih sederhana agar langkah-langkah penggunaan aplikasi mudah diingat dan dapat diimplementasikan secara mandiri. Dari sisi siswa, pembelajaran berbasis budaya melalui media digital menumbuhkan antusiasme dan motivasi belajar, sedangkan orang tua memberikan dukungan positif karena menganggap *EtnoLite Digital* mampu menanamkan nilai budaya sejak dini melalui pendekatan teknologi.

Selain itu, terdapat masukan yang cukup penting untuk pengembangan *EtnoLite Digital* ke depan, yaitu perlunya penyederhanaan antarmuka agar lebih ramah pengguna, penambahan fitur yang memudahkan guru melakukan evaluasi hasil belajar siswa, serta hadirnya inovasi-inovasi terbaru agar pembelajaran berbasis digital semakin menarik dan relevan dengan kebutuhan zaman.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil dan pembahasan, kegiatan pengabdian kepada masyarakat di SDN Jungcangcang 1 Pamekasan berhasil memberikan solusi atas permasalahan yang dihadapi, yaitu pendampingan guru dalam memanfaatkan platform *EtnoLite Digital* untuk meningkatkan pendidikan literasi yang mendukung penerapan *deep learning*. Penggunaan *EtnoLite Digital* dalam pembelajaran terbukti membantu siswa mengenal dan memahami budaya lokal, sekaligus memudahkan guru dalam menyusun materi ajar berbasis budaya secara lebih efisien dan menarik. Bagi guru, pemanfaatan platform ini memudahkan penyusunan materi ajar berbasis budaya secara lebih efisien, sistematis, dan interaktif, sehingga dapat meningkatkan kreativitas dalam mengajar. Selain itu, kegiatan ini juga menumbuhkan kesadaran akan pentingnya integrasi teknologi dan kearifan lokal dalam dunia pendidikan, yang pada akhirnya berkontribusi terhadap pembentukan generasi muda yang berkarakter, kritis, dan berwawasan budaya.

Ucapan terima kasih ditujukan kepada Direktorat Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat (DPPM) Kementerian Pendidikan Tinggi, Sains, dan Teknologi (Kemdiktisaintek sebagai penyandang dana dalam terlaksananya kegiatan program

kemitraan masyarakat, Lembaga Penelitian dan Pengabdian Universitas Madura yang telah mendukung pelaksanaan program dan SDN Jungcangcang 1 Pamekasan yang telah bersedia menjadi mitra pengabdian dalam kegiatan ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Aguiar-Castillo, L., Clavijo-Rodriguez, A., Hernández-López, L., De Saa-Pérez, P., & Pérez-Jiménez, R. 2021. Gamification and deep learning approaches in higher education. *Journal of Hospitality, Leisure, Sport and Tourism Education*, 29. <https://doi.org/10.1016/j.jhlste.2020.100290>
- Amalia, L., Wahyuli, S., & tamami, K. 2024. Memperkuat Literasi Bahasa Inggris melalui Program Pembelajaran Kolaboratif untuk Siswa Sekolah Menengah Pertama. *Larisa Pengabdian Multidisiplin*, 2(2).
- Damayanti, I. 2019. OPTIMALISASI LITERASI DIGITAL DALAM PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA SEBAGAI UPAYA PENGUATAN KARAKTER. In *Prosiding Seminar Nasional Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negeri Medan* (Vol. 3). <http://semnasfis.unimed.ac.id2549-435X>
- Dariyatul Aini, S., Subaidi, A., Fajar Tafrilyanto, C., Surahmi, E., Nisa, K., & Saleh, B. 2024. PENDAMPINGAN PEMBUATAN MODUL PEMBELAJARAN DIGITAL BAGI GURU SD NEGERI. *D'edukasi: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 4(2), 72–88.
- Depita, T. 2024. Pemanfaatan Teknologi Dalam Pembelajaran Aktif (Active Learning) Untuk Meningkatkan Interaksi dan Keterlibatan Siswa. *TARQIYATUNA: Jurnal Pendidikan Agama Islam Dan Madrasah Ibtidaiyah*, 3(1), 55–64. <https://doi.org/10.36769/tarqiyatuna.v3i1.516>
- Feriyanto, F., & Anjariyah, D. 2024. Deep Learning Approach Through Meaningful, Mindful, and Joyful Learning: A Library Research. *Electronic Journal of Education, Social Economics and Technology*, 5(2), 208–212. <https://doi.org/10.33122/ejeset.v5i2.321>
- Hakim, A. N., & Yulia, L. 2024. DAMPAK TEKNOLOGI DIGITAL TERHADAP PENDIDIKAN SAAT INI. *Pediaqu: Jurnal Pendidikan Sosial Dan Humaniora*, 3(1), 145–163. <https://publisherqu.com/index.php/pediaqu>
- Hasanah, S. I., Zayyadi, M., Tafrilyanto, C. F., & Ningtyas, Y. D. W. K. 2024. Ethnomathematics of Madurese Cultural Characteristics in the Emancipated Curriculum. *Journal of Innovation in Educational and Cultural Research*, 5(3), 540–548. <https://doi.org/10.46843/jiecr.v5i3.1147>
- Mariana, A., Rawandhy, I., & Hula, N. 2024. Application of Deep Learning in Foreign Language Learning for Boarding Students: Meaningful, Mindful, and Joyful Analysis. *Proceedings of Law, Education, and Socio-Economic Studies*, 1(1), 13–25.
- Mustaghfirin, U. A., & Zaman, B. 2025. Tinjauan Pendekatan Pembelajaran Mendalam Kemdikdasmen Perspektif Pendidikan Islam. *Journal of Instructional and Development Researches*, 5(1), 75–85. <https://doi.org/10.53621/jider.v5i1.476>
- Nugraha, M. T., & Hasanah, A. 2021. MEMBENTUK KARAKTER KEPEMIMPINAN PADA PESERTA DIDIK MELALUI PENDEKATAN PEMBELAJARAN DEEP LEARNING. *AL-HIKMAH: Jurnal Pendidikan Dan Pendidikan Agama Islam*, 3(1), 15–23.

- Nurul, B. I. 2022. Budaya literasi dalam dunia pendidikan. *Conference of Elementary Studies*.
- Pambudi, M. A., & Windasari. 2022. Strategi guru dalam meningkatkan literasi digital pada Siswa. *Jurnal Inspirasi Manajemen Pendidikan*, 3, 636-646.
- Pendidikan, K., & Kebudayaan, D. 2021. *PANDUAN PENGUATAN LITERASI DAN NUMERASI DI SEKOLAH*. Direktorat Jenderal Pendidikan Anak Usia Dini, Pendidikan Dasar, dan Pendidikan Menengah Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Tafrilyanto, C. F., Aini, S. D., Hasanah, S. I., Zayyadi, M., Rovifa, & Kurnadi, B. 2023. Pemanfaatan Lokal Wisdom dalam Membangun Desa Tematik dan Meningkatkan UMKM. *Cakrawala: Jurnal Pengabdian Masyarakat Global*, 4, 440–445.
- Zayyadi, M., Lanya, H., Arifin, M. N., & Murtafiah, W. 2025. Ethnodigital microteaching model through virtual laboratory to improve TPACK of prospective mathematics teachers. *Perspektiv Nauki i Obrazovania*, 2, 637–650. <https://doi.org/10.32744/pse.2025.1.41>
- Zayyadi, M., Lanya, H., Linarsih, Y., Mansyur, M. U., Rizqiyah, T., & Rochmadyan, N. A. 2024. Pendampingan Komunitas Belajar Mini Produktif SDN Kolpajung 2 Pamekasan Melalui E-Kombel Sebagai Upaya Mewujudkan Ekosistem Pendidikan Inklusif. *Journal of Social Sciences and Technology for Community Service (JSSTCS)*, 5(2), 468. <https://doi.org/10.33365/jsstcs.v5i2.4733>
- Zayyadi, M., Lanya, H., Linarsih, Y., & Saputra, A. 2023. PENDAMPINGAN SEKOLAH INKLUSI MELALUI MEDIA ETHNO WEB DIGITAL DALAM IMPLEMENTASI PEMBELAJARAN BERDIFERENSI DAN PENGUATAN PROFIL BELAJAR PANCASILA. *PATIKALA: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 3(1), 799–807. <https://etdci.org/journal/patikala/>
- Zayyadi, M., Lanya, H., Linarsih, Y., & Saputra, A. 2024. PENDAMPINGAN IMPLEMENTASI MEDIA ETHNO WEB DIGITAL DI SDN GLADAK ANYAR 2 PAMEKASAN. *JURNAL TERAPAN ABDIMAS*, 9(1), 118–125.
- Zayyadi, M., Lanya, H., Mukminin, A., Rizqiyah, T., Rochmadyan, N. A., & Hermanto, D. 2024. PENDAMPINGAN GERAKAN LITERASI SEKOLAH DALAM MENDUKUNG IMPLEMENTASI KURIKULUM MERDEKA DI SMP AS-SUHUF. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat (AJPKM)*, 8(2). <https://doi.org/10.32696/ajpkm.v%vi%i.3796>

