



Transformasi Pembelajaran Bahasa Inggris Menggunakan Platform Digital di MI Muhammadiyah 28 Surabaya

Linda Mayasari^{1*}, Armeria Wijaya¹, Aris Kurnia Wicaksono¹, Adzkia Afra Amatullah¹, Gabriella Brahmasta Indra¹

¹Universitas Muhammadiyah Surabaya, Surabaya, Indonesia

*Correspondence: lindamayasari@um-surabaya.ac.id

ABSTRACT

Digital transformation is urgently needed in primary English education to enhance digital literacy, strengthen parental involvement, and improve students' learning experiences. This community engagement program at MI Muhammadiyah 28 Surabaya aims to strengthen teachers' digital competence, develop Augmented Reality (AR)-based learning media, and improve parents' roles in supporting children's learning at home. The activities were conducted using a participatory-educative approach consisting of needs analysis, socialization, media development, training, implementation, and evaluation. The results indicate an increase in teachers' digital literacy from 47% to 95% based on pre-test and post-test scores. Moreover, 90% of the invited parents actively participated in the training and utilized the smart book, the SIBIAR AR application, and the sibi28.com platform to monitor their children's learning activities. The integration of AR and digital monitoring systems enhanced students' enthusiasm in practicing pronunciation, while parents perceived improvements in their ability to guide learning at home. The program demonstrates that collaboration among teachers, parents, and technology can create a more adaptive, collaborative, and sustainable English learning ecosystem. These findings also highlight the potential for program replication in other schools with appropriate local contextual adjustments.

Keywords: Augmented Reality; Digital Literacy; English; Empowerment; Parents.

ABSTRAK

Transformasi digital menjadi kebutuhan mendesak dalam pembelajaran Bahasa Inggris di sekolah dasar untuk meningkatkan literasi digital, keterlibatan orang tua, dan kualitas pengalaman belajar siswa. Program pemberdayaan guru dan orang tua di MI Muhammadiyah 28 Surabaya bertujuan memperkuat kompetensi digital guru, mengembangkan media pembelajaran berbasis Augmented Reality (AR), serta meningkatkan peran orang tua dalam mendampingi anak belajar di rumah. Kegiatan dilaksanakan melalui pendekatan partisipatif-edukatif yang mencakup analisis kebutuhan, sosialisasi, pengembangan media, pelatihan, implementasi, dan evaluasi. Hasil menunjukkan peningkatan literasi digital guru dari 47% menjadi 95% berdasarkan pre-test dan post-test. Selain itu, 90% orang tua yang diundang berpartisipasi aktif dalam pelatihan dan menggunakan smart book, aplikasi AR SIBIAR, serta platform digital sibi28.com untuk memantau aktivitas belajar anak. Integrasi AR dan sistem monitoring digital mendorong siswa lebih antusias dalam berlatih pengucapan, sementara orang tua merasakan peningkatan kemampuan dalam mendampingi anak. Program ini membuktikan bahwa kolaborasi antara guru, orang tua, dan teknologi mampu menciptakan ekosistem pembelajaran Bahasa Inggris yang lebih adaptif, kolaboratif, dan berkelanjutan. Temuan ini sekaligus menunjukkan potensi replikasi program di sekolah lain dengan penyesuaian konteks lokal untuk mencapai dampak yang lebih luas.

Kata Kunci: Augmented Reality; Bahasa Inggris; Literasi Digital; Orang Tua; Pemberdayaan.

1. Pendahuluan

Transformasi digital dalam pendidikan merupakan langkah strategis menuju Indonesia Emas 2045, di mana literasi digital dan kompetensi global menjadi fondasi utama pembangunan sumber daya manusia (Kemendikbudristek, 2022). Pada jenjang pendidikan dasar, digitalisasi tidak lagi sekadar tuntutan kurikulum, melainkan kebutuhan nyata untuk menumbuhkan kemampuan abad-21 seperti berpikir kritis, kreativitas, kolaborasi, dan komunikasi lintas budaya. Sebagaimana ditegaskan oleh Hesmatantya dan Wijaya (2024), teknologi pendidikan akan berdampak signifikan ketika digunakan untuk memperkuat hubungan antara guru, siswa, dan orang tua dalam lingkungan belajar yang empatik dan kolaboratif.

Guru sekolah dasar berperan penting sebagai fasilitator perubahan yang mampu menjembatani teknologi dengan nilai kemanusiaan. Namun, laporan Kemendikbudristek (2022) menunjukkan bahwa tingkat kepercayaan diri guru dalam menggunakan teknologi pembelajaran masih rendah. Kondisi tersebut berdampak pada keterbatasan pemanfaatan media digital interaktif serta rendahnya partisipasi orang tua dalam proses belajar anak di rumah. Temuan serupa disampaikan oleh Bakon (2024) yang menegaskan bahwa efektivitas pembelajaran berbasis teknologi sangat bergantung pada kualitas komunikasi dan kolaborasi digital antara guru dan orang tua, namun praktik tersebut masih belum berjalan optimal di banyak satuan pendidikan.

Dalam konteks pembelajaran Bahasa Inggris di MI Muhammadiyah 28 Surabaya, tantangan tersebut juga terlihat. Proses belajar masih didominasi metode konvensional, sementara fasilitas teknologi seperti laboratorium komputer belum dimanfaatkan secara optimal. Selain itu, orang tua belum memiliki akses yang memadai untuk memantau perkembangan kemampuan bahasa anak secara daring, sehingga komunikasi antara sekolah dan keluarga belum berjalan secara efektif. Kondisi ini menunjukkan perlunya sistem digital yang tidak hanya mendukung guru dalam mengajar, tetapi juga memperkuat peran orang tua dalam pendampingan belajar anak.

Pembelajaran Bahasa Inggris di tingkat dasar memiliki urgensi tersendiri. Pada fase ini, kemampuan fonetik dan artikulasi anak berkembang pesat sehingga pembelajaran pengucapan (pronunciation) dan partisipasi orang tua sejak dini menjadi sangat penting. Sebagaimana ditunjukkan oleh Asmayawati (2023), pemanfaatan teknologi digital sejak usia dini mampu meningkatkan kemandirian belajar dan memperkuat keterlibatan anak dalam proses pembelajaran. Integrasi literasi digital dan literasi bahasa pada usia dini juga terbukti menciptakan pembelajaran yang lebih kontekstual, interaktif, dan menyenangkan (Widodo, 2023).

Kajian pengabdian masyarakat sebelumnya menunjukkan beberapa celah yang masih belum terjawab. Program literasi digital untuk orang tua (Sabella & Maori, 2023) maupun sistem monitoring berbasis web (Hasan et al., 2023) masih berjalan terpisah dan belum terintegrasi dengan media pembelajaran interaktif seperti Augmented Reality (AR). Program AR untuk pembelajaran Bahasa Inggris (Umisara et al., 2024) pun lebih banyak menekankan aspek motivasi siswa tanpa mengevaluasi kemampuan fonetik atau melibatkan orang tua. Sementara itu, pelatihan literasi digital bagi guru (Taufik et al., 2023) umumnya berfokus pada peningkatan kompetensi jangka pendek tanpa membahas model keberlanjutan dan peluang replikasi di sekolah lain.

Berdasarkan kebutuhan tersebut, diperlukan sebuah model pengabdian masyarakat yang menggabungkan digitalisasi pembelajaran Bahasa Inggris dengan partisipasi aktif orang tua dan penguatan kompetensi digital guru dalam satu sistem terintegrasi. Program di MI

Muhammadiyah 28 Surabaya ini bertujuan mentransformasi proses pembelajaran Bahasa Inggris menjadi lebih interaktif, berbasis teknologi, serta membangun komunikasi dua arah antara sekolah dan keluarga. Melalui pendekatan kolaboratif ini, guru, siswa, dan orang tua diharapkan mampu berpartisipasi secara berkelanjutan dalam membangun ekosistem belajar yang adaptif, inovatif, dan humanis.

2. Metode Pelaksanaan

Kegiatan pengabdian ini menerapkan pendekatan partisipatif-edukatif (participatory-educative approach) yang berlandaskan prinsip Participatory Rural Appraisal (Chambers, 2014). Guru, orang tua, dan mahasiswa berperan aktif sebagai subjek dalam perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi melalui praktik reflektif dan kolaboratif di lingkungan sekolah dasar.

Program dilaksanakan di MI Muhammadiyah 28 Surabaya, Kecamatan Wonokromo, dengan mitra utama yaitu guru Bahasa Inggris sebagai peserta pelatihan literasi digital, komite sekolah dan orang tua sebagai pendamping proses belajar anak, serta mahasiswa Pendidikan Bahasa Inggris Universitas Muhammadiyah Surabaya sebagai fasilitator kegiatan.

Pelaksanaan program berlangsung selama enam bulan, dimulai dari bulan Mei sampai bulan Oktober 2025 melalui lima tahapan utama, meliputi analisis kebutuhan, sosialisasi, pengembangan media, pelatihan, implementasi kolaboratif, dan evaluasi keberlanjutan (Patton, 2015). Tahapan kegiatan dan indikator keberhasilannya disajikan pada Tabel 1.

Tabel 1. Tahapan Pelaksanaan Kegiatan Pengabdian Masyarakat

Tahap	Deskripsi Kegiatan	Indikator Keberhasilan
Analisis kebutuhan	Identifikasi masalah literasi digital dan keterlibatan orang tua	Pemetaan kebutuhan guru-orang tua
Sosialisasi	Penyampaian tujuan, manfaat, dan rencana program	Dukungan dan pemahaman peserta
Pengembangan media	Pembuatan smart book AR dan website sibi28.com	Media berfungsi dan dapat diakses dengan baik
Pelatihan	Pelatihan penggunaan smart book AR, aplikasi SIBIAR, dan Wayground bagi guru dan orang tua	Peningkatan keterampilan peserta
Implementasi	Praktik penggunaan media secara kolaboratif oleh guru dan orang tua	Penggunaan media dalam konteks nyata
Evaluasi	Pelaksanaan pre-test, post-test, dan refleksi bersama	Peningkatan kompetensi digital guru

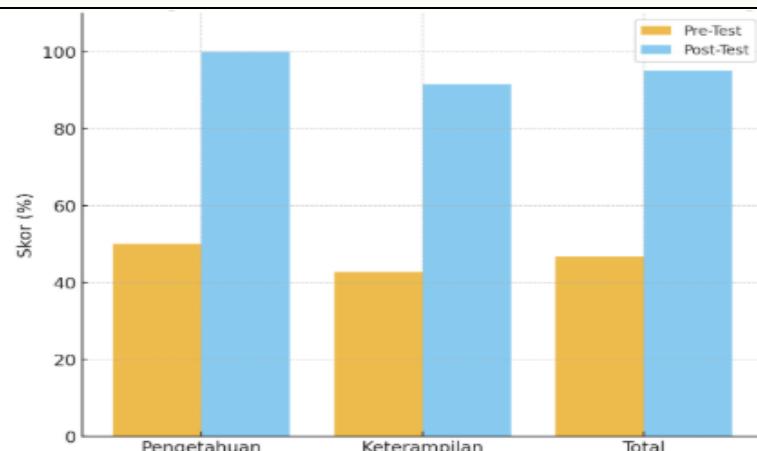
Instrumen evaluasi terdiri dari pre-test dan post-test yang diberikan kepada guru Bahasa Inggris. Kedua instrumen memuat total 20 soal pilihan ganda, dengan 10 butir untuk mengukur pengetahuan dasar mengenai penggunaan perangkat Wayground dan 10 butir untuk mengukur keterampilan praktis dalam mengoperasikan fitur-fitur Wayground sebagai media pembelajaran. Skor dihitung berdasarkan jumlah jawaban benar dan dikonversi dalam bentuk persentase untuk memudahkan perbandingan sebelum dan sesudah pelatihan.

Analisis data dilakukan secara deskriptif dengan menghitung persentase pencapaian skor pre-test dan post-test pada setiap indikator (pengetahuan, keterampilan, dan total skor). Peningkatan kompetensi dihitung melalui selisih persentase antara sebelum dan sesudah pelatihan. Selain analisis kuantitatif, triangulasi data dilakukan melalui observasi selama

pelatihan serta refleksi peserta, sehingga perubahan skor dapat dihubungkan dengan praktik nyata guru dalam menggunakan Wayground. Pendekatan triangulasi ini memperkuat keabsahan data dan memberikan gambaran menyeluruh mengenai perkembangan literasi digital guru.

3. Hasil

Instrumen pre-test dan post-test digunakan untuk mengukur peningkatan pengetahuan dan keterampilan guru Bahasa Inggris dalam memanfaatkan Wayground sebagai media pembelajaran interaktif. Kedua instrumen berjumlah 20 soal pilihan ganda yang terdiri dari 10 butir pengetahuan dan 10 butir keterampilan. Hasil pengukuran ditampilkan pada Grafik 1 berikut.



Gambar 1. Hasil pre-tes dan post-tes guru Bahasa Inggris

Grafik 1 menunjukkan peningkatan skor yang sangat signifikan pada seluruh indikator. Pada tahap awal, skor pengetahuan guru hanya mencapai 50%, sedangkan keterampilan berada pada 43%. Setelah mengikuti pelatihan dan pendampingan, skor pengetahuan meningkat menjadi 100% dan keterampilan meningkat menjadi 90%. Secara keseluruhan, skor total literasi digital guru naik dari 47% menjadi 95%. Ringkasan data evaluasi tersebut disajikan pada Tabel 2.

Tabel 2. Rekapitulasi Hasil Pre-Test dan Post-Test Literasi Digital Guru

Indikator	Pre-Test (%)	Post-Test (%)	Peningkatan
Pengetahuan	50	100	+50 poin
Keterampilan	43	90	+47 poin
Total	47	95	+48 poin

Hasil ini menunjukkan bahwa pelatihan berbasis praktik langsung dan pendampingan intensif mampu meningkatkan kemampuan guru dalam mengoperasikan Wayground sebagai media pembelajaran yang interaktif. Guru menjadi lebih terampil dalam menyiapkan materi digital, memberikan instruksi kepada siswa, serta mengelola aktivitas belajar secara daring. Peningkatan skor yang merata pada indikator pengetahuan dan keterampilan menunjukkan bahwa guru tidak hanya memahami konsep penggunaan teknologi, tetapi juga mampu menerapkannya dalam konteks pembelajaran yang sebenarnya.

Sebagai bagian dari implementasi program, dilakukan pula pelatihan penggunaan smart book, aplikasi AR SIBIAR, dan website sibi28.com. Kegiatan ini melibatkan orang tua/wali murid sebagai mitra penting dalam pendampingan belajar anak di rumah. Dari

total 20 undangan, sebanyak 18 orang tua (90%) hadir dan terlibat aktif dalam praktik penggunaan media digital. Tingkat kehadiran yang tinggi ini menunjukkan besarnya komitmen dan kemauan orang tua untuk terlibat dalam proses pendidikan anak.

Tabel 3. Partisipasi Orang Tua dalam Pelatihan dan Dampak Kegiatan PKM

Aspek	Deskripsi Temuan
Jumlah undangan	20 orang tua/wali murid
Jumlah peserta hadir	18 orang
Persentase kehadiran	90%
Keterlibatan peserta	Seluruh peserta aktif mengikuti praktik penggunaan <i>smart book</i> dan pelaporan daring.
Peran peserta	Selain sebagai wali murid, peserta juga merupakan anggota komite sekolah, yang berfungsi menjembatani komunikasi antara pihak sekolah dan masyarakat.
Dampak utama kegiatan	1) Meningkatkan keterampilan orang tua dalam mendampingi anak belajar Bahasa Inggris di rumah. 2) Memperkuat jejaring sosial antara sekolah dan masyarakat sekitar. 3) Mendorong budaya kolaboratif antara guru dan orang tua.

Tingginya tingkat kehadiran dan partisipasi orang tua menunjukkan bahwa program ini berhasil membangun kesadaran kolektif mengenai pentingnya pendampingan pembelajaran di rumah. Pelibatan orang tua melalui smart book, aplikasi AR, dan sistem pelaporan sibi28.com memperkuat hubungan antara sekolah dan keluarga, sekaligus membangun budaya kolaboratif yang menjadi fondasi keberlanjutan program.

Keterlibatan aktif orang tua dalam pelatihan memberikan beberapa dampak positif. Pertama, orang tua menjadi lebih percaya diri dalam mendampingi anak belajar Bahasa Inggris melalui smart book dan aplikasi AR. Kedua, kolaborasi antara guru dan orang tua semakin kuat, terutama melalui pelaporan aktivitas belajar anak di website sibi28.com. Ketiga, kegiatan ini memperkuat jejaring sosial antara sekolah dan masyarakat sekitar sehingga tercipta budaya belajar yang lebih kolaboratif dan partisipatif.

Secara keseluruhan, hasil pelaksanaan kegiatan menunjukkan bahwa integrasi Wayground, smart book AR, dan platform sibi28.com tidak hanya meningkatkan kompetensi digital guru, tetapi juga memperluas keterlibatan orang tua dalam ekosistem pembelajaran. Dampak ini menjadi dasar penting bagi keberlanjutan program dan potensi replikasi di sekolah lain dengan karakteristik serupa.

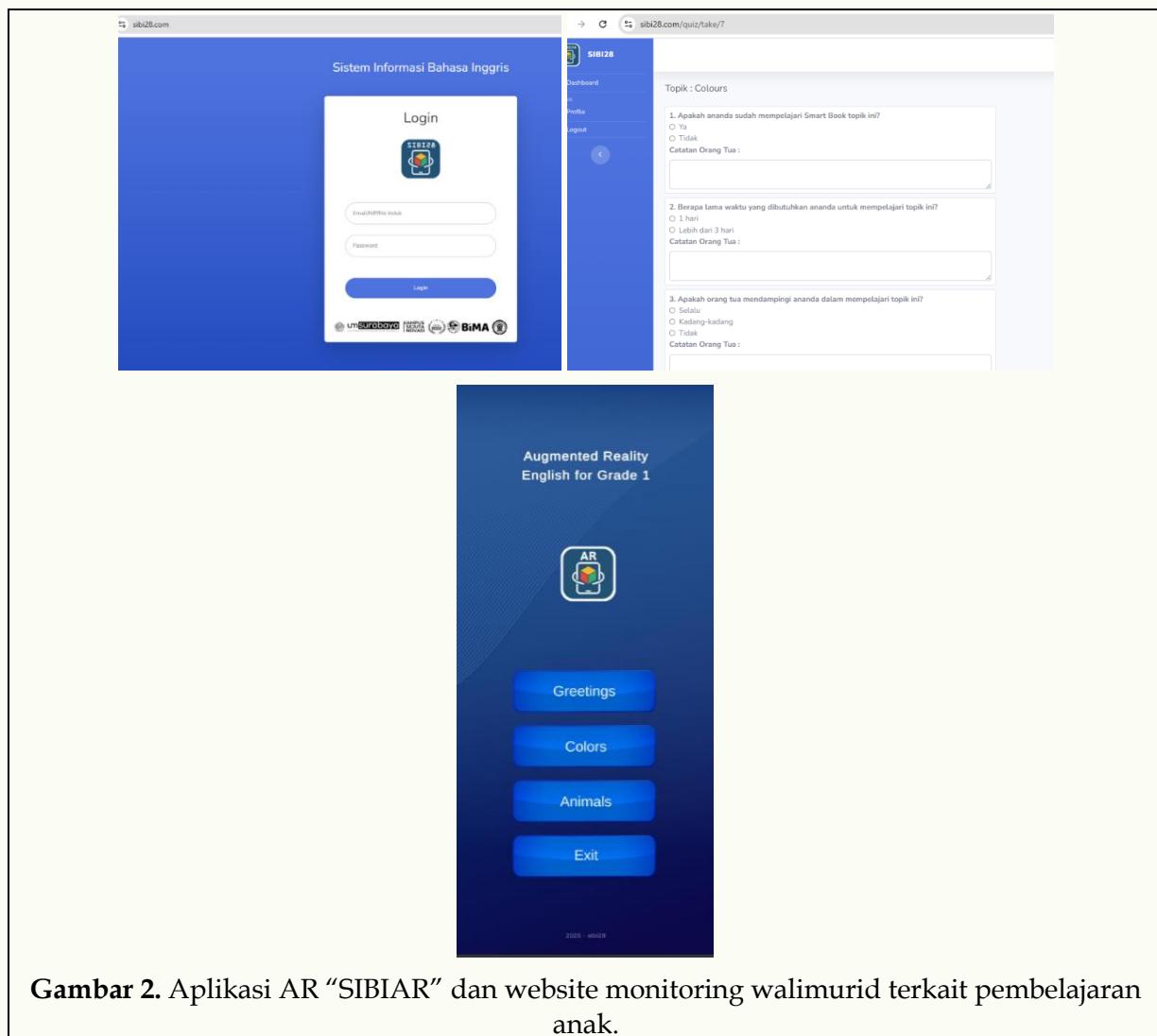
4. Pembahasan

Pelaksanaan Pengabdian kepada Masyarakat (PKM) pemberdayaan guru dan orang tua dalam transformasi pembelajaran Bahasa Inggris menggunakan platform digital di MI Muhammadiyah 28 Surabaya berjalan sesuai tahapan yang direncanakan. Seluruh proses dilaksanakan dengan pendekatan partisipatif-edukatif, sehingga guru, orang tua, dan mahasiswa terlibat aktif sejak tahap perencanaan hingga evaluasi. Pendekatan ini sejalan dengan Chambers (2014) yang menekankan bahwa partisipasi komunitas berperan penting dalam memastikan relevansi program dengan kebutuhan nyata dan keberlanjutan dampaknya.

Pada tahap analisis kebutuhan, tim pengabdi menemukan bahwa sebagian besar orang tua belum terbiasa menggunakan media digital untuk mendampingi anak belajar di rumah. Kondisi ini konsisten dengan temuan Ririen et al. (2023) yang menyebutkan bahwa

keterbatasan literasi digital keluarga menjadi hambatan utama dalam mendukung pembelajaran di sekolah dasar. Tahap sosialisasi kemudian digunakan untuk membangun kesadaran bersama mengenai pentingnya inovasi pembelajaran berbasis smart book dan website sibi28.com. Hal ini sejalan dengan Bakon (2024) yang menegaskan bahwa sistem komunikasi digital antara guru dan orang tua berperan penting dalam memperkuat kolaborasi pendidikan dan meningkatkan efektivitas pendampingan belajar anak di rumah.

Tahap pengembangan media menghasilkan dua inovasi utama, yaitu aplikasi AR "SIBIAR" dan website monitoring sibi28.com sebagai media pelaporan keterlibatan orang tua. Aplikasi SIBIAR menampilkan objek tiga dimensi yang dilengkapi suara untuk membantu siswa berlatih pelafalan dan artikulasi Bahasa Inggris, sedangkan website sibi28.com berfungsi sebagai platform pelaporan aktivitas belajar anak di rumah. Kedua inovasi tersebut ditampilkan pada Gambar 2.



Gambar 2. Aplikasi AR "SIBIAR" dan website monitoring walimurid terkait pembelajaran anak.

Integrasi AR dan website ini menjawab kebutuhan akan media yang tidak hanya menarik bagi siswa, tetapi juga memudahkan orang tua dan guru memantau proses belajar. Dengan adanya sistem pelaporan daring, hubungan sekolah-keluarga tidak lagi terbatas pada pertemuan tatap muka, tetapi dapat berlangsung secara berkelanjutan melalui pelaporan digital.

Selanjutnya, smart book Bahasa Inggris yang terintegrasi dengan SIBIAR menjadi wujud konkret media pembelajaran yang menggabungkan teks cetak dengan teknologi AR. Smart book menampilkan marker yang ketika dipindai akan memunculkan objek 3D dan suara pelafalan sesuai kosakata yang dipelajari. Smart book ini ditunjukkan pada Gambar 4.



Gambar 3. Smart book Bahasa Inggris yang mengandung AR.

Media ini terbukti memberikan dampak langsung pada pengalaman belajar siswa. Salah satu orang tua menyampaikan bahwa:

“Sebagai orang tua, kami sangat terbantu dengan inovasi smart book Bahasa Inggris. Anak kami bisa berlatih pengucapan kata dalam Bahasa Inggris dengan lebih tepat. Augmented reality yang ada di smart book sangat menarik dan bermanfaat dalam segi pengucapan kata-kata dalam Bahasa Inggris.” (*Wawancara, Orang Tua*)

Kutipan ini membantu menjelaskan mengapa terjadi peningkatan motivasi dan kemampuan fonetik siswa. Teknologi AR membuat anak lebih tertarik mengulang pelafalan, sehingga frekuensi latihan meningkat secara alami. Temuan ini menguatkan hasil penelitian Widodo dan Lestariyana (2018) yang menyatakan bahwa media digital multimodal mampu meningkatkan kepekaan fonetik dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran Bahasa Inggris.

Di sisi lain, pelatihan guru Bahasa Inggris difokuskan pada penguatan kompetensi digital dalam merancang modul ajar berbasis teknologi, dengan mengintegrasikan smart book, SIBIAR, website sibi28.com, serta platform Wayground. Guru dilatih untuk menyusun materi ajar digital, mengelola kelas daring, dan memantau keterlibatan orang tua melalui web monitoring. Temuan ini sejalan dengan Rosita et al. (2024) yang menunjukkan bahwa pelatihan pemanfaatan tools AI dan teknologi digital mampu meningkatkan kapasitas guru dalam pengelolaan pembelajaran dan tugas administratif secara lebih efisien. Guru Bahasa Inggris menyampaikan bahwa:

“Dengan adanya pelatihan ICT, saya akhirnya bisa mengintegrasikan teknologi ke dalam buku ajar Bahasa Inggris. Saya tidak perlu membuat buku ajar cetak karena buku digital lebih praktis. Selain itu, web monitoring bisa membantu saya memantau sejauh mana orang tua mendampingi anak belajar di rumah.” (*Wawancara, Guru Bahasa Inggris*)

Kutipan ini memperjelas mengapa skor literasi digital guru meningkat secara signifikan dari hasil pre-test ke post-test. Peningkatan tidak hanya terjadi pada ranah pengetahuan, tetapi juga tercermin dari perubahan praktik mengajar. Guru tidak lagi sekadar menggunakan metode konvensional, melainkan mulai mengintegrasikan media digital dan memanfaatkan data dari website untuk memahami dukungan orang tua di rumah. Hal ini selaras dengan Susilowati dan Haryono (2025) yang menegaskan bahwa pelatihan berbasis praktik reflektif mampu meningkatkan kepercayaan diri dan kemampuan adaptif guru terhadap teknologi pembelajaran.

Keterlibatan orang tua juga menunjukkan capaian penting. Dari 20 undangan, 18 orang tua (90%) hadir dan berpartisipasi aktif dalam pelatihan penggunaan smart book, aplikasi AR, dan website sibi28.com. Tingginya tingkat kehadiran dan partisipasi ini menunjukkan adanya kesadaran kolektif mengenai pentingnya pendampingan belajar di rumah. Banyak di antara mereka juga merupakan anggota komite sekolah, sehingga peran mereka tidak hanya mendampingi anak, tetapi juga menjembatani komunikasi antara sekolah dan masyarakat. Temuan ini sejalan dengan Untari et al. (2025) yang menunjukkan bahwa keterlibatan aktif orang tua dalam program literasi digital mampu memperkuat jejaring sosial pendidikan dan meningkatkan kualitas pembelajaran anak.

Secara keseluruhan, pembahasan ini menunjukkan bahwa integrasi Wayground, smart book AR, aplikasi SIBIAR, dan website sibi28.com tidak hanya berdampak pada peningkatan kompetensi digital guru, tetapi juga memperluas peran orang tua dalam ekosistem pembelajaran. Data kuantitatif dari hasil pre-post test dan data kualitatif dari wawancara saling melengkapi untuk menunjukkan bahwa teknologi yang dikembangkan mampu mendorong perubahan perilaku belajar, memperkuat kolaborasi sekolah-keluarga, dan membangun budaya belajar yang lebih partisipatif. Kondisi ini menjadi landasan penting bagi keberlanjutan program dan potensi replikasi di sekolah lain dengan konteks serupa.

5. Kesimpulan

Program SIBI-28 berhasil meningkatkan literasi digital guru dan memperkuat keterlibatan orang tua dalam pembelajaran Bahasa Inggris di MI Muhammadiyah 28 Surabaya. Integrasi smart book berbasis Augmented Reality (AR), aplikasi SIBIAR, platform monitoring sibi28.com, dan Wayground mendorong perubahan nyata dalam praktik pembelajaran, baik di kelas maupun di rumah. Guru menjadi lebih terampil dalam merancang dan mengoperasikan media digital, sementara orang tua lebih percaya diri dalam mendampingi anak berlatih pengucapan dan memantau perkembangan belajar melalui laporan daring. Temuan ini menunjukkan bahwa transformasi digital yang dirancang secara kolaboratif mampu membangun budaya belajar yang interaktif, adaptif, dan partisipatif.

Meskipun program memberikan dampak yang signifikan, akan tetapi terdapat beberapa keterbatasan, terutama terkait kompatibilitas teknologi. Fitur AR yang berbasis Android belum sepenuhnya dapat diakses oleh orang tua pengguna iOS, sehingga pemanfaatan media belum merata di semua keluarga. Kendala teknis ini menjadi catatan penting bahwa inovasi pembelajaran berbasis teknologi perlu mempertimbangkan aspek inklusivitas perangkat dan kemudahan akses bagi seluruh pemangku kepentingan, agar manfaat program dapat dirasakan secara lebih luas dan setara.

Secara keseluruhan, hasil implementasi program memberikan landasan kuat bagi pengembangan model pembelajaran digital yang berkelanjutan. Penguatan kompetensi digital guru, peningkatan keterlibatan orang tua, serta integrasi berbagai platform digital menunjukkan bahwa pendekatan ini layak untuk diperluas dan direplikasi pada konteks sekolah lain dengan karakteristik serupa. Pengembangan media AR lintas perangkat,

penyelenggaraan pelatihan berkala, dan optimalisasi platform cloud menjadi arah pengembangan yang strategis dalam memastikan keberlanjutan dan skalabilitas program SIBI-28 di masa mendatang.

6. Ucapan Terima Kasih

Pengabdian kepada masyarakat ini terlaksana berkat dukungan pendanaan dari Direktorat Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat, Direktorat Jenderal Riset dan Pengembangan, Kementerian Pendidikan Tinggi, Sains, dan Teknologi, BIMA Kemdiktaintek pada tahun pelaksanaan 2025.

Daftar Pustaka

- Aditya, B., Ferdiana, R., & Kusumawardani, S. (2021). Identifying and prioritizing barriers to digital transformation in higher education: A case study in Indonesia. *International Journal of Innovation Science*, 14(3/4), 445–460. <https://doi.org/10.1108/ijis-11-2020-0262>
- Asmayawati, A. (2023). Can technology initiate the enhancement of digital literacy in early childhood? Evidence from Indonesia. *International Journal of Current Science Research and Review*, 6(11), 9343–9349. <https://doi.org/10.47191/ijcsrr/v6-i11-25>
- Astuti, M., Arifin, Z., Mutohhari, F., & Nurtanto, M. (2021). Competency of digital technology: The maturity levels of teachers and students in vocational education in Indonesia. *Journal of Education Technology*, 5(2). <https://doi.org/10.23887/jet.v5i3.35108>
- Bakon, K. (2024). Parent-teacher interaction system: Development of parent-teacher communication and collaboration system. *AlQalam Journal of Medical and Applied Sciences*, 7(3), 963–972. <https://doi.org/10.54361/ajmas.247409>
- Malatji, M., Beeken, C., Haasbroek, C., & Zyl, I. (2023). Improving learners' academic performance through parent-teacher collaboration in the foundation phase. *E-Journal of Humanities Arts and Social Sciences*, 78–90. <https://doi.org/10.38159/ehass.2023416>
- Sismanto, S., Cikusin, Y., & Mistar, J. (2024). Challenges and strategies in adopting google workspace for education: Perspectives from educational leaders in Indonesia. *Asian Journal of Education and Social Studies*, 50(4), 262–272. <https://doi.org/10.9734/ajess/2024/v50i41328>
- Hasan, H., Arifin, R., Pato, M., Hidayat, F., Nasir, K. R., Wisda, & Asnimar. (2023). Sistem monitoring aktivitas anak berbasis web menggunakan model Rapid Application Development (RAD) pada TK Islam Terpadu Qurrata A'yun. *AJAD: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 3(3). <https://doi.org/10.59431/ajad.v3i3.220>
- Hesmatantya, V., & Wijaya, A. (2024). Bridging the gap: Parental involvement in digital classrooms in elementary schools. *Prosiding Konferensi Ilmiah Dasar*, 5, 738–742. <https://prosiding.unipma.ac.id/index.php/KID/article/view/5548/0>
- Hesmatantya, V., Puspitarini, Y., & Mayasari, L. (2022). Students' perception towards blended learning using English Discoveries at the University of Muhammadiyah Surabaya. *JONED*, 1(2), 53–59. <https://doi.org/10.57176/jn.v1i2.16>
- Kemendikbudristek. (2022). *Panduan implementasi pembelajaran digital di sekolah dasar*. Kemendikbudristek.

- Patton, M. Q. (2015). *Qualitative research & evaluation methods* (4th ed.). SAGE Publications.
- Ririen, D., Erny, E., Nurjayanti, N., Sahriyal, S., & Daryanes, F. (2023). Digital parenting: Optimalisasi peran orang tua dalam dunia pendidikan. *ABDIMASY: Jurnal Pengabdian dan Pemberdayaan Masyarakat*, 4(2), 62-70. <https://doi.org/10.46963/ams.v4i2.1252>
- Rosita, R., Jumrah, J., Rahmayani, S., & Hamdana, H. (2024). Transformasi digital dalam pendidikan: Pelatihan tools AI untuk mendukung pengajaran dan administrasi guru. *Room of Civil Society Development*, 3(6), 235-246. <https://doi.org/10.59110/rcsd.438>
- Sabilla, A. D., & Maori, N. A. (2023). Parental digital literacy in efforts to accompany children in Mulyoharjo, Jepara City: Literasi digital orangtua dalam upaya pendampingan anak di Mulyoharjo Kota Jepara. *Nusantara Journal of Community Engagement and Empowerment*, 1(2), 45-51. <https://doi.org/10.36564/njce.v1i2.12>
- Susilowati, N. S., & Haryono, H. (2025). Digital literacy on increasing the pedagogical competence for teachers in primary school. *Jurnal Penelitian Pendidikan*, 42(2), 163-169. <https://doi.org/10.15294/jpp.v4i2.29451>
- Taufik, T., Putra, A., Imansyah, M. N., Nurdianah, N., & Iwansyah, I. (2023). Literasi digital untuk guru sekolah dasar di wilayah pesisir Kabupaten Dompu. *Jurnal PkM (Pengabdian Kepada Masyarakat)*, 6(5), 543-553. <https://doi.org/10.30998/jurnalpkm.v6i5.19584>
- Umisara, E., Riono, S. B., Antika, T. L., Toha, M., Ulin, S., & Hidayah, N. (2024). Pelatihan penggunaan game edukasi AR untuk meningkatkan kualitas pembelajaran Bahasa Inggris di Sekolah Dasar Negeri Luwungbata 02. *JAMU: Jurnal Abdi Masyarakat UMUS*, 4(02), 125-130. <https://doi.org/10.46772/jamu.v4i02.1471>
- Untari, D. T., Satria, B., Prasojono, F., Khasanah, F. N., & Sukreni, T. (2025). Keluarga digital cerdas: Kolaborasi orang tua dan sekolah dalam literasi digital anak. *Jurnal Pengabdian Masyarakat dan Riset Pendidikan*, 4(1), 1345-1352. <https://doi.org/10.31004/jerkin.v4i1.1587>
- Widodo, H. P. (2023). *Teaching English to young learners in the digital era*. Pusat Kebijakan Bahasa dan Literasi.
- Widodo, H. P., & Lestariyana, R. P. D. (2018). Engaging young learners of English with digital stories: Learning to mean. *Indonesian Journal of Applied Linguistics*, 8(2), 489-495. <https://doi.org/10.17509/ijal.v8i2.13314>