



## Pendampingan Optimalisasi Komunitas Belajar untuk Meningkatkan Literasi Digital Guru Sekolah Dasar

**Silvester<sup>1,a\*</sup>, Totok Victor Didik Saputro<sup>2,a</sup>, Christian Cahyaningtias<sup>3,a</sup>, Yosua  
Damas Sadewo<sup>4,a</sup>**

<sup>a</sup>Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Institut Shanti Bhuana, Indonesia

\*Corresponding Author e-mail: [silvester@shantibhuana.ac.id](mailto:silvester@shantibhuana.ac.id)

Received: October 2025; Revised: November 2025; Published: December 2025

**Abstrak:** Perkembangan teknologi digital menuntut guru memiliki literasi digital yang memadai agar mampu mengintegrasikan teknologi secara efektif dalam pembelajaran. Namun, di wilayah 3T seperti Kabupaten Bengkayang, kompetensi digital guru masih rendah akibat keterbatasan sarana dan pendampingan. Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat ini bertujuan mengoptimalkan peran Komunitas Belajar Gema Ceria di SDN 03 Bengkayang sebagai wadah kolaboratif untuk meningkatkan literasi digital guru sekolah dasar. Program dirancang menggunakan model Goal–Reality–Options–Will (GROW) yang melibatkan 20 guru, terdiri atas 14 guru kelas dan 6 guru mata pelajaran. Pendampingan meliputi pelatihan literasi digital berbasis kebutuhan, penggunaan aplikasi pembelajaran inovatif, dan pembuatan media Augmented Reality (AR) berbasis Assemblr EDU. Evaluasi dilakukan secara kuantitatif dan kualitatif. Hasil pre-test dan post-test menunjukkan peningkatan skor rata-rata literasi digital guru dari 2,8 menjadi 4,3, dengan peningkatan tertinggi pada aspek integrasi teknologi dalam pembelajaran. Guru berhasil menghasilkan empat produk media AR bertema Sistem Tata Surya, Struktur Tumbuhan, Bangun Ruang Sederhana, dan Sejarah, yang diuji coba secara terbatas di kelas. Selain itu, frekuensi pertemuan komunitas belajar meningkat dari satu kali menjadi tiga kali per bulan, menandakan tumbuhnya budaya kolaboratif dan reflektif. Dengan demikian, model pendampingan GROW terbukti efektif dalam meningkatkan kompetensi literasi digital guru serta memperkuat ekosistem pembelajaran digital yang adaptif, kolaboratif, dan berkelanjutan di sekolah dasar wilayah perbatasan.

**Kata Kunci:** Literasi Digital; Komunitas Belajar; Augmented Reality; Sekolah Dasar.

## ***Optimizing Learning Communities through Mentoring to Improve Elementary School Teachers' Digital Literacy***

**Abstract:** The development of digital technology demands that teachers possess adequate digital literacy to effectively integrate technology into the learning process. However, in remote and underdeveloped regions such as Bengkayang Regency, teachers' digital competence remains low due to limited facilities and lack of mentoring. This Community Service Program aims to optimize the role of the Gema Ceria Learning Community at SDN 03 Bengkayang as a collaborative platform to enhance the digital literacy of elementary school teachers. The program was designed using the Goal–Reality–Options–Will (GROW) model and involved 20 teachers, consisting of 14 classroom teachers and 6 subject teachers. The mentoring activities included needs-based digital literacy training, the use of innovative learning applications, and the development of Augmented Reality (AR) media using Assemblr EDU. Evaluation was conducted both quantitatively and qualitatively. The pre-test and post-test results showed an increase in the teachers' average digital literacy score from 2.8 to 4.3, with the highest improvement in the aspect of technology integration in learning. Teachers successfully created four AR media products on the themes of the Solar System, Plant Structure, Simple Geometry, and History, which were tested in classroom settings. In addition, the frequency of learning community meetings increased from once to three times per month, indicating the growth of a collaborative and reflective culture. Thus, the GROW mentoring model proved effective in improving teachers' digital literacy competence and strengthening an adaptive, collaborative, and sustainable digital learning ecosystem in elementary schools located in border areas.

**Keywords:** Digital Literacy; Learning Community; Augmented Reality; Elementary School.

**How to Cite:** Silvester, S., Saputro, T. V. D., Cahyaningtias, C., & Sadewo, Y. D. (2025). Pendampingan Optimalisasi Komunitas Belajar untuk Meningkatkan Literasi Digital Guru Sekolah Dasar. *Lumbung Inovasi: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 10(4), 1152-1164. <https://doi.org/10.36312/nqq32f38>



<https://doi.org/10.36312/nqq32f38>

Copyright© 2025, Silvester et al  
This is an open-access article under the CC-BY-SA License.



## PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi digital pada abad ke-21 telah membawa perubahan yang sangat signifikan dalam berbagai aspek kehidupan manusia, termasuk dalam bidang pendidikan. Transformasi digital menuntut adanya penyesuaian paradigma pembelajaran dari yang berpusat pada guru menuju pembelajaran yang berpusat pada peserta didik dengan dukungan teknologi. Dalam konteks ini, literasi digital menjadi salah satu kompetensi esensial yang harus dimiliki oleh guru dan peserta didik agar mampu beradaptasi, berinovasi, serta berpartisipasi aktif dalam ekosistem pendidikan digital (Ahmadi, 2022; Demmanggasa et al., 2023). Literasi digital tidak hanya berkaitan dengan kemampuan teknis dalam mengoperasikan perangkat digital, tetapi juga mencakup kemampuan berpikir kritis, memahami dan mengevaluasi informasi digital, serta berperilaku etis dan bertanggung jawab di ruang digital.

Di Indonesia, berbagai kebijakan strategis telah diluncurkan oleh pemerintah untuk memperkuat transformasi digital dalam pendidikan, antara lain melalui Kurikulum Merdeka, program Guru Penggerak, dan pengembangan Platform Merdeka Mengajar (PMM). Inisiatif-inisiatif ini menuntut guru untuk memiliki literasi digital yang baik agar mampu memanfaatkan sumber belajar digital secara efektif, berkolaborasi dalam jejaring komunitas belajar, dan mengembangkan pembelajaran berbasis teknologi yang relevan dengan kebutuhan peserta didik abad 21 (Kemendikbudristek, 2022). Namun, pada praktiknya, penerapan kompetensi literasi digital di kalangan guru masih menghadapi tantangan besar, terutama di wilayah 3T (terdepan, terluar, tertinggal) atau daerah dengan keterbatasan akses terhadap infrastruktur dan sumber daya teknologi.

Kesenjangan literasi digital di kalangan pendidik masih terlihat nyata di berbagai daerah, termasuk di Kabupaten Bengkayang, Kalimantan Barat. Berdasarkan hasil wawancara pendahuluan dan observasi, sebagian besar guru di wilayah ini masih mengalami keterbatasan dalam memanfaatkan teknologi digital untuk mendukung pembelajaran. Permasalahan utama yang muncul meliputi rendahnya pemahaman terhadap penggunaan perangkat dan aplikasi digital, minimnya pelatihan dan pendampingan berbasis praktik, serta terbatasnya sarana prasarana penunjang pembelajaran digital (Silvester et al., 2023). Selain itu, guru juga menghadapi tantangan dalam mengintegrasikan sumber daya digital ke dalam rencana pembelajaran, mengelola kelas digital, serta menjaga keamanan dan etika digital baik bagi dirinya maupun peserta didik.

Salah satu strategi yang efektif untuk mengatasi permasalahan tersebut adalah melalui penguatan komunitas belajar guru. Komunitas belajar berfungsi sebagai wadah kolaboratif untuk saling berbagi pengalaman, berdiskusi, dan berinovasi dalam meningkatkan kompetensi profesional. Menurut Triatna (2015), komunitas belajar yang efektif dapat menjadi motor penggerak perubahan budaya sekolah melalui praktik reflektif dan kolaboratif. Dalam konteks pendidikan dasar, keaktifan komunitas belajar terbukti berpengaruh positif terhadap peningkatan kompetensi profesional guru. Menurut Arbain (2024) mengemukakan bahwa literasi digital dan keaktifan dalam komunitas belajar secara bersama-sama memberikan kontribusi signifikan terhadap peningkatan kompetensi profesional guru sekolah dasar hingga mencapai 77,8%. Selain itu, kajian terkini menunjukkan bahwa pengembangan literasi digital guru dan integrasi komunitas pembelajaran profesional secara sistematis sangat penting dalam meningkatkan kualitas pembelajaran abad ke-21 dan meningkatkan kesiapan guru menghadapi transformasi digital pendidikan (Mariana & Nurjanah,

2023). Komunitas Belajar Gema Ceria di SDN 03 Bengkayang merupakan salah satu contoh inisiatif lokal yang berupaya menghadirkan lingkungan belajar kolaboratif berbasis teknologi. Komunitas ini beranggotakan guru-guru yang memiliki semangat untuk saling mendukung dalam mengembangkan kompetensi pedagogik dan literasi digital. Keberadaan komunitas ini menjadi langkah strategis dalam menciptakan ekosistem pembelajaran yang adaptif terhadap perkembangan teknologi digital di wilayah perbatasan, yang secara umum menghadapi keterbatasan akses, infrastruktur, dan kesempatan peningkatan kompetensi profesional.

Namun demikian, efektivitas komunitas belajar sangat bergantung pada adanya pendampingan yang sistematis, terarah, dan berkelanjutan. Tanpa pendampingan yang terstruktur, kegiatan komunitas belajar sering kali bersifat insidental, tidak memiliki tujuan yang terukur, serta kurang berdampak signifikan terhadap peningkatan kompetensi guru. Oleh karena itu, dibutuhkan sebuah program Pendampingan Optimalisasi Komunitas Belajar Gema Ceria yang dirancang untuk memperkuat kapasitas guru dalam memanfaatkan teknologi digital sebagai sarana pengembangan profesional dan peningkatan mutu pembelajaran di Sekolah Dasar.

Program Pendampingan Optimalisasi Komunitas Belajar Gema Ceria ini terletak pada penerapan model GROW Coaching sebagai pendekatan pendampingan literasi digital guru di wilayah 3T, khususnya di Kabupaten Bengkayang. Hingga saat ini, penerapan model GROW untuk penguatan komunitas belajar literasi digital di daerah perbatasan belum banyak dilakukan. Pendekatan GROW sebelumnya belum banyak diadopsi dalam konteks penguatan komunitas belajar guru di wilayah 3T dengan fokus pada integrasi Augmented Reality (AR) sebagai strategi pembelajaran digital. Model ini diadaptasi untuk mendampingi guru agar mampu menetapkan tujuan pembelajaran digital yang realistik, merefleksikan kondisi aktual, mengeksplorasi alternatif solusi berbasis teknologi, serta berkomitmen terhadap tindakan nyata yang berkelanjutan.

Dengan demikian, program pendampingan ini diharapkan dapat mendorong guru agar lebih percaya diri dan terampil dalam mengintegrasikan teknologi ke dalam praktik pembelajaran sehari-hari. Lebih jauh, pendampingan ini diharapkan mampu menumbuhkan budaya kolaboratif yang berkelanjutan di antara anggota komunitas belajar, sehingga literasi digital guru tidak hanya meningkat pada tataran individu, tetapi juga menjadi bagian dari transformasi ekosistem pendidikan di sekolah dasar, khususnya di daerah perbatasan seperti Bengkayang.

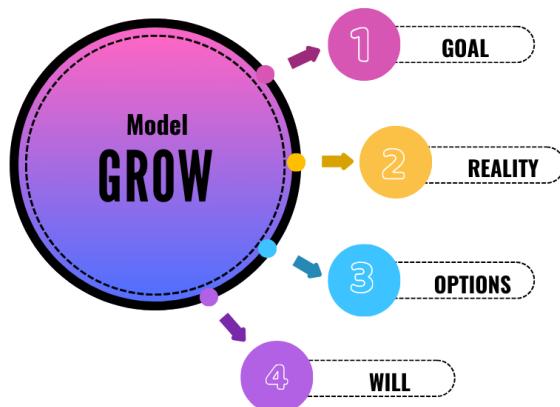
## METODE PELAKSANAAN

Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat ini dilaksanakan di SDN 03 Bengkayang, Kabupaten Bengkayang, Kalimantan Barat, melibatkan 20 orang guru yang tergabung dalam komunitas belajar Gema Ceria. Peserta terdiri atas 14 guru kelas dan 6 guru mata pelajaran, seluruhnya merupakan guru aktif di SDN 03 Bengkayang, dengan fokus pada pendampingan guru dalam mengoptimalkan peran Komunitas Belajar Gema Ceria untuk meningkatkan literasi digital. Program ini dirancang dengan menggunakan model Goal–Reality–Options–Will (GROW) sebagai kerangka strategis, yang dilaksanakan secara sistematis dan berurutan agar pendampingan berjalan efektif dan tepat sasaran (Leach, 2020). Tujuan utama kegiatan ini adalah membekali guru dengan keterampilan dan pemahaman yang komprehensif terkait pemanfaatan teknologi digital dalam pembelajaran.

Teknik evaluasi kegiatan dilakukan secara kuantitatif dan kualitatif untuk memperoleh gambaran yang komprehensif mengenai efektivitas program pendampingan. Secara kuantitatif, evaluasi dilaksanakan dengan menggunakan instrumen pre-test dan post-test berbasis skala penilaian 1–5 guna mengukur

peningkatan literasi digital guru, yang mencakup tiga aspek utama, yaitu kemampuan mengakses sumber digital, kemampuan menganalisis konten digital, serta kemampuan mengintegrasikan teknologi digital dalam proses pembelajaran. Sementara itu, secara kualitatif, evaluasi dilakukan melalui observasi aktivitas peserta, refleksi kelompok, dan wawancara mendalam untuk menggali persepsi guru terhadap efektivitas penerapan model GROW dalam memperkuat peran komunitas belajar serta dampaknya terhadap peningkatan literasi digital di lingkungan sekolah.

Melalui pendampingan ini, komunitas belajar diharapkan berperan sebagai fasilitator dalam pengembangan literasi digital guru, sehingga mampu mengintegrasikan teknologi secara optimal ke dalam proses pembelajaran serta mendukung implementasi pendidikan berbasis digital yang inklusif dan berkelanjutan. Berikut adalah penjelasan rinci terkait penerapan model GROW dalam kegiatan pendampingan:



**Gambar 1.** Model GROW

**Goal** merupakan langkah pertama dalam pendampingan ini adalah menetapkan tujuan utama dari optimalisasi komunitas belajar Gema Ceria dalam meningkatkan literasi digital. Tujuan yang dirumuskan akan menjadi dasar dalam menentukan indikator keberhasilan program pendampingan. Pada tahap ini, tim pengabdian bersama mitra akan berdiskusi untuk mengidentifikasi permasalahan utama terkait literasi digital di sekolah mitra, kemudian merancang program pendampingan yang sesuai untuk mengatasi kendala tersebut.

**Reality**, tahapan ini bertujuan untuk menggali informasi mengenai kondisi komunitas belajar yang telah berjalan di sekolah mitra, khususnya dalam aspek literasi digital. Melalui observasi dan wawancara, tim akan menganalisis tantangan yang dihadapi guru dalam memanfaatkan teknologi digital untuk pembelajaran. Hasil dari tahap ini akan menjadi dasar dalam merancang strategi pendampingan yang tepat untuk meningkatkan literasi digital di komunitas belajar Gema Ceria.

**Options** tahapan ini, tim pengabdian bersama mitra akan merancang solusi atas permasalahan yang telah teridentifikasi. Ide-ide solusi akan dikemas dalam bentuk program pendampingan yang mencakup pelatihan, diskusi, serta praktik langsung dalam pemanfaatan teknologi digital. Program ini diharapkan mampu memberikan strategi yang aplikatif bagi guru dalam meningkatkan literasi digital serta mengintegrasikannya ke dalam pembelajaran.

**Will**, tahapan ini merupakan tahap implementasi dari program pendampingan. Tim pengabdian akan mendampingi komunitas belajar Gema Ceria dalam menerapkan strategi yang telah dirancang untuk meningkatkan literasi digital. Pendampingan ini mencakup pelatihan, bimbingan teknis, serta evaluasi terhadap

efektivitas program. Diharapkan, melalui tahapan ini, komunitas belajar dapat berperan lebih aktif dalam penguatan literasi digital di lingkungan sekolah, sehingga mendukung peningkatan kualitas pembelajaran berbasis teknologi digital secara berkelanjutan.

## HASIL DAN DISKUSI

Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PkM) dengan judul “Pendampingan Optimalisasi Komunitas Belajar dalam Meningkatkan Literasi Digital Guru Sekolah Dasar” dilaksanakan di SDN 03 Bengkayang, Kabupaten Bengkayang, Provinsi Kalimantan Barat. Kegiatan ini berfokus pada upaya mengoptimalkan peran komunitas belajar sebagai wahana kolaboratif guru untuk meningkatkan kompetensi literasi digital, yang menjadi salah satu kemampuan penting dalam mengimplementasikan Kurikulum Merdeka secara efektif dan berkelanjutan. Sebanyak 20 orang guru terlibat sebagai peserta program dengan kriteria: aktif dalam kegiatan komunitas belajar, memiliki perangkat digital pribadi (laptop/*smartphone*), dan bersedia mengikuti seluruh tahapan pendampingan.

### **Goal**

Tahap awal, yaitu Goal, diawali dengan diskusi bersama Kepala Sekolah SDN 03 Bengkayang dan Ketua Komunitas Belajar Gema Ceria sebagai mitra kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat untuk mengidentifikasi permasalahan utama yang dihadapi terkait literasi digital guru. Diskusi ini difokuskan untuk merumuskan kebutuhan prioritas sekolah dan menentukan arah pendampingan yang paling relevan. Berdasarkan hasil diskusi, disepakati bahwa program ini bertujuan untuk mengoptimalkan peran komunitas belajar sebagai fasilitator peningkatan literasi digital guru melalui pemanfaatan teknologi pembelajaran berbasis Augmented Reality (AR). Fokus utama pendampingan meliputi: (1) penguatan pemahaman literasi digital berbasis Kurikulum Merdeka, (2) pengembangan keterampilan praktis guru dalam mengoperasikan dan mengadaptasi media AR, serta (3) penguatan kapasitas komunitas belajar sebagai wadah kolaborasi dan berbagi praktik baik, seperti yang terlihat pada Gambar 1.



**Gambar 2.** Diskusi Bersama Kepala sekolah dan Ketua Komunitas Belajar Gema Ceria SDN 03 Bengkayang

Gambar 2 memperlihatkan kegiatan diskusi yang dilakukan bersama Kepala Sekolah dan Ketua Komunitas Belajar Gema Ceria SDN 03 Bengkayang dalam

rangka perencanaan dan koordinasi program pendampingan. Berdasarkan hasil diskusi tersebut, disepakati tiga fokus utama pendampingan, yaitu: (1) pelatihan literasi digital berbasis kebutuhan guru dengan penekanan pada peningkatan pemahaman mengenai konsep literasi digital serta penerapannya dalam konteks Kurikulum Merdeka. (2) pendampingan penggunaan aplikasi pembelajaran inovatif, yang mencakup eksplorasi dan penerapan media berbasis Augmented Reality (AR) sebagai upaya mendukung pembelajaran di sekolah dasar. (3) sesi praktik langsung pemanfaatan teknologi digital, di mana para guru berkolaborasi dalam merancang dan mengimplementasikan media AR pada skenario pembelajaran nyata di kelas melalui fasilitasi Komunitas Belajar Gema Ceria.

Pendekatan ini dirancang untuk memastikan bahwa seluruh rangkaian pendampingan berjalan secara partisipatif, kontekstual, dan berkelanjutan, sehingga mampu membekali guru dengan kompetensi yang relevan terhadap tuntutan pembelajaran digital sekaligus menumbuhkan peran aktif mereka sebagai agen perubahan dalam penguatan literasi digital di lingkungan sekolah.

Pendekatan GROW sebelumnya belum banyak diadopsi dalam konteks penguatan komunitas belajar guru di wilayah 3T dengan fokus pada integrasi AR sebagai strategi pembelajaran digital. Hal ini menjadi novelty dari kegiatan ini, karena selain mengombinasikan model coaching GROW, kegiatan ini juga menekankan pada pembelajaran berbasis teknologi inovatif untuk konteks daerah dengan keterbatasan infrastruktur digital.

## Reality

Tahap Reality merupakan bagian penting dalam model GROW yang bertujuan untuk memperoleh gambaran faktual dan terukur mengenai kondisi aktual Komunitas Belajar Gema Ceria di sekolah mitra. Fokus utama pada tahap ini adalah menganalisis tingkat literasi digital guru serta mengidentifikasi faktor-faktor yang memengaruhi optimalisasi pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran.

Pelaksanaan tahap ini diawali dengan kegiatan observasi langsung terhadap dinamika aktivitas komunitas belajar, yang dilanjutkan dengan wawancara mendalam bersama Kepala Sekolah, Ketua Komunitas Belajar, serta guru anggota komunitas. Data yang diperoleh digunakan untuk memetakan tantangan konkret yang dihadapi guru dalam mengintegrasikan teknologi digital ke dalam proses pembelajaran. Beberapa permasalahan utama yang teridentifikasi meliputi keterbatasan keterampilan teknis guru dalam mengoperasikan perangkat dan aplikasi pembelajaran berbasis digital, minimnya akses terhadap sumber belajar digital yang kredibel dan berkualitas, serta rendahnya tingkat integrasi teknologi dalam praktik pembelajaran sehari-hari.

Kegiatan observasi dan wawancara dilakukan terhadap 20 guru anggota komunitas belajar. Berdasarkan hasil analisis data, diperoleh temuan bahwa sekitar 70% guru telah memiliki keterampilan dasar dalam penggunaan perangkat digital, namun hanya 25% yang pernah memanfaatkan media digital interaktif dalam kegiatan pembelajaran. Hambatan utama yang dihadapi antara lain keterbatasan jaringan internet, keterbatasan perangkat teknologi (di mana hanya 12 dari 20 guru memiliki laptop pribadi), serta rendahnya pengalaman guru dalam menggunakan aplikasi pembelajaran digital.

Selain mengidentifikasi hambatan, analisis juga diarahkan pada penggalian potensi pendukung yang dapat dioptimalkan. Potensi tersebut mencakup keberadaan beberapa guru dengan kompetensi literasi digital di atas rata-rata, ketersediaan perangkat teknologi dasar seperti laptop dan telepon pintar, serta dukungan

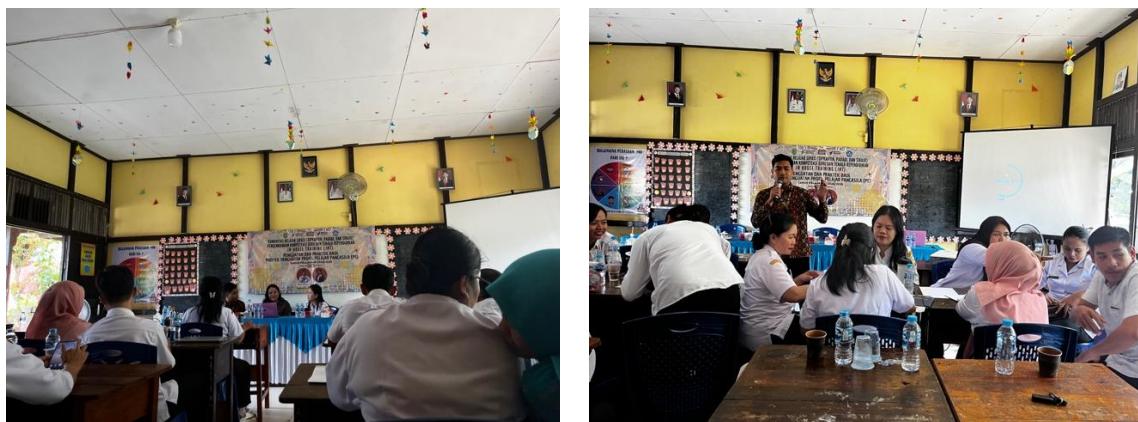
kelembagaan dari pihak sekolah dalam bentuk kebijakan dan penyediaan fasilitas yang menunjang inovasi pembelajaran berbasis digital.

Temuan-temuan pada tahap Reality ini menjadi dasar strategis dalam penyusunan rancangan program pendampingan yang kontekstual, tepat sasaran, dan relevan dengan kebutuhan nyata komunitas belajar. Berdasarkan hasil tersebut, strategi implementasi teknologi pembelajaran, termasuk pemanfaatan media Augmented Reality (AR), dirancang untuk dapat diintegrasikan secara efektif guna memperkuat literasi digital guru dan meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah mitra.

### **Options**

Tahap Options merupakan proses perumusan berbagai alternatif solusi yang dapat diimplementasikan untuk mengatasi permasalahan literasi digital guru, berdasarkan temuan pada tahap Reality. Pada tahap ini, tim pengabdian bersama pihak mitra secara kolaboratif menyusun rencana program pendampingan yang terstruktur, adaptif, dan kontekstual. Alternatif solusi yang dihasilkan meliputi (1) pelatihan literasi digital berbasis kebutuhan guru, (2) pendampingan penggunaan aplikasi pembelajaran inovatif termasuk eksplorasi platform seperti Canva for Education, Liveworksheet dan Quizizz, serta (3) sesi praktik langsung pemanfaatan teknologi digital, khususnya pembuatan media Augmented Reality (AR) menggunakan Assemblr EDU, di mana guru merancang media pembelajaran interaktif sesuai dengan materi ajar di SD.

Tim pengabdian mengembangkan rangkaian kegiatan pelatihan dan implementasi solusi alternatif yang dirancang secara sistematis untuk menjawab kebutuhan nyata guru di lapangan. Pelatihan literasi digital dilaksanakan melalui pendekatan berbasis kebutuhan (*needs-based training*) yang diawali dengan identifikasi tingkat literasi digital guru dan analisis kesenjangan kompetensi. Berdasarkan hasil analisis tersebut, materi pelatihan difokuskan pada penguasaan dasar literasi digital, seperti kemampuan mengelola perangkat digital, penggunaan email dan penyimpanan berbasis cloud, serta pengenalan prinsip keamanan siber (*cyber security*) untuk menjaga keamanan data pribadi dan data peserta didik. Dokumentasi kegiatan pemberian materi disajikan pada Gambar 3.



**Gambar 3.** Penyampaian Materi

Pada Gambar 3 diperlihatkan bahwa tim pengabdian tengah menyampaikan materi yang berfokus pada pemanfaatan aplikasi pembelajaran digital sebagai bagian dari kegiatan pendampingan peningkatan literasi digital guru. Penggunaan aplikasi pembelajaran inovatif yang dapat menunjang terciptanya proses belajar yang aktif,

kolaboratif, dan menyenangkan. Dalam sesi ini, guru diperkenalkan pada berbagai platform digital seperti *Canva for Education* untuk desain media ajar kreatif, *Liveworksheet* untuk pembuatan lembar kerja interaktif, serta *Quizziz* sebagai alat evaluasi berbasis permainan (*game-based assessment*). Melalui pelatihan ini, guru tidak hanya mempelajari fungsi teknis aplikasi, tetapi juga didorong untuk mendesain aktivitas pembelajaran yang berpusat pada siswa (*student-centered learning*) dengan memanfaatkan teknologi digital secara efektif.

Setiap sesi pelatihan dikemas dalam bentuk workshop interaktif dan praktik langsung, disertai dengan pendampingan personal (*coaching*) oleh tim pengabdian untuk memastikan guru mampu mengintegrasikan keterampilan digital yang diperoleh ke dalam konteks pembelajaran di sekolah dasar. Hasil kegiatan ini diharapkan dapat meningkatkan kepercayaan diri guru dalam memanfaatkan teknologi serta memperkuat budaya pembelajaran digital di lingkungan sekolah.

Selain itu, tim pengabdian juga menyelenggarakan workshop intensif mengenai pembuatan dan penerapan media Augmented Reality (AR) sederhana yang disesuaikan dengan konteks pembelajaran di sekolah dasar. Kegiatan ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan guru dalam mengintegrasikan teknologi inovatif ke dalam proses pembelajaran, sehingga materi ajar dapat disajikan secara lebih interaktif, kontekstual, dan menarik bagi peserta didik.

Dalam kegiatan ini, guru terlebih dahulu diperkenalkan pada konsep dasar Augmented Reality, termasuk prinsip kerja, potensi penerapan dalam dunia pendidikan, serta contoh-contoh praktik baik (*best practices*) penggunaan AR dalam pembelajaran di sekolah dasar. Selanjutnya, guru diajak untuk menganalisis kesesuaian materi pelajaran dengan media AR, terutama pada topik-topik yang bersifat abstrak seperti sistem tata surya, struktur tumbuhan, atau konsep bangun ruang dalam matematika, yang seringkali sulit dipahami siswa jika hanya dijelaskan secara konvensional.

Melalui sesi praktik langsung, peserta pelatihan dilatih untuk merancang dan mengembangkan media ajar berbasis AR menggunakan aplikasi seperti Assemblr EDU. Guru mempelajari tahapan pembuatan mulai dari desain objek 3D, integrasi elemen visual dan teks, hingga proses publikasi dan penggunaan media tersebut di kelas. Pendekatan praktik langsung ini memungkinkan guru memperoleh pengalaman belajar yang autentik sekaligus menumbuhkan rasa percaya diri dalam menggunakan teknologi baru. Dari kegiatan praktik para guru menghasilkan 4 produk media pembelajaran berbasis Augmented Reality (AR), di antaranya bertema Sistem Tata Surya, Struktur Tumbuhan, Bangun Ruang Sederhana dan Sejarah. Produk-produk tersebut kemudian diuji coba secara terbatas di kelas masing-masing untuk menilai efektivitas dan relevansinya terhadap materi ajar. Kegiatan ini juga berdampak positif terhadap peningkatan partisipasi aktif guru dalam komunitas belajar, yang terlihat dari meningkatnya frekuensi pertemuan komunitas dari satu kali menjadi tiga kali per bulan sebagai indikator penguatan budaya kolaboratif.

Workshop ini juga menekankan aspek kolaboratif dan reflektif, di mana para guru bekerja dalam kelompok untuk menghasilkan produk media AR sesuai mata pelajaran masing-masing, kemudian mempresentasikan hasil karyanya untuk mendapatkan masukan dari rekan sejawat dan tim pendamping. Kegiatan diakhiri dengan sesi refleksi dan umpan balik (*feedback session*) yang bertujuan untuk mengevaluasi efektivitas pelatihan, mengidentifikasi tantangan yang dihadapi guru dalam merancang media AR, serta menilai kesiapan guru dalam mengimplementasikan hasil pendampingan ke dalam praktik pembelajaran sehari-hari. Melalui kegiatan ini, diharapkan guru tidak hanya memahami aspek teknis penggunaan AR, tetapi juga

mampu mengembangkan strategi pedagogis yang kreatif dan kontekstual, sehingga pembelajaran di sekolah dasar menjadi lebih bermakna, menumbuhkan motivasi belajar siswa, serta memperkuat integrasi literasi digital dalam ekosistem pendidikan dasar.

Hasil penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa pemanfaatan AR dalam pembelajaran mampu meningkatkan motivasi, pemahaman konsep, dan partisipasi aktif siswa (Garzón et al., 2020; Ibáñez & Delgado-Kloos, 2018). AR juga membantu guru menghadirkan pengalaman belajar yang bersifat visual dan interaktif, sehingga memudahkan siswa memahami konsep abstrak melalui representasi tiga dimensi (Bower et al., 2014; Muspiroh et al., 2025). Selain itu, penggunaan AR dinilai efektif dalam mendukung pendekatan *constructivist learning*, di mana siswa dapat membangun pemahamannya sendiri melalui eksplorasi digital dan interaksi langsung dengan objek pembelajaran (Kazlaris et al., 2025; Vidak et al., 2024; Yuen et al., 2011).

Dengan demikian, pelatihan ini tidak hanya memperkuat kompetensi literasi digital dan pedagogik guru, tetapi juga menjadi langkah strategis dalam mempercepat transformasi pembelajaran di lingkungan sekolah dasar. Melalui kegiatan ini, guru didorong untuk lebih adaptif terhadap perkembangan teknologi dan mampu mengintegrasikan media digital, khususnya Augmented Reality (AR), ke dalam praktik pembelajaran yang inovatif dan kontekstual. Selain itu, keterlibatan aktif dalam Komunitas Belajar Gema Ceria memperkuat kolaborasi antar pendidik dalam berbagi praktik baik, saling memberikan umpan balik, serta mengembangkan ide-ide kreatif berbasis teknologi. Secara keseluruhan, kegiatan pendampingan ini berkontribusi pada terbangunnya ekosistem pembelajaran digital yang berkelanjutan dan inklusif, sejalan dengan semangat Kurikulum Merdeka yang menekankan kemandirian, kolaborasi, serta inovasi dalam proses belajar mengajar di abad ke-21.

### **Will**

Tahap Will merupakan fase komitmen dan evaluasi hasil pelaksanaan program pendampingan, yang berfokus pada pengukuran capaian, refleksi dampak, serta perumusan langkah keberlanjutan kegiatan. Evaluasi dilakukan dengan menggunakan pendekatan kuantitatif dan kualitatif untuk memperoleh gambaran komprehensif terkait peningkatan literasi digital guru setelah mengikuti serangkaian pelatihan dan pendampingan berbasis teknologi.

Secara kuantitatif, pengukuran dilakukan melalui pemberian instrumen pre-test dan post-test dengan skala penilaian 1–5 untuk menilai tingkat literasi digital guru sebelum dan sesudah kegiatan. Hasil analisis menunjukkan adanya peningkatan skor rata-rata dari 2,8 pada saat pre-test menjadi 4,3 pada post-test, yang menandakan peningkatan signifikan dalam penguasaan keterampilan digital guru. Aspek yang mengalami peningkatan tertinggi adalah kemampuan mengintegrasikan teknologi digital ke dalam pembelajaran, dengan kenaikan skor sebesar 1,7 poin. Peningkatan ini mengindikasikan bahwa pelatihan yang dirancang secara kontekstual dan berbasis praktik langsung efektif dalam memperkuat kompetensi digital guru sekolah dasar.

Sementara itu, hasil evaluasi kualitatif melalui observasi dan wawancara mendalam menunjukkan adanya perubahan sikap positif guru terhadap penggunaan teknologi digital dalam pembelajaran. Sebagian besar guru menyatakan merasa lebih percaya diri dalam mengoperasikan berbagai aplikasi pembelajaran, seperti Canva for Education, Quizizz, Liveworksheet, dan Assemblr EDU. Guru juga menunjukkan inisiatif untuk menerapkan hasil pelatihan secara mandiri di kelas masing-masing serta aktif berbagi praktik baik (*best practices*) dengan rekan sejawat melalui forum

komunitas belajar. Perubahan ini menunjukkan terbangunnya budaya reflektif dan kolaboratif di kalangan guru, yang menjadi fondasi penting dalam penguatan literasi digital di lingkungan sekolah dasar.

Namun demikian, hasil pendampingan juga mengungkap bahwa tidak semua peserta mencapai tingkat kompetensi yang sama. Sekitar 20% guru masih menghadapi kendala teknis, khususnya dalam pembuatan dan penggunaan media berbasis Augmented Reality (AR) akibat keterbatasan perangkat serta variasi tingkat literasi digital awal yang cukup beragam. Beberapa guru juga melaporkan kendala koneksi internet yang menyebabkan proses *rendering* media AR berjalan lambat. Temuan ini menunjukkan perlunya strategi pelatihan berjenjang (*tiered training*) yang disesuaikan dengan tingkat kesiapan digital masing-masing guru, agar hasil pendampingan lebih merata dan berkelanjutan. Selain itu, diperlukan pula penyediaan dukungan teknis lanjutan berupa sesi *follow-up coaching* atau klinik digital bagi guru yang masih membutuhkan bimbingan tambahan.

Refleksi akhir menunjukkan bahwa keberhasilan program tidak hanya ditentukan oleh peningkatan keterampilan individu, tetapi juga sangat bergantung pada dukungan kelembagaan dan kesinambungan aktivitas komunitas belajar. Komitmen Kepala Sekolah dan Ketua Komunitas Belajar terbukti menjadi faktor kunci dalam menjaga keberlanjutan praktik literasi digital di sekolah. Dukungan ini terlihat dari peningkatan frekuensi pertemuan komunitas belajar dari satu kali menjadi tiga kali per bulan, serta adanya kebijakan sekolah yang mulai mengintegrasikan teknologi digital dalam perencanaan pembelajaran dan evaluasi kinerja guru.

Dengan demikian, tahap Will tidak hanya berfungsi sebagai penutup program, tetapi juga sebagai titik awal untuk membangun komitmen jangka panjang dalam pengembangan literasi digital guru. Program pendampingan yang telah dilaksanakan memberikan dampak nyata terhadap peningkatan kompetensi guru sekaligus memperkuat ekosistem pembelajaran digital di sekolah dasar. Keberhasilan ini diharapkan menjadi model praktik baik (*best practice*) yang dapat diadaptasi oleh sekolah lain, khususnya di wilayah dengan keterbatasan sumber daya digital seperti Kabupaten Bengkayang, guna mendukung percepatan implementasi Kurikulum Merdeka berbasis teknologi.

Jika dibandingkan dengan studi serupa, hasil kegiatan ini sejalan dengan temuan (Suparna, 2023) yang menunjukkan bahwa coaching berbasis GROW efektif meningkatkan kolaborasi guru, namun tingkat keberhasilannya sangat bergantung pada kesiapan teknologi dan dukungan manajerial sekolah. Sementara itu, penelitian (Garzón et al., 2020) juga menguatkan bahwa pemanfaatan AR dalam pembelajaran meningkatkan motivasi dan pemahaman konsep siswa, tetapi memerlukan strategi pendampingan bertahap bagi guru di daerah dengan akses terbatas.

Secara keseluruhan, tahap Will menunjukkan bahwa penerapan model GROW dalam konteks komunitas belajar guru di wilayah 3T efektif meningkatkan literasi digital dan kolaborasi profesional, meskipun masih menghadapi tantangan teknis yang perlu diatasi melalui strategi pelatihan lanjutan dan penguatan infrastruktur digital sekolah.

## KESIMPULAN

Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PkM) dengan judul "Pendampingan Optimalisasi Komunitas Belajar dalam Meningkatkan Literasi Digital Guru Sekolah Dasar" di SDN 03 Bengkayang telah berhasil mengimplementasikan model GROW (Goal, Reality, Options, Will) sebagai pendekatan strategis dalam memperkuat literasi digital guru sekaligus mengoptimalkan peran komunitas belajar sebagai ruang

kolaboratif dan reflektif. Melalui pendekatan ini, kegiatan tidak hanya berfokus pada peningkatan kompetensi teknis guru dalam memanfaatkan teknologi digital, tetapi juga membangun kesadaran pedagogis dan budaya berbagi praktik baik dalam komunitas belajar.

Hasil pelaksanaan menunjukkan peningkatan signifikan dalam kemampuan literasi digital guru, yang ditunjukkan oleh kenaikan skor rata-rata pre-test dan post-test dari 2,8 menjadi 4,3. Peningkatan terbesar terjadi pada aspek kemampuan guru dalam mengintegrasikan teknologi ke dalam proses pembelajaran. Secara kualitatif, kegiatan juga berdampak pada perubahan sikap guru terhadap penggunaan teknologi digital yang lebih positif, kolaboratif, dan reflektif. Guru menunjukkan inisiatif tinggi dalam menciptakan dan menerapkan media pembelajaran berbasis Augmented Reality (AR) di kelas, dengan total 4 produk media inovatif bertema Sistem Tata Surya, Struktur Tumbuhan, Bangun Ruang Sederhana, dan Sejarah yang berhasil diuji coba secara terbatas.

Selain meningkatkan kompetensi individu, kegiatan ini juga memperkuat dinamika komunitas belajar melalui peningkatan frekuensi pertemuan dari satu kali menjadi tiga kali per bulan, yang menandakan tumbuhnya budaya kolaborasi dan diskusi pedagogis di antara guru. Faktor pendukung utama keberhasilan program adalah komitmen Kepala Sekolah, Ketua Komunitas Belajar, dan dukungan kelembagaan sekolah yang secara aktif memfasilitasi kegiatan berbasis teknologi.

Meskipun demikian, sekitar 20% peserta masih menghadapi kendala teknis seperti keterbatasan perangkat dan akses internet, terutama dalam penerapan media AR. Kondisi ini mengindikasikan perlunya strategi pelatihan berjenjang (*tiered training*) serta dukungan teknis lanjutan untuk memastikan pemerataan kompetensi literasi digital di seluruh guru. Secara keseluruhan, kegiatan ini memberikan kontribusi nyata terhadap peningkatan kapasitas profesional guru di wilayah 3T melalui integrasi teknologi pembelajaran berbasis AR dan penguatan komunitas belajar. Pendekatan GROW terbukti efektif sebagai model pendampingan reflektif yang mendorong guru untuk mengidentifikasi kebutuhan, merancang solusi, dan berkomitmen terhadap keberlanjutan inovasi pembelajaran digital. Keberhasilan program ini diharapkan menjadi model praktik baik (*best practice*) yang dapat diadaptasi oleh sekolah dasar lainnya dalam upaya percepatan implementasi Kurikulum Merdeka berbasis teknologi di Indonesia.

## REKOMENDASI

Berdasarkan hasil pelaksanaan kegiatan, direkomendasikan agar program pendampingan serupa dilaksanakan secara berkelanjutan dengan melibatkan lebih banyak sekolah dan komunitas belajar di wilayah Bengkayang maupun daerah sekitarnya. Peningkatan kapasitas guru dalam literasi digital perlu terus difasilitasi melalui pelatihan lanjutan, pendampingan intensif, dan forum berbagi praktik baik antar guru agar tercipta ekosistem pembelajaran digital yang adaptif dan inovatif. Selain itu, dukungan dari pihak sekolah dan dinas pendidikan sangat diperlukan untuk memastikan keberlanjutan program, terutama dalam penyediaan sarana prasarana digital dan integrasi kegiatan komunitas belajar dengan kebijakan pengembangan profesional guru di era transformasi pendidikan berbasis teknologi.

## ACKNOWLEDGMENT

Kami mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada PRPM Institut Shanti Bhuana yang telah memfasilitasi pendanaan dalam kegiatan pengabdian ini. Dukungan tersebut sangat berarti dalam mendukung terlaksananya

program peningkatan literasi digital bagi para guru. Ucapan terima kasih juga kami sampaikan kepada Kepala Sekolah, Ketua Komunitas Belajar Gema Ceria, serta para guru SDN 03 Bengkayang atas partisipasi aktif, antusiasme, dan kolaborasi yang luar biasa dalam setiap tahap pendampingan. Sinergi antara tim pengabdian, pihak sekolah, dan komunitas belajar ini telah memungkinkan tercapainya tujuan kegiatan, yaitu meningkatkan pemahaman guru terhadap konsep literasi digital yang terintegrasi dengan pembelajaran berbasis teknologi, khususnya melalui pemanfaatan media Augmented Reality (AR) sebagai bentuk inovasi pembelajaran, serta mengoptimalkan peran Komunitas Belajar Gema Ceria sebagai wadah kolaborasi, berbagi praktik baik, dan pendampingan berkelanjutan dalam penerapan literasi digital di lingkungan sekolah dasar.

## DAFTAR PUSTAKA

- Ahmadi, F. (2022). *Merdeka Belajar VS Literasi Digital*. Cahya Ghani Recovery.
- Arbain, A., Nurkolis, N., & Yuliejantiningsih, Y. (2024). Pengaruh Literasi Digital Guru dan Keaktifan Komunitas Belajar Terhadap Kompetensi Profesional Guru Sekolah Dasar Negeri. *Jurnal Inovasi Pembelajaran Di Sekolah*, 5(2), 415–424.
- Bower, M., Howe, C., McCredie, N., Robinson, A., & Grover, D. (2014). Augmented Reality in education—cases, places and potentials. *Educational Media International*, 51(1), 1–15.
- Demmanggasa, Y., Sabilaturrizqi, M., Kasnawati, K., Mardikawati, B., Ramli, A., & Arifin, N. Y. (2023). Digitalisasi pendidikan: akselerasi literasi digital pelajar melalui eksplorasi teknologi pendidikan. *Community Development Journal: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 4(5), 11158–11167.
- Garzón, J., Baldiris, S., Gutiérrez, J., & Pavón, J. (2020). How do pedagogical approaches affect the impact of augmented reality on education? A meta-analysis and research synthesis. *Educational Research Review*, 31, 100334.
- Ibáñez, M.-B., & Delgado-Kloos, C. (2018). Augmented reality for STEM learning: A systematic review. *Computers & Education*, 123, 109–123.
- Kazlaris, G. C., Euclid, K., Charalampos, B., & Georgios, K. (2025). Augmented Reality in Education Through Collaborative Learning: A Systematic Literature Review. *Multimodal Technologies and Interaction*, 9(9), 94.
- Kemendikbudristek. (2022). Pedoman penerapan kurikulum dalam rangka pemulihan pembelajaran. *Menpendikbudristek*, 1–112. [https://jdih.kemdikbud.go.id/sjdihsiperpu/dokumen/salinan/salinan\\_20220711\\_121315\\_Fix Salinan JDIH\\_Kepmen Perubahan 56 Pemulihan Pembelajaran.pdf](https://jdih.kemdikbud.go.id/sjdihsiperpu/dokumen/salinan/salinan_20220711_121315_Fix Salinan JDIH_Kepmen Perubahan 56 Pemulihan Pembelajaran.pdf)
- Leach, S. (2020). Behavioural coaching: The GROW model. In *The Coaches' Handbook* (pp. 176–186). Routledge.
- Mariana, R. R., & Nurjanah, N. (2023). Teacher Digital Literacy and Instructional Innovation in Southeast Asia: Comparative Insights from Global Educational Systems. *Sinergi International Journal of Education*, 1(3), 121–137.
- Muspiroh, N., Kurniawan, A., & Tabroni, I. (2025). Leveraging Augmented Reality (AR) and Interactive Media to Enhance Elementary Students' Mastery of Scientific Concepts: A Cross-Regional Study in West Java, Indonesia. *EduBase: Journal of Basic Education*, 6(2), 215–225.
- Silvester, Purnasari, P. D., & Sumarni, M. L. (2023). Pendampingan Peningkatan Literasi Teknologi Bagi Pendidik di Wilayah Perbatasan. *JPDL: Jurnal Pengabdian Dharma Laksana*, 6(1), 8–14.
- Suparna, S. (2023). Upaya Meningkatkan Kompetensi Profesional Guru SDN Andongsili Kecamatan Mojotengah Kabupaten Wonosobo melalui Coaching

- Model GROW Tahun Ajaran 2023/2024. *Jurnal Kridatama Sains Dan Teknologi*, 5(02), 552–561.
- Triatna, C. (2015). Membangun Komunitas Belajar Profesional Untuk Meningkatkan Mutu Pendidikan Di Sekolah. *Jurnal Administrasi Pendidikan*, 12(1).
- Vidak, A., Šapić, I. M., Mešić, V., & Gomzi, V. (2024). Augmented reality technology in teaching about physics: a systematic review of opportunities and challenges. *European Journal of Physics*, 45(2), 23002.
- Yuen, S. C.-Y., Yaoyuneyong, G., & Johnson, E. (2011). Augmented reality: An overview and five directions for AR in education. *Journal of Educational Technology Development and Exchange (JETDE)*, 4(1), 11.