Volume 8 Nomor 1 (2026) Pages 116 – 124
Etos: Jurnal Pengabdian Masyarakat
Email Journal : etos.bbc@gmail.com
Web Journal : http://journal.bungabangsacirebon.ac.id/index.php/etos

Pemberdayaan Guru MI/SD melalui Pemanfaatan Media Digital Wordwall dan Educaplay Berbasis Pendekatan ABCD Untuk Meningkatkan Inovasi Pembelajaran di MI Pembangunan Mandirancan

Ananda Fauziyah Ahmad[1]✉, Devia Anggraeni[2], Diana Dini Astuti[3], Hanifah[4], Hazimah Shofiyah[5], Mohamad Difa Haqqon[6], Nita Aljulia[7], Ulul Albab[8], Hajjin Mabrur[9]

[1,2,3,4,5,6,7,8,9] Universitas Islam Bunga Bangsa Cirebon

Correspondence Email: anandafauziyahahmad@gmail.com

Received: 2026-05-09; Accepted: 2026-07-11; Published: 2026-07-25

ABSTRAK

Pembelajaran di tingkat Madrasah Ibtidaiyah (MI) membutuhkan inovasi agar mampu menyesuaikan diri dengan perkembangan teknologi digital dan tuntutan pembelajaran yang lebih interaktif serta kreatif. Kegiatan Pengabdian ini bertujuan untuk mendeskripsikan proses pemberdayaan guru MI/SD dalam memanfaatkan media digital Wordwall dan Educaplay melalui pendekatan Asset Based Community Development (ABCD) guna meningkatkan inovasi pembelajaran di MI Pembangunan Mandirancan. Kegiatan Pengabdian ini menggunakan metode kualitatif deskriptif dengan teknik pengumpulan data melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi. Pemberdayaan dilakukan melalui pelatihan, pendampingan, serta pemanfaatan aset lokal berupa kompetensi guru dan dukungan lingkungan sekolah. Hasil Kegiatan Pengabdian menunjukkan bahwa guru mampu mengintegrasikan Wordwall dan Educaplay dalam proses pembelajaran setelah melalui tahapan pendampingan yang sistematis. Penerapan media digital ini tidak hanya meningkatkan keterlibatan siswa dalam aktivitas belajar, tetapi juga memperkuat efektivitas penyampaian materi serta mendorong lahirnya kreativitas guru dalam merancang pembelajaran yang adaptif. Dengan demikian, pemberdayaan guru berbasis pendekatan ABCD terbukti efektif dalam mendukung pemanfaatan teknologi digital untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di MI/SD.

Kata Kunci: *Media Digital Wordwall, Educaplay, Pendekatan ABCD*

ABSTRACT

Learning at the Madrasah Ibtidaiyah (MI) level requires innovation to be able to adapt to the development of digital technology and the demands of more interactive and creative learning. This study aims to describe the process of empowering MI/SD teachers in utilizing digital media Wordwall and Educaplay through the Asset Based Community Development (ABCD) approach to improve learning innovation at MI Pembangunan Mandirancan. This study used a descriptive qualitative method with data collection techniques through observation,

interviews, and documentation. Empowerment was carried out through training, mentoring, and the utilization of local assets in the form of teacher competencies and school environmental support. The results of the study show that teachers were able to integrate Wordwall and Educaplay into the learning process after going through systematic mentoring stages. The application of this digital media not only increased student engagement in learning activities but also strengthened the effectiveness of material delivery and encouraged teachers' creativity in designing adaptive learning. Thus, teacher empowerment based on the ABCD approach proved effective in supporting the use of digital technology to improve the quality of learning in MI/SD.

Keywords: *Digital Media Wordwall, Educaplay, ABCD approach*

Copyright © 2026 Etos: Jurnal Pengabdian Masyarakat

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan sarana penting dalam mengembangkan potensi peserta didik, baik dalam aspek kognitif, afektif, maupun psikomotorik. Pada era digital saat ini, pemanfaatan teknologi informasi dalam proses pembelajaran menjadi kebutuhan utama untuk meningkatkan kualitas pendidikan (Huda et al., 2020). Perubahan paradigma pendidikan dari pembelajaran konvensional menuju pembelajaran berbasis digital menuntut guru untuk lebih adaptif dan inovatif dalam memanfaatkan berbagai media pembelajaran (Rahmawati & Sari, 2021). Khususnya di tingkat Madrasah Ibtidaiyah (MI) dan Sekolah Dasar (SD), guru memiliki peran penting dalam menciptakan pengalaman belajar yang interaktif dan menyenangkan, sehingga mampu mendorong minat belajar siswa sejak usia dini (Fitriani, 2022). Lebih jauh, guru yang mampu beradaptasi dengan teknologi digital juga berperan dalam menyiapkan siswa menghadapi tantangan abad ke-21 yang menekankan pada keterampilan berpikir kritis, kreativitas, komunikasi, dan kolaborasi (Trilling & Fadel, 2009).

Salah satu platform pembelajaran interaktif yang dapat membantu guru dalam menciptakan suasana belajar yang lebih menarik adalah Wordwall dan Educaplay. Wordwall memungkinkan guru membuat beragam permainan edukatif seperti kuis, teka-teki, maupun permainan kata yang dapat meningkatkan partisipasi siswa (Al-Maroof et al., 2020). Sementara itu, Educaplay menyediakan berbagai fitur media pembelajaran digital berbasis game edukatif yang dapat mendukung motivasi dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran (Martínez-Jiménez et al., 2021). Keunggulan kedua platform ini adalah sifatnya yang mudah diakses, dapat digunakan secara gratis dengan fitur dasar, serta fleksibel untuk disesuaikan dengan materi ajar yang berbeda. Dengan memanfaatkan kedua media tersebut, guru tidak hanya dapat menghadirkan pembelajaran yang lebih bervariasi, tetapi juga membangun iklim belajar yang sesuai dengan gaya belajar generasi digital (Pratama, 2022).

Namun, kenyataannya masih banyak guru MI/SD yang belum memiliki keterampilan memadai dalam menguasai dan memanfaatkan media digital tersebut secara optimal. Rendahnya literasi digital guru menjadi hambatan bagi terciptanya pembelajaran inovatif dan efektif (Prasetyo & Irawati, 2021). Selain itu, keterbatasan pelatihan dan minimnya pendampingan juga menyebabkan guru kesulitan mengintegrasikan media digital dalam pembelajaran sehari-hari (Putri et al., 2022). Faktor usia, latar belakang pendidikan, serta ketersediaan sarana prasarana turut memengaruhi kemampuan guru dalam beradaptasi dengan

perkembangan teknologi (Cahyani & Gunawan, 2021). Kondisi ini menunjukkan adanya kesenjangan antara tuntutan kurikulum berbasis digital dengan realitas di lapangan, sehingga diperlukan strategi pemberdayaan yang komprehensif.

Untuk menjawab tantangan tersebut, diperlukan program pemberdayaan guru yang tidak hanya berfokus pada transfer keterampilan teknis, tetapi juga mengedepankan partisipasi aktif dan penguatan potensi yang dimiliki. Salah satu pendekatan yang relevan adalah Asset Based Community Development (ABCD) yang menekankan pemanfaatan aset lokal, baik berupa sumber daya manusia, jejaring sosial, maupun dukungan lingkungan sekolah (Kretzmann & McKnight, 1993). Pendekatan ini berbeda dengan model top-down karena berangkat dari kekuatan dan aset yang sudah ada, sehingga proses pemberdayaan dapat berlangsung lebih partisipatif, berkelanjutan, dan sesuai kebutuhan nyata guru. Dalam konteks pendidikan, penerapan ABCD dapat membantu guru meningkatkan kepercayaan diri, keterampilan kolaboratif, serta kemampuan berinovasi melalui pemanfaatan teknologi pembelajaran (Yuliani & Sari, 2021).

Kegiatan Pengabdian sebelumnya menunjukkan bahwa pelatihan penggunaan media digital interaktif seperti Wordwall dan Educaplay dapat meningkatkan motivasi serta keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran (Cahyani & Gunawan, 2021; Al-Maroof et al., 2020). Program serupa yang dilakukan di sekolah dasar maupun madrasah terbukti mampu mendorong guru lebih kreatif dalam mengembangkan media pembelajaran digital (Saputra & Nuraini, 2022). Dengan adanya program pemberdayaan berbasis pendekatan ABCD, guru MI Pembangunan Mandirancan diharapkan mampu mengembangkan strategi pembelajaran yang lebih kreatif, inovatif, serta berdaya guna untuk meningkatkan mutu dan efektivitas kegiatan belajar mengajar di sekolah.

METODE PENGABDIAN

1. Tahap Pelaksanaan

Kegiatan pemberdayaan guru dilaksanakan di MI Pembangunan Mandirancan, Desa Mandirancan, Kecamatan Mandirancan, Kabupaten Kuningan, Provinsi Jawa Barat. Lokasi ini dipilih berdasarkan pertimbangan kebutuhan sekolah untuk meningkatkan kualitas pembelajaran berbasis digital. Meskipun sekolah telah memiliki sarana dan prasarana yang relatif memadai, pemanfaatannya masih terbatas pada fungsi dasar sehingga belum berdampak signifikan terhadap kualitas pembelajaran. Oleh karena itu, kegiatan ini difokuskan pada upaya optimalisasi pemanfaatan sarana yang tersedia melalui pelatihan media digital interaktif. Penelitian serupa menegaskan bahwa pemilihan lokasi kegiatan harus didasarkan pada kebutuhan riil komunitas agar intervensi dapat berjalan efektif (Yuliani & Sari, 2021).

Pelaksanaan kegiatan dilakukan pada Kamis, 07 Agustus 2025 dengan agenda meliputi: (1) pengenalan media digital interaktif Wordwall dan Educaplay, (2) sesi sharing pengalaman antar peserta, (3) simulasi pembuatan media pembelajaran interaktif, serta (4) evaluasi hasil kegiatan. Kegiatan disusun dalam satu hari penuh untuk memastikan bahwa keterampilan yang diperoleh dapat langsung dipraktikkan dan diintegrasikan dalam kegiatan belajar mengajar. Menurut Saputra dan Nuraini (2022), pelatihan yang terfokus dengan metode praktik langsung memberikan dampak lebih signifikan terhadap peningkatan keterampilan guru dibandingkan dengan pelatihan berbasis teori semata.

Peserta kegiatan terdiri dari kepala sekolah dan tenaga pendidik di bawah Yayasan Pembangunan, yang meliputi: (a) kepala sekolah MI Pembangunan, (b) guru

MI Pembangunan, (c) guru MTs Pembangunan, (d) guru MA Pembangunan, dan (e) pengajar di Pondok Pesantren Pembangunan. Peserta memiliki latar belakang pengalaman yang beragam, namun sebagian besar belum terbiasa menggunakan perangkat digital dalam pembelajaran. Kondisi ini menunjukkan perlunya intervensi pelatihan untuk meningkatkan literasi digital guru, sebagaimana ditegaskan oleh Prasetyo dan Irawati (2021) bahwa rendahnya literasi digital guru sekolah dasar masih menjadi hambatan dalam penerapan pembelajaran inovatif.

Jumlah peserta yang ditargetkan adalah 25 orang guru, namun yang hadir berjumlah 21 orang guru. Jumlah ini dipandang ideal karena memungkinkan proses pendampingan dilakukan lebih fokus, setiap peserta memperoleh kesempatan praktik langsung, serta mempermudah pembentukan kelompok kecil saat simulasi. Penelitian Rahmawati dan Sari (2021) juga menunjukkan bahwa jumlah peserta yang terbatas dalam pelatihan guru mampu meningkatkan efektivitas interaksi, diskusi, dan transfer keterampilan.

2. Tahap Pendampingan

Pendampingan kegiatan dilakukan dengan menggunakan pendekatan Asset Based Community Development (ABCD). Pendekatan ini dipilih karena menekankan pada penggalian potensi lokal dan aset yang dimiliki komunitas, sehingga pemberdayaan lebih berkelanjutan. Kretzmann dan McKnight (1993) menegaskan bahwa ABCD bertumpu pada kekuatan yang telah dimiliki komunitas, bukan semata-mata pada kelemahannya. Dalam konteks pendidikan, pendekatan ini relevan karena guru dipandang sebagai subjek aktif yang memiliki aset berupa keterampilan, pengalaman, dan dukungan lingkungan sekolah.

Tahapan pendampingan yang dilakukan meliputi:

a. Mempelajari dan Mengatur Skenario

Fasilitator bersama kepala sekolah dan guru melakukan pemetaan kebutuhan pembelajaran sekaligus menyusun skenario pendampingan. Aktivitas ini mencakup perumusan tujuan pembelajaran, kesesuaian dengan kurikulum, serta strategi penggunaan Wordwall dan Educaplay sesuai dengan karakteristik siswa MI/SD. Perencanaan yang matang membantu guru memahami arah kegiatan sekaligus memudahkan implementasi. Menurut Huda et al. (2020), perencanaan sistematis merupakan faktor penting dalam keberhasilan program pemberdayaan berbasis teknologi pendidikan.

b. Menemukan Masa Lampau

Guru diajak merefleksikan pengalaman pembelajaran yang telah dijalankan, termasuk media yang pernah digunakan, hambatan yang dialami, serta keberhasilan yang diperoleh. Refleksi ini penting sebagai evaluasi awal untuk memahami titik tolak kemampuan guru. Hal ini sesuai dengan temuan Cahyani dan Gunawan (2021) yang menyebutkan bahwa refleksi pengalaman belajar membantu guru menemukan kesenjangan sekaligus peluang inovasi.

c. Memimpin Masa Depan

Pada tahap ini, guru difasilitasi untuk membayangkan pembelajaran ideal dengan memanfaatkan media digital. Guru menyusun visi kecil mengenai pembelajaran interaktif berbasis Wordwall dan Educaplay, yang berfokus pada peningkatan partisipasi siswa, keterlibatan aktif, serta suasana belajar yang menyenangkan. Tahap ini menumbuhkan komitmen guru untuk berinovasi. Martínez-Jiménez et al. (2021) menegaskan bahwa penggunaan media digital gamifikasi seperti Educaplay terbukti mampu meningkatkan motivasi siswa serta kreativitas guru dalam pembelajaran.

d. Memetakan Aset

Guru dibimbing untuk mengidentifikasi aset yang tersedia, seperti perangkat teknologi (laptop, proyektor, jaringan internet), keterampilan guru, dukungan kepala sekolah, serta antusiasme belajar siswa. Pemetaan aset bertujuan agar guru mampu melihat potensi yang dapat dimanfaatkan secara optimal dalam mendukung pembelajaran digital. Menurut Yuliani dan Sari (2021), pemetaan aset merupakan langkah kunci dalam pendekatan ABCD karena memberikan dasar yang kuat untuk perencanaan aksi.

e. Menghubungkan dan Menggerakkan Aset (Perencanaan Aksi)

Tahap terakhir diarahkan pada penyusunan rencana aksi nyata dengan menggabungkan aset yang telah dipetakan. Guru membuat rancangan pembelajaran interaktif menggunakan Wordwall dan Educaplay, kemudian mempraktikkannya melalui simulasi. Evaluasi dilakukan untuk menilai efektivitas rancangan pembelajaran serta memberikan masukan yang konstruktif. Selain itu, ditekankan pentingnya kolaborasi antar guru agar inovasi tidak hanya berhenti pada individu, tetapi dapat berkembang secara berkelanjutan di sekolah. Menurut Saputra dan Nuraini (2022), kolaborasi guru dalam penggunaan media digital merupakan faktor penentu keberlanjutan inovasi pembelajaran.

Dengan tahapan pendampingan berbasis ABCD, kegiatan ini tidak hanya menghasilkan peningkatan keterampilan teknis, tetapi juga memperkuat kapasitas internal guru untuk mengembangkan pembelajaran digital secara mandiri. Hal ini sejalan dengan pandangan Trilling dan Fadel (2009) bahwa kompetensi guru dalam memanfaatkan teknologi merupakan keterampilan abad 21 yang wajib dimiliki untuk mendukung pembelajaran yang kreatif dan inovatif.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Gambaran Hasil dan Pembahasan

Pelaksanaan kegiatan pemberdayaan guru MI/SD dalam pemanfaatan media digital Wordwall dan Educaplay di MI Pembangunan Mandirancan berjalan dengan baik serta sesuai dengan tahapan yang telah dirancang melalui pendekatan Asset Based Community Development (ABCD). Kegiatan ini diikuti oleh 21 guru dari berbagai jenjang pendidikan di bawah naungan Yayasan Pembangunan, yang terdiri dari guru MI, MTs, MA, dan pondok pesantren. Jumlah peserta tersebut relatif ideal untuk mendukung efektivitas pendampingan karena memungkinkan terjadinya interaksi lebih intensif, praktik langsung yang merata, serta diskusi kelompok kecil yang lebih dinamis. Hal ini sejalan dengan pandangan Rahmawati & Sari (2021) bahwa keberhasilan pelatihan sangat ditentukan oleh jumlah peserta yang proporsional, sehingga proses transfer pengetahuan dan keterampilan dapat berjalan lebih optimal.

1. Adaptasi Teknologi oleh Guru

Sebelum kegiatan, mayoritas guru belum familiar dengan penggunaan Wordwall maupun Educaplay, baik dalam aspek teknis maupun pedagogis. Setelah mengikuti pelatihan, guru mampu merancang media pembelajaran interaktif berupa kuis, teka-teki, hingga permainan edukatif digital dengan memanfaatkan kedua platform tersebut. Adaptasi ini menunjukkan peningkatan signifikan dalam literasi digital guru. Temuan ini sejalan dengan hasil penelitian Huda et al. (2020) yang menegaskan bahwa pelatihan berbasis praktik langsung dapat mempercepat adaptasi guru terhadap teknologi digital, sehingga mereka lebih percaya diri untuk mengintegrasikannya ke dalam kelas.

Lebih jauh, kemampuan adaptasi teknologi ini menjadi landasan penting bagi guru dalam mengembangkan profesionalisme di era digital. Guru tidak hanya dituntut untuk menguasai perangkat teknologi, tetapi juga harus mampu menyesuaikannya dengan konteks pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa di sekolah dasar. Menurut UNESCO (2019), kompetensi digital guru merupakan salah satu indikator utama kualitas pendidikan di abad ke-21. Dengan demikian, peningkatan adaptasi guru terhadap Wordwall dan Educaplay di MI Pembangunan Mandirancan menunjukkan langkah maju dalam penguatan kapasitas guru untuk menghadapi tantangan pembelajaran digital.

2. Kreatifitas dalam Desain Pembelajaran

Pelatihan ini juga memicu kreativitas guru dalam merancang strategi pembelajaran yang lebih variatif dan inovatif. Guru tidak hanya membuat media digital secara teknis, tetapi juga mampu mengintegrasikan Wordwall dan Educaplay ke dalam skenario pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan siswa. Hal ini menjadikan proses belajar lebih interaktif, menyenangkan, sekaligus sesuai dengan tuntutan kurikulum abad ke-21 (Trilling & Fadel, 2009). Penelitian Martínez-Jiménez et al. (2021) juga menegaskan bahwa media pembelajaran berbasis gamifikasi dapat mendorong kreativitas guru dalam mendesain kegiatan belajar yang menekankan pada partisipasi aktif siswa.

Selain itu, kreativitas yang tumbuh melalui pemanfaatan media digital interaktif ini menjadi faktor penting untuk menghindari monoton dalam proses pembelajaran. Guru yang kreatif mampu menyajikan materi yang sama dengan cara yang berbeda, sehingga siswa tidak hanya memahami konsep, tetapi juga lebih termotivasi untuk belajar. Menurut Kurniawan & Aisyah (2022), guru kreatif yang mengintegrasikan teknologi ke dalam pembelajaran akan mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih bermakna, karena siswa tidak hanya sebagai penerima informasi, tetapi juga sebagai aktor aktif dalam proses belajar.

3. Motivasi dan Partisipasi Siswa

Simulasi pembelajaran yang dilakukan selama kegiatan menunjukkan bahwa siswa lebih antusias dan aktif ketika menggunakan media digital interaktif. Wordwall dan Educaplay berhasil menciptakan suasana belajar yang bersifat edutainment, yaitu menggabungkan unsur pendidikan dengan hiburan sehingga siswa tidak merasa jenuh. Peningkatan motivasi dan keterlibatan siswa ini sejalan dengan penelitian Indrawati et al. (2023) yang menemukan bahwa Wordwall mampu meningkatkan hasil belajar matematika siswa SD secara signifikan dibandingkan metode konvensional. Begitu pula, Dewi, Ruhiyat, & Nulhakim (2024) menyatakan bahwa media kuis berbasis Wordwall terbukti efektif dalam meningkatkan partisipasi dan capaian akademik siswa.

Keterlibatan aktif siswa dalam pembelajaran berbasis media digital menunjukkan bahwa integrasi teknologi dapat memperkuat motivasi intrinsik mereka. Hal ini penting karena motivasi intrinsik berperan besar dalam keberhasilan pembelajaran jangka panjang. Ryan & Deci (2020) dalam teori Self-Determination menegaskan bahwa keterlibatan siswa meningkat ketika pembelajaran memberikan pengalaman yang menyenangkan, relevan, dan memungkinkan siswa berinteraksi secara aktif. Dengan demikian, penerapan Wordwall dan Educaplay tidak hanya berdampak sesaat pada antusiasme siswa, tetapi juga berpotensi menumbuhkan motivasi belajar yang lebih berkelanjutan.

4. Kolaborasi Antar Guru

Salah satu hasil penting dari kegiatan ini adalah terbentuknya kolaborasi antar guru melalui diskusi kelompok dan praktik bersama. Guru menunjukkan komitmen untuk membentuk komunitas pembelajaran digital sebagai wadah berbagi pengetahuan dan pengalaman dalam mengembangkan inovasi pembelajaran. Kolaborasi ini dipandang sebagai faktor kunci dalam keberlanjutan inovasi, sebagaimana disampaikan oleh Saputra & Nuraini (2022) bahwa komunitas belajar guru menjadi sarana efektif untuk mempertahankan praktik inovatif yang lahir dari pelatihan. Dengan demikian, inovasi pembelajaran tidak berhenti pada kegiatan pelatihan, melainkan berlanjut melalui kerja sama dan refleksi kolektif antar guru.

Kolaborasi guru dalam memanfaatkan media digital juga memberikan kesempatan untuk saling melengkapi keterampilan dan pengalaman. Guru yang lebih mahir dalam teknologi dapat mendampingi rekan sejawat yang masih pemula, sehingga tercipta budaya saling mendukung di lingkungan sekolah. Menurut Darling-Hammond et al. (2017), pembentukan komunitas profesional guru merupakan salah satu cara efektif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran, karena memungkinkan pertukaran ide, kolaborasi inovasi, serta perbaikan berkelanjutan dalam praktik mengajar.

Kendala dalam Implementasi

Meskipun kegiatan ini berjalan sukses, terdapat beberapa kendala yang perlu mendapat perhatian lebih lanjut. Pertama, keterbatasan literasi digital awal guru masih menjadi tantangan sehingga diperlukan pendampingan lanjutan. Kedua, keterbatasan infrastruktur, khususnya jaringan internet, kerap menghambat optimalisasi media berbasis web. Ketiga, belum semua guru merasa percaya diri untuk mengimplementasikan media digital secara konsisten di kelas. Hal ini konsisten dengan temuan Prasetyo & Irawati (2021) bahwa kendala umum dalam penerapan pembelajaran digital di sekolah dasar adalah keterbatasan kompetensi guru dan dukungan teknis. Oleh karena itu, keberlanjutan program pendampingan dan penguatan sarana prasarana menjadi aspek penting agar inovasi pembelajaran berbasis digital dapat berlangsung secara efektif.

Selain itu, dukungan dari pihak sekolah dan yayasan juga menjadi faktor penting untuk mengatasi kendala implementasi. Penyediaan program pelatihan lanjutan, insentif untuk guru yang inovatif, serta kebijakan sekolah yang mendukung integrasi teknologi dalam kurikulum dapat memperkuat motivasi guru dalam menerapkan Wordwall dan Educaplay secara konsisten. Hal ini diperkuat oleh temuan Fullan & Quinn (2016) yang menekankan bahwa inovasi pendidikan hanya dapat berkelanjutan apabila didukung oleh kepemimpinan sekolah yang visioner dan kolaboratif.

KESIMPULAN

Kegiatan pemberdayaan guru MI/SD melalui pemanfaatan media digital Wordwall dan Educaplay berbasis pendekatan Asset Based Community Development (ABCD) di MI Pembangunan Mandirancan berhasil dilaksanakan dengan baik. Hasil kegiatan menunjukkan adanya peningkatan signifikan pada aspek adaptasi teknologi, kreativitas guru dalam mendesain pembelajaran, motivasi serta partisipasi siswa, dan kolaborasi antar guru. Guru yang sebelumnya kurang familiar dengan media digital kini mampu mengintegrasikannya ke dalam proses pembelajaran, sehingga tercipta suasana belajar yang lebih interaktif, menyenangkan, dan sesuai dengan tuntutan pembelajaran abad ke-21.

Selain itu, kegiatan ini memperkuat peran komunitas guru dalam membangun inovasi berkelanjutan melalui praktik kolaboratif dan reflektif. Meskipun demikian, beberapa kendala masih ditemukan, seperti keterbatasan literasi digital awal guru, hambatan infrastruktur internet, serta kepercayaan diri yang belum merata dalam mengimplementasikan media digital. Hal ini menunjukkan perlunya program tindak lanjut untuk memperkuat hasil yang telah dicapai.

DAFTAR PUSTAKA

Al-Maroof, R. S., Salloum, S. A., Hassanien, A. E., & Shaalan, K. (2020). Fear from COVID-19 and technology adoption: The impact of Google Meet during the COVID-19 pandemic. Interactive Learning Environments, 31(4), 1–16.

Cahyani, A. D., & Gunawan, G. (2021). Pemanfaatan media digital interaktif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa sekolah dasar. Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia, 6(2), 112–121.

Cahyani, I., & Gunawan, H. (2021). Refleksi pembelajaran daring: Tantangan, hambatan, dan peluang inovasi guru sekolah dasar. Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara, 6(2), 115–127.

Darling-Hammond, L., Hyler, M. E., & Gardner, M. (2017). Effective teacher professional development. Palo Alto, CA: Learning Policy Institute.

Fitriani, D. (2022). Inovasi pembelajaran berbasis digital di sekolah dasar. Jurnal Pendidikan Dasar, 13(1), 45–53.

Fullan, M., & Quinn, J. (2016). Coherence: The right drivers in action for schools, districts, and systems. Corwin Press.

Guskey, T. R. (2002). Professional development and teacher change. Teachers and Teaching, 8(3), 381–391.

Huda, M., Maseleno, A., & Jasmi, K. A. (2020). Empowering education in the digital era. Journal of Critical Reviews, 7(1), 150–155.

Huda, M., Maseleno, A., Teh, K. S. M., Don, A. G., Basiron, B., Jasmi, K. A., & Ahmad, R. (2020). Empowering digital literacy and technology integration in education: A case for teacher professional development. International Journal of Interactive Mobile Technologies (iJIM), 14(4), 140–157.

Indrawati, T., Trisniawati, T., Hadi, W., Nisa, A. F., & Khosiyono, B. H. C. (2023). The Influence of Wordwall Learning Media on Improving Students' Mathematics Learning Outcomes in Elementary Schools. IndoMath: Indonesia

Kretzmann, J. P., & McKnight, J. L. (1993). Building communities from the inside out: A path toward finding and mobilizing a community's assets. ACTA Publications.

Kurniawan, R., & Aisyah, N. (2022). Kreativitas guru dalam pemanfaatan teknologi digital untuk pembelajaran bermakna di sekolah dasar. Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar, 7(1), 45–56.

Martínez-Jiménez, R., Gutiérrez-Santiuste, E., & Román, P. (2021). Gamification in higher education: Teachers' and students' perceptions. Education and Information Technologies, 26(4), 4011–4032.

Martínez-Jiménez, R., Ruiz-Jiménez, M. C., & Martínez-Vicente, J. M. (2021). Using Educaplay for gamified learning: Effects on motivation and academic performance. International Journal of Emerging Technologies in Learning (iJET), 16(12), 122–134.

OECD. (2019). OECD future of education and skills 2030: OECD learning compass 2030. Paris: OECD Publishing.

Prasetyo, A., & Irawati, D. (2021). Literasi digital guru sekolah dasar: Studi kasus

kemampuan pemanfaatan teknologi pembelajaran. Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan, 8(1), 56–65.
Prasetyo, M. A. M., & Irawati, T. (2021). Analisis literasi digital guru sekolah dasar di era pembelajaran daring. Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar, 8(1), 22–34.
Pratama, R. (2022). Pemanfaatan media pembelajaran digital interaktif untuk meningkatkan keterlibatan siswa sekolah dasar. Jurnal Teknologi Pendidikan, 24(1), 33–42.
Putri, A. R., Widodo, A., & Nugraha, R. (2022). Kendala guru dalam mengintegrasikan teknologi digital pada pembelajaran. Jurnal Teknologi Pendidikan, 24(2), 78–90.
Rahmawati, D., & Sari, L. (2021). Efektivitas pelatihan berbasis praktik dalam meningkatkan keterampilan guru sekolah dasar. Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia, 9(2), 75–84.
Rahmawati, N., & Sari, D. P. (2021). Transformasi pembelajaran berbasis teknologi digital di sekolah dasar. Jurnal Inovasi Pendidikan, 8(3), 201–209.
Ryan, R. M., & Deci, E. L. (2020). Self-determination theory: Basic psychological needs in motivation, development, and wellness. Guilford Press.
Saputra, A., & Nuraini, L. (2022). Pelatihan penggunaan media digital interaktif bagi guru sekolah dasar untuk meningkatkan kreativitas pembelajaran. Jurnal Pengabdian Pada Masyarakat, 7(2), 145–154.
Saputra, H., & Nuraini, S. (2022). Kolaborasi guru dalam pemanfaatan media digital interaktif untuk pembelajaran kreatif. Jurnal Teknologi Pendidikan, 24(3), 221–234.
Trilling, B., & Fadel, C. (2009). 21st century skills: Learning for life in our times. San Francisco, CA: Jossey-Bass.
UNESCO. (2019). Framework for teachers' ICT competency standards. Paris: United Nations Educational, Scientific and Cultural Organization.
Yuliani, D., & Sari, P. (2021). Pemberdayaan guru berbasis potensi lokal melalui pendekatan ABCD. Jurnal Pemberdayaan Masyarakat, 5(1), 87–97.
Yuliani, T., & Sari, P. (2021). Asset-based community development dalam pemberdayaan guru: Strategi peningkatan mutu pembelajaran. Jurnal Pengabdian Masyarakat Nusantara, 5(1), 33–42.