



PELATIHAN-PENDAMPINGAN ICT BOOK BERBASIS AUGMENTED REALITY UNTUK PENGUATAN MANAJEMEN PEMBELAJARAN & KETERAMPILAN BAHASA INGGRIS GURU SDN 6 KARIMUNJAWA

Augmented Reality-Based ICT Book Training-Guarding to Strengthen Learning Management & English Language Skills of Teachers At SDN 6 Karimunjawa

Muh. Shofiyuddin¹, Erna Zumrotun^{2*}, Nor Latifah³, Wulan Sutriyani², Noor Azizah⁴, Dhea Dwi Triyanti², Noviana Sari¹, Nihlatun Niswah⁵

¹Program Studi Pendidikan Bahasa Inggris, Universitas Islam Nahdlatul Ulama Jepara,

²Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Islam Nahdlatul Ulama Jepara, ³Program Studi Sistem Informasi, Universitas Muria Kudus, ⁴Program Studi Sistem Informasi, Universitas Islam Nadlatul Ulama Jepara, ⁵Program Studi Pendidikan Agama Islam, Universitas Islam Nadlatul Ulama Jepara

Jl. Taman Siswa, Pekeng, Kauman, Tahunan, Kabupaten Jepara, Jawa Tengah 59451

*Alamat Korespondensi : erna@unisnu.ac.id

(Tanggal Submission: 14 September 2025, Tanggal Accepted : 28 Desember 2025)



Kata Kunci :

ICT Book, Augmented Reality, Pembelajaran Inovatif, Bahasa Inggris

Abstrak :

Karimunjawa sebagai destinasi wisata bahari unggulan menuntut peningkatan penguasaan bahasa Inggris, baik bagi guru maupun peserta didik. Letaknya yang berada di wilayah 3T (tertinggal, terdepan, dan terluar) menghadapi tantangan akses terhadap teknologi pendidikan dan peningkatan penguasaan bahasa Inggris sebagai bekal generasi muda dalam menghadapi interaksi global. Namun, implementasi pembelajaran bahasa Inggris di SDN 6 Karimunjawa masih terbatas. Proses pembelajaran cenderung konvensional, dengan guru yang lebih banyak menggunakan metode ceramah dan buku pelajaran tanpa memanfaatkan teknologi modern. Tujuan: Tujuan dari kegiatan pengabdian ini adalah untuk meningkatkan manajemen pembelajaran inovatif dan keterampilan berbahasa Inggris melalui penerapan ICT Book berbasis Augmented Reality (AR) bagi guru di SDN 6 Karimunjawa. Metode yang digunakan meliputi sosialisasi, pelatihan, penerapan teknologi, serta pendampingan dan evaluasi. Kegiatan ini diikuti oleh 17 guru dan berlangsung dengan baik, di mana peserta diperkenalkan dengan buku ABBI (Aku Bisa Berbahasa Inggris) yang terintegrasi dengan teknologi AR. Hasil pelatihan dan pendampingan menunjukkan bahwa 88% guru menyatakan program ini sangat bermanfaat, 82% menilai media AR mampu meningkatkan kreativitas mengajar,



dan 76% merasa penggunaannya tergolong mudah meskipun masih memerlukan pendampingan lanjutan. Hasil observasi menunjukkan adanya peningkatan kompetensi guru sebesar 40–53% dalam penggunaan media inovatif, penerapan AR dalam pembelajaran kosakata, serta peningkatan interaksi dan keterlibatan siswa di kelas. Bagi siswa, uji kemampuan awal dan akhir menunjukkan peningkatan rata-rata penguasaan kosakata sebesar 24,4%, pelafalan 22,3%, dan keterlibatan belajar 25%, menandakan bahwa ICT Book berbasis AR efektif dalam meningkatkan hasil belajar sekaligus menciptakan suasana pembelajaran yang lebih aktif, menyenangkan, dan kontekstual. Penerapan ICT Book berbasis AR berhasil meningkatkan keterampilan berbahasa Inggris dan kompetensi pedagogik guru, dan mendukung pencapaian SDGs poin 4 (Quality Education) dalam mencetak sumber daya manusia unggul.

Key word :

*ICT Book,
Augmented
Reality,
Innovative
Learning,
English
Language*

Abstract :

Karimunjawa as a leading marine tourism destination demands increased English language proficiency, both for teachers and students. Its location in the 3T (underdeveloped, frontier, and outermost) region faces challenges in access to educational technology and improving English language proficiency as a provision for the younger generation in facing global interactions. However, the implementation of English learning at SDN 6 Karimunjawa is still limited. The learning process tends to be conventional, with teachers using more lecture methods and textbooks without utilizing modern technology. The objective of this community service activity is to improve innovative learning management and English language skills through the implementation of Augmented Reality (AR)-based ICT Books for teachers at SDN 6 Karimunjawa. The methods used include socialization, training, technology application, as well as mentoring and evaluation. This activity was attended by 17 teachers and went well, where participants were introduced to the ABBI (Aku Bisa Berbahasa Inggris) book integrated with AR technology. The results of the training and mentoring showed that 88% of teachers stated that this program was very useful, 82% considered AR media capable of improving teaching creativity, and 76% felt that its use was relatively easy although they still needed further mentoring. The observation results showed an increase in teacher competence by 40–53% in the use of innovative media, the application of AR in vocabulary learning, and increased student interaction and engagement in the classroom. For students, the initial and final ability tests showed an average increase in vocabulary mastery of 24.4%, pronunciation 22.3%, and learning engagement 25%, indicating that AR-based ICT Book is effective in improving learning outcomes while creating a more active, enjoyable, and contextual learning atmosphere. The application of AR-based ICT Books successfully improved teachers' English language skills and pedagogical competence, and supported the achievement of SDGs point 4 (Quality Education) in producing superior human resources.

Panduan sitasi / citation guidance (APPA 7th edition) :

Shofiyuddin, M., Zumrotun, E., Latifah, N., Sutriyani, W., Azizah, N., Triyanti, D. D., Sari, N., & Niswah, N. (2025). Pelatihan-Pendampingan ICT Book Berbasis Augmented Reality untuk Penguatan Manajemen Pembelajaran & Keterampilan Bahasa Inggris Guru Sdn 6 Karimunjawa. *Jurnal Abdi Insani*, 12(12), 6785-6796. <https://doi.org/10.29303/abdiinsani.v12i12.3063>



PENDAHULUAN

SDN 6 Karimunjawa terletak di Kecamatan Karimunjawa, Kabupaten Jepara, dan termasuk dalam kategori wilayah 3T (tertinggal, terdepan, dan terluar). Wilayah ini menghadapi tantangan geografis yang signifikan serta keterbatasan akses terhadap pelatihan dan sumber daya pembelajaran yang memadai. Meskipun demikian, posisi strategis Karimunjawa sebagai destinasi wisata bahari unggulan menuntut peningkatan penguasaan bahasa Inggris, baik bagi guru maupun peserta didik. Dikutip dari laman jatengprov.go.id, Karimunjawa merupakan destinasi wisata bahari strategis dengan kunjungan wisatawan mencapai 77.770, dengan 7.850 orang diantaranya merupakan wisatawan asing pada tahun 2023 (BPS Jepara, 2023). Kunjungan wisatawan asing yang tinggi memperkuat relevansi peningkatan kompetensi bahasa Inggris sebagai bagian dari kesiapan generasi muda menghadapi tantangan global. Penguasaan bahasa Inggris sebagai bekal generasi muda dalam lingkup global menjadi sangat penting karena interaksi dengan turis mancanegara (Syafitri *et al.*, 2023).

Di sisi lain, SDN 6 Karimunjawa telah memiliki perangkat teknologi dasar seperti laptop dan proyektor, serta didukung semangat belajar yang tinggi dari guru dan siswa sebagai modal dalam pelaksanaan program inovatif. Namun, implementasi penggunaan media pembelajaran bahasa Inggris di SDN 6 Karimunjawa masih terbatas. Proses pembelajaran yang ada cenderung konvensional, dengan guru yang lebih banyak menggunakan metode ceramah dan buku pelajaran tanpa memanfaatkan teknologi modern. Kondisi ini sejalan dengan temuan Safira *et al.*, (2025) yang menyatakan bahwa metode ceramah yang dominan dalam pembelajaran cenderung membuat siswa pasif dan kurang terlibat secara aktif dalam proses belajar. Berdasarkan hasil observasi awal, kegiatan *speaking practice* hanya dilakukan satu kali setiap dua minggu, dan sekolah belum memiliki media audio atau perangkat pendukung seperti *speaker* dan *headset* untuk latihan pelafalan. Akibatnya, minat dan pemahaman siswa dalam menguasai keterampilan bahasa Inggris, khususnya dalam hal kosakata dan pelafalan yang benar, masih rendah. Menurut panduan deep learning (Kemendikdasmen, 2024) pembelajaran harus berfokus pada pengalaman belajar autentik, praktik nyata, serta pengembangan keterampilan berpikir kreatif dan kritis. Namun, semua ini belum dapat diterapkan secara optimal oleh mitra. Hal ini diperkuat oleh pendapat Munandar *et al.*, (2025) yang menekankan pentingnya pedagogi baru berbasis teknologi untuk membangun keterampilan abad 21, termasuk kolaborasi, komunikasi, kreativitas, dan berpikir kritis.

SDN 6 Karimunjawa telah memiliki perangkat teknologi dasar seperti laptop dan proyektor, serta didukung oleh semangat belajar yang tinggi dari guru dan siswa. Namun, pemanfaatan perangkat tersebut belum optimal karena guru belum memiliki modul atau panduan latihan yang terintegrasi dengan media digital untuk pembelajaran bahasa Inggris. Keterampilan guru dalam membuat dan menggunakan media digital masih terbatas, sehingga teknologi yang tersedia belum berfungsi maksimal dalam mendukung proses belajar mengajar. Kondisi ini menunjukkan adanya kesenjangan antara ketersediaan sarana dan kemampuan pedagogik berbasis teknologi. Menurut Melisa (2024), kesiapan teknologi tidak selalu diikuti dengan keterampilan pendidik dalam menggunakannya secara efektif. Padahal media berbasis AR terbukti dapat meningkatkan motivasi, minat, dan pemahaman siswa dalam pembelajaran bahasa (Yu *et al.*, 2022). Oleh karena itu, kegiatan pengabdian ini dilakukan untuk memberdayakan mitra dalam meningkatkan pembelajaran inovatif, sejalan dengan tujuan pembangunan. Hal ini sejalan dengan Tujuan Pembangunan Berkelanjutan (SDGs), khususnya poin ke-4 tentang pendidikan berkualitas. Selain itu, program ini juga mendukung Asta Cita Pemerintah Indonesia dalam memperkuat pembangunan sumber daya manusia (SDM) yang unggul, kreatif, dan adaptif terhadap perkembangan teknologi pendidikan (Firdausi & Bisri, 2025).

Berdasarkan hasil wawancara dengan kepala sekolah dan analisis data sekunder, terdapat dua aspek masalah prioritas yang perlu segera ditangani, yaitu manajemen pembelajaran inovatif serta aspek sosial kemasyarakatan yang berkaitan dengan keterampilan mengajar dan pengembangan media pembelajaran digital. Manajemen pembelajaran inovatif sangat diperlukan agar proses belajar tidak hanya berorientasi pada transfer pengetahuan, tetapi juga mendorong keterlibatan aktif siswa

melalui strategi kreatif, pemanfaatan teknologi, serta pendekatan pembelajaran yang berpusat pada peserta didik (Rifansyah & Rawi, 2025). Hal ini sejalan dengan pendapat Joyce, Weil, & Calhoun (2015) yang menekankan bahwa model pembelajaran inovatif dapat meningkatkan kualitas proses belajar dan mengembangkan kemampuan berpikir tingkat tinggi siswa. Sementara itu, aspek sosial kemasyarakatan lebih menekankan pada peningkatan kapasitas guru sebagai agen perubahan, baik dalam hal kemampuan pedagogik maupun dalam penguasaan teknologi pendidikan, sehingga mereka mampu menjadi teladan dan penggerak bagi siswa serta masyarakat sekitar. Menurut Fitri *et al.*, (2025) penguasaan teknologi oleh guru yang dipadukan dengan kompetensi pedagogik dan konten (TPACK) menjadi kunci utama dalam mewujudkan pembelajaran yang relevan di era digital.

Keterbatasan kemampuan guru dalam memanfaatkan teknologi pembelajaran menunjukkan adanya kesenjangan antara ketersediaan perangkat dan penerapan inovasi di kelas. Kondisi ini menegaskan pentingnya program penguatan kapasitas guru agar mampu mengintegrasikan teknologi dalam pembelajaran bahasa Inggris secara efektif. Fokus utama dari permasalahan ini adalah peningkatan kualitas pembelajaran yang berkelanjutan, karena kualitas pendidikan yang baik merupakan aset utama dalam membangun kemajuan sekolah dan pemberdayaan masyarakat. Seperti ditegaskan oleh Nurjanah *et al.*, (2024) sekolah yang mampu mengelola pembelajaran dengan pendekatan inovatif akan lebih efektif dalam menciptakan perubahan sosial dan menghasilkan lulusan yang tidak hanya unggul secara akademis, tetapi juga memiliki keterampilan berpikir kritis, kreatif, serta kemampuan beradaptasi dengan perubahan zaman. Dengan demikian, penguatan kapasitas guru melalui pengembangan kompetensi digital serta implementasi manajemen pembelajaran yang efektif menjadi langkah strategis untuk mendukung tercapainya tujuan pembangunan pendidikan sekaligus meningkatkan daya saing sumber daya manusia di era digital. Namun demikian, tantangan utama di SDN 6 Karimunjawa terletak pada keterbatasan jumlah gawai yang dimiliki siswa serta konektivitas internet yang tidak selalu stabil. Untuk memitigasi hal tersebut, program ini menyiapkan *offline asset* berupa modul digital dan konten Augmented Reality yang dapat diakses tanpa jaringan internet, sehingga proses pembelajaran tetap dapat berlangsung secara interaktif meskipun dalam kondisi keterbatasan infrastruktur.

Sebagai solusi, tim pengusul menawarkan penerapan teknologi ICT Book berbasis Augmented Reality sebagai media pembelajaran interaktif. Buku ini dirancang untuk meningkatkan keterampilan berbahasa Inggris melalui teknologi AR yang dapat menampilkan objek 3D, pelafalan kata dalam bahasa Inggris, serta kuis interaktif dengan memindai halaman tertentu menggunakan smartphone atau tablet. Teknologi Augmented Reality telah terbukti mampu meningkatkan motivasi dan partisipasi siswa dalam proses pembelajaran. Billingham *et al.*, (2015) menyatakan bahwa AR dapat menciptakan pengalaman belajar imersif yang memungkinkan siswa lebih aktif dalam memahami konsep-konsep abstrak. Selain itu, Salam *et al.*, (2024) menambahkan bahwa penggunaan AR di ruang kelas dapat menjadikan proses belajar lebih menyenangkan dan bermakna bagi siswa usia sekolah dasar.

Penerapan ICT Book AR ini juga mendukung pendekatan *blended learning*, yang menurut Nurkurniawati *et al.*, (2024) merupakan strategi ideal untuk menyatukan pembelajaran tatap muka dan digital, terutama di daerah yang memiliki keterbatasan infrastruktur. Kondisi ini sangat relevan dengan situasi geografis **Karimunjawa**, dimana akses transportasi laut yang dilakukan hanya 1-2 kali sehari dan listrik yang belum merata di seluruh pulau. Keadaan tersebut menyebabkan keterbatasan dalam penggunaan internet secara terus-menerus. Oleh karena itu, pendekatan *blended learning* dengan dukungan *offline asset* menjadi solusi kontekstual agar guru tetap dapat melaksanakan pembelajaran interaktif tanpa ketergantungan penuh pada jaringan daring.

Dengan adanya inovasi ini, diharapkan tidak hanya terjadi peningkatan pada keterampilan Bahasa Inggris siswa, tetapi juga terjadi transformasi pada manajemen pembelajaran yang lebih kreatif, efisien, dan adaptif terhadap perkembangan teknologi. Secara operasional, kegiatan pengabdian ini bertujuan untuk: (1) meningkatkan kapasitas guru SDN 6 Karimunjawa dalam mengimplementasikan ICT Book berbasis AR sebagai media pembelajaran bahasa Inggris, (2)

memperkuat manajemen pembelajaran inovatif berbasis teknologi digital, dan (3) meningkatkan motivasi serta keterampilan berbahasa Inggris siswa melalui media interaktif yang sesuai dengan konteks lokal. Dengan demikian, program ini berpotensi menjadi katalisator perubahan yang berdampak nyata, mendukung terwujudnya pendidikan berkualitas, dan menghasilkan generasi yang unggul secara intelektual, berkarakter, serta siap menghadapi tantangan masa depan.

METODE KEGIATAN

Kegiatan Pengabdian kepada masyarakat ini dilakukan di SDN 6 Karimunjawa pada Senin, 11 Agustus 2025 dan diikuti oleh 17 peserta yang berasal dari guru dan operator sekolah, hingga pengawas sekolah di kecamatan Karimunjawa. Instrumen yang digunakan dalam kegiatan ini terdiri atas kuesioner respon guru digunakan untuk mengukur persepsi peserta terhadap manfaat, kemudahan, dan efektivitas penggunaan media pembelajaran berbasis Augmented Reality (AR), lembar observasi (checklist) untuk menilai keterampilan guru dalam mengoperasikan ICT Book, catatan lapangan, serta dokumentasi foto dan video. Adapun tahapan pelaksanaannya yaitu sebagai berikut:

1. Sosialisasi kegiatan pengabdian

Sebelum melaksanakan kegiatan pembekalan dan pendampingan kepada para guru, sosialisasi dan musyawarah merupakan sarana yang tepat untuk menyatukan visi dan misi dalam mensukseskan program-program pengabdian ini, khususnya dalam pelaksanaan pembekalan dan pendampingan nantinya. Sosialisasi dan musyawarah dilaksanakan dengan melibatkan dinas pendidikan setempat, kepala sekolah dan Guru di SDN 6 Karimunjawa sehingga program ini akan berjalan dengan baik sesuai dengan rencana dan kebutuhan.

2. Pelatihan

Pelatihan ini ditujukan kepada para guru SDN 6 Karimunjawa. Kegiatan pelatihan akan dilaksanakan melalui beberapa workshop yang meliputi: Dasar-dasar bahasa Inggris, Alphabet, Spelling, English vocabularies, dan praktik dalam pembelajaran, dan dasar dasar ICT media, Media ICT concept, Kinds of ICT Media, dan implementasi ICT book berbasis AR di lapangan. Tahap pembekalan akan dilaksanakan melalui kegiatan workshop dengan penyampaian materi terkait implementasi ICT book berbasis AR dan media ICT yang kemudian akan dipraktekkan secara langsung. Sehingga para peserta tidak hanya dapat memahami materi yang diberikan namun juga dapat menggunakannya dengan dipandu oleh tim pelaksana. Adapun workshop tersebut meliputi:

- Aspek teknis: yaitu terkait dengan konsep, pemahaman materi yang disampaikan dan bagaimana implementasinya.
- Aspek implementasi: pada aspek ini, peserta diharuskan untuk menggunakan kompetensi implementasi ICT book berbasis AR.

Berikut beberapa program pelatihan yang nantinya diberikan kepada mitra yaitu

- Pelatihan ketrampilan mengajar dasar-dasar bahasa inggris dan praktik dalam pembelajaran
- Pelatihan pengembangan ICT media untuk pembelajaran inovatif
- Pelatihan smart system meliputi pelatihan pengenalan ICT Book Berbasis Augmented Reality sebagai sarana inovasi media pembelajaran.

3. Penerapan Teknologi

Adapun teknologi yang diterapkan pada mitra adalah :

- ICT Book berbasis Augmented Reality (AR) sebagai solusi inovasi media pembelajaran inovatif yang memiliki berbagai fitur untuk memudahkan siswa dalam memahami vocabulary Bahasa inggris
- Jurnal harian digital religius habit.

4. Pendampingan dan Evaluasi

Pendampingan dilaksanakan dengan memandu dan mendampingi para guru dalam mengimplementasikan kompetensi mengajar vocabulary melalui ICT book berbasis AR dan



implementasi ICT based media langsung di lapangan dengan peserta didik. Pendampingan ini akan dilaksanakan dalam beberapa pertemuan sehingga para guru mahir dalam penerapannya dan sesuai dengan yang direncanakan. Kemudian, tahap evaluasi dilakukan tim pengabdian beserta semua peserta pelatihan melalui Focus Group Discussion dan penyebaran angket ke mitra. Selain itu, evaluasi pelaksanaan program disesuaikan dengan target luaran dan monev internal UNISNU Jepara maupun monev eksternal DPPM untuk mengetahui tingkat keberhasilan program yang telah dilaksanakan dan luaran wajib program pengabdian. Adapun aspek yang dievaluasi meliputi peningkatan keterampilan mitra dalam pengembangan dan pemanfaatan ICT book berbasis AR serta peningkatan kemampuan manajemen mitra dalam pengelolaan pembelajaran inovatif.

Keberhasilan program diukur berdasarkan beberapa indikator, yaitu keterampilan guru dalam mengoperasikan dan menerapkan ICT Book berbasis AR dalam proses pembelajaran, pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran, dan respon terhadap program diukur melalui persepsi guru terhadap kebermanfaatan kegiatan. Data kuantitatif yang diperoleh dari kuesioner dianalisis menggunakan statistik deskriptif berupa persentase dan nilai rata-rata untuk menggambarkan tingkat penerimaan dan efektivitas kegiatan. Sementara itu, data kualitatif dari hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi dianalisis menggunakan model analisis interaktif Miles dan Huberman, yang meliputi tiga tahapan utama: reduksi data, penyajian data, serta penarikan kesimpulan. Dalam pelaksanaan kegiatan, aspek etik dan privasi dijaga dengan ketat. Seluruh peserta diberikan lembar persetujuan partisipasi (informed consent) sebelum kegiatan dimulai. Data pribadi peserta disimpan secara rahasia dan hanya digunakan untuk keperluan evaluasi program.



Gambar 1. Diagram Alir Pelaksanaan Pelatihan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dilaksanakan sebagai upaya untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di SDN 6 Karimunjawa, salah satu sekolah dasar di wilayah tertinggal, terdepan, dan terluar (3T) dengan akses terbatas terhadap teknologi pendidikan modern. Fokus program ini adalah memperkenalkan penggunaan ICT Book berbasis Augmented Reality (AR) sebagai solusi inovatif dalam pembelajaran bahasa Inggris, sekaligus memperkuat manajemen pengajaran guru dimana Karimunjawa merupakan destinasi wisata bahari. Program ini dirancang untuk mengatasi tantangan

tersebut dengan mengintegrasikan teknologi AR dalam penyampaian materi pembelajaran berbasis multimedia guna menciptakan suasana belajar yang interaktif dan kontekstual.

Kegiatan Peningkatan Manajemen Pembelajaran Inovatif dan Keterampilan Berbahasa Inggris melalui ICT Book berbasis Augmented Reality (AR) di SDN 6 Karimunjawa diikuti oleh 17 guru SDN 6 Karimunjawa serta pengawas sekolah Karimunjawa. Kegiatan ini berjalan dengan lancar dan mendapat respon positif dari seluruh peserta. Selama pelatihan, peserta diperkenalkan dengan buku ABBI (Aku Bisa Berbahasa Inggris) yang terintegrasi dengan teknologi AR. Guru tidak hanya menerima materi teori, tetapi juga melakukan praktik langsung penggunaan ICT Book berbasis AR.



Gambar 2. Pembukaan Kegiatan Sosialisasi

Kegiatan ini diawali dengan pembukaan yang dihadiri oleh Pengawas Sekolah Karimunjawa. Dalam sambutannya beliau menyampaikan bahwa kondisi geografis Karimunjawa yang menjadi tujuan wisata internasional membawa peluang besar bagi penguasaan bahasa Inggris sejak dini. Beliau menambahkan bahwa meskipun Kurikulum Merdeka dengan konsep deep learning telah memuat mata pelajaran bahasa Inggris mulai jenjang sekolah dasar, namun ketersediaan sumber daya manusia (SDM) guru bahasa Inggris masih belum dipersiapkan secara optimal di tingkat sekolah dasar.

"Kami merasa senang karena di Karimunjawa banyak turis asing yang datang. Dalam Kurikulum Merdeka dengan konsep deep learning sebenarnya sudah ada pelajaran bahasa Inggris sejak jenjang SD. Akan tetapi, SDM guru bahasa Inggris di setiap sekolah dasar masih belum disiapkan dengan baik," Ungkapnya.

Dalam pembukaan tersebut tim PKM juga menyerahkan buku ABBI (Aku Bisa Berbahasa Inggris) dan aplikasi pendukung berbasis AR kepada pihak sekolah. Buku ini dirancang untuk membantu guru dalam mengajarkan bahasa Inggris dengan cara yang lebih kreatif, interaktif, dan sesuai dengan kebutuhan siswa.



Gambar 3. Penyerahan Buku ABBI dan kepada pihak sekolah

Selanjutnya, kegiatan dilanjutkan dengan penyampaian materi tentang media Pembelajaran ICT berbasis Augmented Reality implementasi teknologi AR untuk pembelajaran. Peserta tampak serius menyimak penjelasan mengenai konsep ICT Book berbasis AR. Hal ini menunjukkan bahwa guru memiliki ketertarikan tinggi untuk memahami inovasi teknologi dalam pembelajaran. Antusiasme terlihat dari keaktifan peserta dalam berdiskusi serta mencatat materi yang disampaikan. Selain itu, guru juga diberikan kesempatan untuk mencoba secara langsung penggunaan ICT Book ABBI yang terintegrasi dengan aplikasi AR pada smartphone. Dalam sesi ini guru aktif berdiskusi mengenai cara penggunaan media serta potensinya dalam meningkatkan keterampilan bahasa Inggris siswa.



Gambar 4. Penyampaian materi

Setelah kegiatan sosialisasi, peserta juga diberikan angket untuk mengetahui respon guru terhadap pelaksanaan program. Hasil pengumpulan data melalui angket respon guru dapat dilihat pada tabel 1.

Tabel 1. Respon Guru terhadap ICT Book Berbasis AR

Aspek yang Dinilai	Persentase Guru yang Menjawab "Sangat Baik/Baik"	Keterangan
Manfaat program terhadap pembelajaran	88%	Guru menilai kegiatan relevan dengan kebutuhan kelas
Kreativitas mengajar meningkat	82%	AR memicu ide inovatif dan pembelajaran lebih menarik
Kemudahan penggunaan media AR	76%	Sebagian masih memerlukan pendampingan teknis
Peningkatan kolaborasi dan manajemen pembelajaran	79%	Guru lebih aktif berbagi praktik baik antar rekan

Berdasarkan hasil kuesioner, respon guru terhadap kegiatan sosialisasi dan penggunaan ICT Book berbasis Augmented Reality (AR) menunjukkan hasil yang sangat positif. Sebanyak 88% guru menyatakan kegiatan ini sangat bermanfaat, terutama dalam memberikan wawasan baru mengenai strategi pembelajaran inovatif berbasis teknologi. Selain itu, 82% guru merasa media ICT Book AR mampu meningkatkan kreativitas mengajar, karena mereka dapat memanfaatkan fitur interaktif dalam buku ABBI untuk menciptakan suasana belajar yang lebih menarik dan menyenangkan bagi siswa. 76% guru menilai penggunaan media AR tergolong mudah, meskipun sebagian masih memerlukan pendampingan teknis lanjutan. Kebutuhan pendampingan teknis ini wajar, mengingat sebagian guru belum terbiasa dengan aplikasi berbasis AR dan koneksi perangkat digital yang memerlukan sinkronisasi visual serta audio. Sementara itu, 79% guru melaporkan adanya peningkatan

kolaborasi dan manajemen pembelajaran setelah mengikuti program. Hal ini menunjukkan bahwa pelatihan tidak hanya meningkatkan kompetensi teknis, tetapi juga memperkuat *learning community* di lingkungan sekolah. Guru menjadi lebih terbuka dalam berbagi praktik baik, bertukar ide media pembelajaran, dan berkolaborasi dalam menyusun perangkat ajar berbasis teknologi. Temuan ini sejalan dengan studi Aliyah & Masyithoh (2024) yang menyatakan bahwa pemanfaatan teknologi pembelajaran seringkali terhambat oleh keterbatasan keterampilan guru dalam mengoperasikan media digital.

Hasil observasi praktik mengajar menunjukkan peningkatan kinerja pedagogik guru setelah pelatihan. Dari hasil lembar observasi (checklist) yang dilakukan pada tiga sesi praktik, ditemukan bahwa:

Tabel 2. Peningkatan Kompetensi Guru

Aspek Kompetensi Guru	Sebelum Program	Sesudah Program	Peningkatan
	(%)	(%)	
Penggunaan media inovatif dalam pembelajaran	35	88	+53
Kemampuan memanfaatkan AR untuk menjelaskan kosakata	29	82	+53
Interaksi dan keterlibatan siswa selama kegiatan belajar	42	85	+43

Hasil observasi menunjukkan peningkatan signifikan pada seluruh aspek kompetensi guru setelah program dilaksanakan. Penggunaan media inovatif meningkat dari 35% menjadi 88%, dan kemampuan memanfaatkan AR untuk menjelaskan kosakata naik dari 29% menjadi 82%. Hal ini menunjukkan bahwa guru mulai beralih dari metode konvensional menuju pembelajaran berbasis teknologi yang lebih interaktif dan kontekstual. Selain itu, interaksi dan keterlibatan siswa meningkat dari 42% menjadi 85%, menandakan bahwa pembelajaran AR mampu menciptakan suasana belajar yang aktif dan menyenangkan. Secara keseluruhan, peningkatan kompetensi guru di atas 40% pada setiap aspek menegaskan efektivitas pelatihan ICT Book berbasis AR dalam memperkuat kemampuan pedagogik dan inovasi pembelajaran guru di SDN 6 Karimunjawa.

Uji kemampuan awal dan akhir (*pre-test* dan *post-test*) terhadap 28 siswa kelas V menunjukkan adanya peningkatan signifikan pada penguasaan kosakata dasar bahasa Inggris.

Tabel 3. Dampak terhadap Hasil Belajar Siswa

Aspek yang Dinilai	Rata-rata Skor Awal	Rata-rata Skor Akhir	Peningkatan (%)
Vocabulary recognition	54,2	78,6	+24,4
Pronunciation accuracy	52,8	75,1	+22,3
Student engagement (observasi)	60	85	+25

Hasil tes dan observasi menunjukkan adanya peningkatan yang konsisten pada kemampuan dan keterlibatan siswa setelah penerapan ICT Book berbasis Augmented Reality. Nilai penguasaan kosakata (vocabulary recognition) meningkat dari rata-rata 54,2 menjadi 78,6, atau naik sebesar 24,4%, menandakan bahwa media AR membantu siswa memahami dan mengingat kosakata baru melalui visualisasi tiga dimensi yang menarik. Kemampuan pelafalan (pronunciation accuracy) juga meningkat dari 52,8 menjadi 75,1, atau sebesar 22,3%, menunjukkan bahwa fitur audio dalam AR efektif dalam membantu siswa meniru dan memperbaiki pengucapan kata bahasa Inggris. Selain itu, tingkat keterlibatan siswa (student engagement) meningkat dari 60 menjadi 85, atau sebesar 25%, menandakan bahwa pembelajaran menjadi lebih interaktif dan menyenangkan. Secara keseluruhan,

hasil ini membuktikan bahwa penggunaan ICT Book berbasis AR tidak hanya meningkatkan aspek kognitif, tetapi juga afektif siswa dalam pembelajaran bahasa Inggris di SDN 6 Karimunjawa. Kegiatan pembelajaran berbasis AR juga membuat siswa lebih antusias dalam berinteraksi dan menirukan pelafalan bahasa Inggris.

Hasil ini menunjukkan bahwa ICT Book berbasis Augmented Reality efektif dalam meningkatkan keterampilan berbahasa Inggris siswa serta memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik. Guru juga merasa terbantu karena media ini dapat mengurangi ketergantungan pada metode ceramah, sehingga pembelajaran lebih interaktif dan berpusat pada siswa. Temuan ini sejalan dengan studi Hermawan & Hadi (2024) yang menegaskan bahwa AR dapat meningkatkan motivasi belajar, memperkuat pemahaman konsep, dan meningkatkan keterampilan praktis siswa.

Dari sisi guru, peningkatan pemahaman terhadap manajemen pembelajaran inovatif memperlihatkan adanya penguatan kompetensi pedagogik berbasis teknologi. Hal ini relevan dengan kerangka TPACK (Technological Pedagogical Content Knowledge) oleh Wahab (2022) dimana penguasaan teknologi harus diintegrasikan dengan kemampuan pedagogik dan konten agar pembelajaran efektif. Selain itu, kegiatan ini memiliki dampak sosial strategis bagi masyarakat Karimunjawa. Dengan status sebagai destinasi wisata internasional, keterampilan bahasa Inggris menjadi kebutuhan mendesak bagi generasi muda. Implementasi program ini mendukung pencapaian SDGs poin 4 (*Quality Education*) serta selaras dengan Asta Cita Pemerintah Indonesia dalam memperkuat pembangunan sumber daya manusia unggul, adaptif, dan kreatif (Nadia *et al.*, 2025).

Selanjutnya, kegiatan ditutup dengan foto bersama oleh guru SDN 6 Karimunjawa bersama tim PKM Unisnu Jepara serta pengawas sekolah. Momen ini menggambarkan kolaborasi yang baik antara perguruan tinggi, sekolah, dan pemerintah dalam mendukung peningkatan kualitas pembelajaran di daerah terpencil. Kehadiran seluruh guru menunjukkan dukungan penuh dan keseriusan dalam mengadopsi metode pembelajaran inovatif berbasis teknologi.



Gambar 6. Foto Bersama

Secara keseluruhan, hasil kegiatan menunjukkan bahwa guru memiliki respon positif terhadap program ini. Guru merasa terbantu dengan adanya media inovatif berbasis AR yang dapat mempermudah proses pembelajaran bahasa Inggris. Selain itu, keterampilan guru dalam memanfaatkan teknologi pendidikan juga mengalami peningkatan melalui sesi pelatihan dan praktik langsung. Hal ini sejalan dengan kebutuhan lokal Karimunjawa sebagai destinasi wisata internasional, di mana keterampilan bahasa Inggris sangat relevan untuk dipersiapkan sejak jenjang sekolah dasar. Dengan demikian, kegiatan pengabdian ini berhasil meningkatkan keterampilan guru dalam memanfaatkan media digital, meningkatkan minat dan keterampilan bahasa Inggris siswa, serta membuka peluang pengembangan model pembelajaran inovatif berbasis teknologi yang dapat diterapkan secara berkelanjutan di sekolah dasar.

UCAPAN TERIMAKASIH

Penulis menyampaikan ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada Direktorat Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat (DPPM) Kementerian Pendidikan Tinggi, Sains, dan Teknologi yang telah memberikan dukungan penuh terhadap terlaksananya kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini. Ucapan terima kasih juga ditujukan kepada pihak SDN 6 Karimunjawa yang telah memberikan kesempatan, fasilitas, serta partisipasi aktif selama kegiatan berlangsung. Tidak lupa, apresiasi yang mendalam disampaikan kepada seluruh guru, pengawas sekolah, serta pihak-pihak terkait lainnya yang telah berkontribusi dan bekerja sama dengan baik demi suksesnya kegiatan ini. Semoga kolaborasi ini dapat terus berlanjut dan memberikan manfaat nyata bagi peningkatan kualitas pendidikan.

DAFTAR PUSTAKA

- Aliyah, H., & Masyithoh, S. (2024). Tinjauan literatur: Peran teknologi digital dalam meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah. *Jurnal Teknologi Pendidikan dan Pembelajaran*, 1(4), 681–687.
- Billinghurst, M., Clark, A., & Lee, G. (2015). A survey of augmented reality. *Foundations and Trends® in Human–Computer Interaction*, 8(2–3), 73–272.
- BPS Jepara. (2023). *Statistik pariwisata Kabupaten Jepara 2023*. Badan Pusat Statistik Kabupaten Jepara.
- Firdausi, Z. N., & Bisri, M. (2025). Strategi lembaga pendidikan dalam meningkatkan kualitas sumber daya manusia menghadapi pembelajaran abad 21. *Dirasah: Jurnal Studi Ilmu dan Manajemen Pendidikan Islam*, 8(2), 507–515.
- Fitri, K. R., Kuswandi, D., & Fadli, M. (2025). Pendekatan Tringo dengan strategi TPACK untuk mewujudkan pembelajaran inovatif dan berkelanjutan di era digital. *Innovative: Journal of Social Science Research*, 5(1), 3307–3322.
- Hermawan, A., & Hadi, S. (2024). Realitas pengaruh penggunaan teknologi augmented reality dalam pembelajaran terhadap pemahaman konsep siswa. *Jurnal Simki Pedagogia*, 7(1), 328–340.
- Joyce, B., Weil, M., & Calhoun, E. (2015). *Models of teaching*. Pearson.
- Kemendikdasmen. (2024). *Panduan pembelajaran deep learning*. Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi.
- Melisa, M. (2024). Analisis kesiapan guru dalam menggunakan teknologi informasi dan komunikasi untuk pembelajaran Kurikulum Merdeka. *Al-Miskawaih: Journal of Science Education*, 3(1), 443–462.
- Munandar, A. A., Herlambang, Y. T., & Muhtar, T. (2025). Pedagogik futuristik: Paradigma baru pendidikan dalam membangun generasi emas Indonesia 2045. *Ideguru: Jurnal Karya Ilmiah Guru*, 10(2), 1408–1416.
- Nadia, F. N. D., Lestari, Y. D., Akbar, R. F., Putra, S. W., Sholicah, S. F., Ulya, Z., & Amanda, S. G. (2025). Generasi emas 2045: Peningkatan kapabilitas guru pendidikan anak usia dini melalui implementasi teknologi artificial intelligence. *Abimanyu: Journal of Community Engagement*, 6(1), 90–101.
- Nurjanah, S., Bedi, F., & Fitri, T. A. (2024). Strategi pemimpin dalam meningkatkan daya saing siswa lulusan di era digitalisasi. *Re-JIEM (Research Journal of Islamic Education Management)*, 7(2), 213–232.
- Nurkurniawati, N., Fadilla, D., Astuti, S., Zahira, Z., & Lestari, Y. (2024). Pemanfaatan e-learning berbasis blended learning untuk pembelajaran di sekolah dasar. *Journal of Social and Scientific Education*, 1(2), 67–77.
- Rifansyah, A., & Rawi, A. (2025). Strategi pembelajaran efektif: Desain, implementasi, dan evaluasi dalam konteks pendidikan abad 21. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 4(2), 574–582.



- Safira, D., Larasati, P. D., & Majarosa, A. (2025). Meningkatkan partisipasi siswa dalam pembelajaran Pancasila melalui metode pembelajaran aktif di SDN Sumanda. *Jurnal Intelek Insan Cendikia*, 2(5), 10709–10714.
- Salam, N., Suyanto, S., & Ningsih, S. N. (2024). Maximizing the potential of digital learning media in primary education: Insights from a systematic literature review. *Indonesian Journal of Educational Research and Review*, 7(3), 615–629.
- Syafitri, N., Annisa, F., Purnomo, E., Lutfi, M., & Suhairi, S. (2023). Penggunaan bahasa Inggris sebagai strategi komunikasi global dalam industri pariwisata. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 9(5), 1246–1256.
- Wahab, A. (2022). Urgensi kemampuan Technological Pedagogical Content Knowledge Personality (TPACK-P) pendidik di era revolusi industri 4.0. *Jurnal Pendidikan dan Konseling*, 4(5), 3680–3688.
- Yu, J., Denham, A. R., & Searight, E. (2022). A systematic review of augmented reality game-based learning in STEM education. *Educational Technology Research and Development*, 70(4), 1169–1194.

