

Penguatan Literasi Digital Guru Madrasah melalui Pelatihan Media Pembelajaran Berbasis *Game* dengan Pendekatan ABCD

Mudrikah, Ahmad Dhiyaa Ul Haqq*

Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, UIN Kiai Achmad Siddiq Jember

*Penulis korespondensi: dhiyaaulhaqq@uinkhas.ac.id

Dikirim : 7 Juli 2026

Direvisi : 15 Agustus 2026

Diterima : 16 Agustus 2026

Abstrak: Perkembangan teknologi digital menuntut guru madrasah memiliki kompetensi literasi digital yang memadai, termasuk kemampuan mengembangkan media pembelajaran berbasis game yang interaktif. Namun, hasil pemetaan awal di MIMA 09 Keting Jombang, Jember menunjukkan bahwa meskipun guru memiliki dasar literasi digital yang baik, mereka belum terampil dalam membuat media pembelajaran berbasis game. Kegiatan pengabdian ini bertujuan mengidentifikasi kemampuan awal guru dalam pemanfaatan teknologi digital, merumuskan strategi pelatihan media game yang efektif, dan mengevaluasi peningkatan literasi digital guru setelah mengikuti pelatihan. Program dilaksanakan menggunakan pendekatan Asset Based Community Development (ABCD) melalui lima tahapan, yaitu Discovery, Dream, Design, Deliver, dan Destiny. Pelatihan diikuti oleh 31 guru dari tiga lembaga pendidikan dan dilaksanakan melalui workshop pembuatan media game menggunakan Canva AI. Hasil kegiatan menunjukkan adanya peningkatan signifikan kompetensi guru pada tiga aspek literasi digital: pengetahuan (32%), keterampilan (41%), dan sikap pemanfaatan teknologi (28%). Para guru mampu mengoperasikan Canva AI secara mandiri dan menghasilkan media pembelajaran berbasis game yang aplikatif. Selain itu, terbentuk komunitas digital melalui WhatsApp Group sebagai wadah keberlanjutan praktik baik. Keseluruhan kegiatan membuktikan bahwa pendekatan ABCD efektif dalam meningkatkan literasi digital dan mendorong inovasi pembelajaran di madrasah. Program ini direkomendasikan untuk direplikasi di madrasah lainnya guna memperkuat transformasi digital pendidikan.

Kata kunci: Canva AI, guru madrasah, literasi digital, media pembelajaran berbasis game, pendekatan ABCD

Abstract: The rapid development of digital technology requires madrasah teachers to possess adequate digital literacy skills, including the ability to develop interactive game-based learning media. However, the initial assessment at MIMA 09 Keting Jombang, Jember indicated that although teachers had basic digital literacy abilities, they were not yet skilled in creating innovative game-based instructional media. This community service program aimed to: (1) identify teachers' initial abilities in utilizing digital technology, (2) formulate an effective training strategy for developing game-based learning media, and (3) evaluate the improvement of teachers' digital literacy after participating in the training. The program employed the Asset Based Community Development (ABCD) approach through five stages: Discovery, Dream, Design, Deliver, and Destiny. The training was attended by 31 teachers from three educational institutions and conducted through a hands-on workshop using Canva AI. The results showed a significant increase in teachers' digital literacy across three aspects: knowledge (32%), technical skills (41%), and technological utilization attitudes (28%).

Teachers became able to operate Canva AI independently and produce applicable game-based learning media. In addition, a digital practitioner community was established via WhatsApp Group to support the continuity of best practices. Overall, the program demonstrates that the ABCD approach is effective in enhancing digital literacy and fostering instructional innovation in madrasah settings. This program is recommended for replication in other institutions to strengthen digital transformation in Islamic education.

Keywords: *ABCD approach, Canva AI, digital literacy, game-based learning media, madrasah teachers*

1. Pendahuluan

Perkembangan teknologi digital dalam beberapa tahun terakhir telah memberikan dampak signifikan terhadap dunia pendidikan, khususnya pada proses pembelajaran di tingkat madrasah. Integrasi teknologi termasuk media pembelajaran berbasis *game* menjadi salah satu tuntutan kompetensi abad 21 yang harus dikuasai oleh guru (Amalia dkk., 2026; Khafidh dkk., 2025). Literasi digital tidak lagi dipahami sekadar kemampuan mengoperasikan perangkat teknologi, tetapi mencakup keterampilan berpikir kritis, kreativitas, kolaborasi, serta etika beraktivitas di ruang digital (Yao & Lin, 2026; Martínez-Bravo et al., 2022). Oleh karena itu, peningkatan kapasitas guru dalam memanfaatkan media pembelajaran digital merupakan kebutuhan mendesak di lingkungan pendidikan Islam.

Sejumlah penelitian menunjukkan bahwa media *game* edukatif mampu meningkatkan motivasi, partisipasi, dan retensi belajar siswa di berbagai jenjang pendidikan (Putra dkk., 2025; Valentinna dkk., 2024). *Game-based learning* juga dinilai efektif untuk menciptakan pengalaman belajar yang interaktif dan menyenangkan. Namun, pemanfaatan media berbasis *game* oleh guru di lembaga pendidikan, termasuk madrasah, masih belum optimal. Hasil pemetaan awal di MIMA 09 Keting Jombang, Jember menunjukkan bahwa guru memiliki dasar literasi digital yang baik, seperti penggunaan PowerPoint dan internet, namun belum terampil mengembangkan media pembelajaran berbasis *game* yang inovatif.

Kondisi tersebut diperkuat oleh masih terbatasnya pelatihan literasi digital yang secara khusus berorientasi pada pengembangan dan pemanfaatan media pembelajaran di lingkungan madrasah. Sejumlah penelitian menunjukkan bahwa guru madrasah masih menghadapi tantangan dalam beradaptasi dengan teknologi pembelajaran dan membutuhkan penguatan kompetensi digital untuk mendukung implementasi Kurikulum Merdeka (Habibah dkk., 2025). Secara lebih spesifik, pendampingan berbasis TPACK terbukti dapat meningkatkan kompetensi teknologi guru madrasah dalam mengembangkan media pembelajaran digital

(Maufur *et al.*, 2024), sedangkan pelatihan dan pendampingan penyusunan bahan ajar digital juga dapat membantu guru menghasilkan media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan pembelajaran diferensiasi (Ramlah dkk., 2024). Penguatan kompetensi tersebut dapat dilakukan melalui pelatihan partisipatif yang menempatkan guru sebagai peserta aktif dalam proses praktik, pengembangan produk, dan refleksi pembelajaran (Mufidah dkk., 2025). Selain itu, pendekatan *Asset-Based Community Development* (ABCD) memungkinkan program pemberdayaan memanfaatkan aset yang telah tersedia di komunitas, seperti pengalaman dan motivasi guru, perangkat digital, infrastruktur teknologi, serta dukungan kelembagaan, sebagai modal awal untuk membangun kapasitas secara berkelanjutan (Mudiyanto & Jaelani, 2023; Toha dkk., 2026).

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dirancang untuk menjawab kebutuhan peningkatan kompetensi digital guru melalui pelatihan dan pendampingan dalam pengembangan media pembelajaran berbasis *game* dengan memanfaatkan Canva AI sebagai platform desain digital yang relatif mudah dioperasikan oleh guru dengan tingkat keterampilan teknologi yang beragam. Kegiatan ini tidak hanya berorientasi pada penguasaan aspek teknis penggunaan teknologi, tetapi juga menekankan kemampuan guru dalam memanfaatkan media digital secara strategis untuk mendukung terciptanya proses pembelajaran yang lebih kreatif, interaktif, dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik di madrasah. Secara khusus, kegiatan ini bertujuan untuk mengidentifikasi kemampuan awal guru dalam memanfaatkan teknologi digital, merancang strategi pelatihan yang efektif untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis *game*, serta mengevaluasi perubahan dan peningkatan literasi digital guru setelah mengikuti rangkaian pelatihan dan pendampingan. Melalui intervensi yang terstruktur, partisipatif, dan berbasis aset yang tersedia di lingkungan madrasah, kegiatan ini diharapkan dapat meningkatkan kapasitas guru secara berkelanjutan sehingga mereka mampu menghasilkan dan mengintegrasikan media pembelajaran digital yang kreatif, adaptif, interaktif, dan relevan dengan tuntutan pembelajaran di era teknologi.

2. Metode

Kegiatan pengabdian ini menggunakan pendekatan *Asset Based Community Development* (ABCD), yaitu pendekatan pemberdayaan yang berfokus pada pemanfaatan kekuatan (aset) komunitas, bukan pada kelemahannya. ABCD dipilih karena sesuai dengan karakter komunitas guru madrasah yang telah memiliki aset awal berupa kompetensi digital dasar, perangkat

teknologi, serta dukungan kelembagaan yang kuat. Pendekatan ini dinilai efektif untuk mendorong partisipasi aktif dan membangun keberlanjutan program.

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat menggunakan pendekatan Asset-Based Community Development (ABCD) melalui lima tahapan, yaitu *Discovery*, *Dream*, *Design*, *Deliver*, dan *Destiny*. Tahap *Discovery* dilakukan melalui *Focus Group Discussion* (FGD) untuk mengidentifikasi kondisi awal, potensi, kebutuhan, serta aset yang dimiliki oleh mitra, khususnya terkait kemampuan guru dalam memanfaatkan teknologi digital untuk pembelajaran. Selanjutnya, tahap *Dream* diarahkan pada perumusan gambaran ideal mengenai pembelajaran berbasis teknologi yang diharapkan dapat diterapkan di lingkungan mitra. Pada tahap *Design*, tim bersama mitra menyusun rancangan program pelatihan berdasarkan hasil identifikasi kebutuhan, yang mencakup penguatan konsep literasi digital, pengenalan fitur-fitur Canva AI, serta praktik pengembangan media pembelajaran berbasis *game*. Tahap *Deliver* diwujudkan melalui pelaksanaan *workshop* dengan metode praktik langsung yang diikuti oleh 31 guru dari tiga lembaga mitra, yaitu MIMA 09 Keting Jombang, TK Dewi Masyithoh 15 Keting, dan PAUD Masyithoh 01 Keting. Tahap terakhir, yaitu *Destiny*, dilakukan melalui evaluasi dan refleksi terhadap peningkatan kompetensi guru setelah mengikuti pelatihan, yang kemudian dilanjutkan dengan pendampingan secara berkelanjutan melalui WhatsApp Group untuk mendukung penerapan dan pengembangan media pembelajaran digital secara mandiri di lingkungan masing-masing.

3. Hasil dan Diskusi

Pelaksanaan kegiatan pengabdian masyarakat ini menunjukkan bahwa program pelatihan mampu memberikan dampak nyata terhadap peningkatan kompetensi guru di madrasah mitra. Seluruh rangkaian kegiatan berjalan dengan baik dan mendapatkan respons positif dari peserta, ditandai dengan meningkatnya antusiasme, keaktifan, serta kemampuan guru dalam mengoperasikan platform digital seperti Canva AI. Secara umum, kegiatan ini tidak hanya menghasilkan produk media pembelajaran berbasis *game* yang dapat langsung digunakan di kelas, tetapi juga menumbuhkan budaya kolaboratif dan inovatif di lingkungan madrasah. Peningkatan literasi digital guru terlihat dari perubahan kemampuan sebelum dan sesudah pelatihan, baik pada aspek pengetahuan, keterampilan teknis, maupun sikap pemanfaatan teknologi. Gambaran umum ini menjadi latar yang memperkuat pemaparan lebih rinci mengenai proses dan capaian kegiatan pada setiap tahap ABCD berikutnya.

Pelaksanaan kegiatan pengabdian diawali dengan tahap *Discovery*, yaitu proses identifikasi aset madrasah melalui FGD (Gambar 1) bersama kepala madrasah, guru senior, dan perwakilan lembaga. Pada tahap ini diperoleh gambaran bahwa guru telah memiliki kompetensi dasar dalam penggunaan perangkat digital, seperti PowerPoint, LCD, Smart TV, serta akses internet yang stabil di lingkungan madrasah. Infrastruktur ini menjadi aset penting dalam mendorong literasi digital. Namun demikian, guru belum memiliki pengalaman langsung dalam membuat media pembelajaran berbasis *game* dan belum terbiasa menggunakan platform desain interaktif seperti Canva AI. Kesenjangan antara kemampuan dasar dan kebutuhan pembelajaran berbasis teknologi inilah yang kemudian menjadi fokus utama intervensi program.



Gambar 1. FGD Pemetaan aset

Tahap *Dream* dilaksanakan untuk menggali harapan guru terhadap pembelajaran digital ideal yang ingin diwujudkan. Guru mengungkapkan keinginan untuk menghadirkan pembelajaran yang lebih menarik, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik. Mereka berharap mampu menciptakan media yang dapat memotivasi siswa dan membuat suasana belajar menjadi lebih aktif. Guru juga menginginkan pelatihan yang tidak hanya berisi teori, tetapi bersifat aplikatif dan mudah diterapkan dalam kelas. Aspirasi ini mencerminkan kesiapan psikologis guru untuk mengembangkan diri dan menunjukkan bahwa madrasah telah memiliki *growth mindset* yang kuat sebagai aset sosial.

Selanjutnya pada tahap *Design*, tim pengabdian merancang struktur pelatihan berdasarkan kebutuhan lapangan. Materi pelatihan disusun mencakup konsep literasi digital, teori media pembelajaran berbasis *game*, tutorial Canva AI, hingga sesi praktik langsung pembuatan media. Peserta pelatihan sebanyak 31 guru dipilih melalui *purposive sampling* dengan mempertimbangkan kesiapan mengikuti kegiatan dan relevansi mata pelajaran yang diajarkan. Rancangan pelatihan juga memasukkan mekanisme pendampingan berkelanjutan melalui *WhatsApp Group* sebagai upaya memastikan keberlanjutan pasca pelatihan. Desain seperti ini

menempatkan guru bukan sebagai penerima program, tetapi sebagai mitra dalam proses transformasi digital.

Tahap *Deliver* merupakan puncak kegiatan, dimana seluruh peserta mengikuti *workshop* pembuatan media menggunakan Canva AI. Kegiatan dimulai dengan pemaparan dasar literasi digital dan dilanjutkan dengan demonstrasi fitur Canva AI. Pada sesi praktik, guru mulai mengembangkan media pembelajaran berbasis *game* sesuai bidang studi masing-masing, seperti PAI, Matematika, Bahasa Indonesia, hingga tema PAUD. Guru terlihat aktif mencoba fitur baru, berdiskusi antar kelompok, serta memodifikasi desain agar sesuai konteks madrasah. Setiap guru berhasil menyelesaikan minimal satu produk media, yang kemudian dipresentasikan dan diberikan umpan balik. Hal ini menunjukkan bahwa metode praktik langsung sangat efektif meningkatkan keterampilan digital guru.

Tahap *Destiny* difokuskan pada evaluasi kegiatan dan perencanaan keberlanjutan. Evaluasi dilakukan melalui *pre-test* dan *post-test* yang menunjukkan adanya peningkatan signifikan pada tiga aspek literasi digital. Secara kuantitatif, skor pengetahuan digital guru meningkat rata-rata 32%, keterampilan digital meningkat 41%, dan sikap pemanfaatan teknologi meningkat 28%. Peningkatan tertinggi terdapat pada aspek keterampilan karena selama pelatihan guru lebih banyak melakukan praktik hands-on. Observasi selama workshop menunjukkan bahwa sebagian besar guru dapat mengoperasikan Canva AI secara mandiri setelah sesi pemanasan awal. Selain itu, pada angket refleksi, 87% guru menyatakan sangat puas terhadap pelatihan, dan 92% menyatakan siap menerapkan media dalam RPP atau ATP.

Sebagai langkah keberlanjutan, dibentuk komunitas praktisi melalui *WhatsApp Group* sebagai wadah berbagi karya, konsultasi desain, diskusi teknis dan motivasi guru. Madrasah juga menyatakan dukungan kelembagaan melalui komitmen untuk infrastruktur digital, dengan memasukkan penggunaan media digital sebagai bagian dari program peningkatan mutu pembelajaran. Langkah ini menunjukkan bahwa pendekatan ABCD bukan hanya menghasilkan keterampilan baru, tetapi juga membangun ekosistem pembelajaran digital yang berkelanjutan.

Berdasarkan keseluruhan rangkaian kegiatan, pendekatan *Asset-Based Community Development* (ABCD) menunjukkan relevansi dalam mendukung peningkatan literasi digital guru melalui pemanfaatan aset, potensi, dan sumber daya yang telah tersedia di lingkungan mitra. Pendekatan ini menempatkan komunitas sebagai bagian aktif dalam proses identifikasi kebutuhan, perencanaan, pelaksanaan, dan pengembangan program, sehingga intervensi tidak

semata-mata bersifat *top-down*, tetapi dibangun berdasarkan potensi dan kebutuhan komunitas (Yakub dkk., 2025). Temuan kegiatan ini juga sejalan dengan berbagai kajian mutakhir mengenai *game-based learning* yang menunjukkan bahwa penggunaan pendekatan berbasis *game* dapat meningkatkan keterlibatan peserta didik, motivasi, serta mendukung perkembangan kompetensi kognitif dan afektif apabila dirancang selaras dengan tujuan pembelajaran (Ruiz *et al.*, 2024; Li & Kushairi, 2025; Safitri *et al.*, 2025). Dalam konteks pengembangan media pembelajaran, pemanfaatan Canva juga relevan bagi peningkatan kapasitas guru karena platform tersebut menyediakan berbagai fitur desain dan *template* yang dapat membantu guru menghasilkan materi pembelajaran secara lebih praktis dan visual. Sejumlah kegiatan pelatihan terbaru menunjukkan bahwa pendampingan penggunaan Canva dapat meningkatkan keterampilan guru dalam mengembangkan media pembelajaran interaktif (Dahlia dkk., 2025; Sukiyanto dkk., 2025). Penggunaan media digital tersebut semakin relevan dalam implementasi Kurikulum Merdeka yang memberikan ruang bagi guru untuk mengembangkan pembelajaran yang adaptif dan inovatif, meskipun keberhasilannya tetap dipengaruhi oleh tingkat literasi digital, ketersediaan infrastruktur, dan keberlanjutan pelatihan bagi guru (Hartati & Ermanto, 2025; Habibah dkk., 2025).

4. Kesimpulan

Kegiatan pengabdian masyarakat ini berhasil meningkatkan literasi digital guru melalui pelatihan dan pendampingan pembuatan media pembelajaran berbasis *game* menggunakan Canva AI. Seluruh rangkaian program yang dilaksanakan dengan pendekatan *Asset Based Community Development* (ABCD) terbukti efektif karena bertumpu pada aset nyata yang dimiliki madrasah, seperti motivasi guru, dukungan kelembagaan, serta infrastruktur teknologi yang memadai. Pelatihan yang bersifat praktis dan aplikatif mampu mendorong guru menghasilkan produk media yang relevan dengan kebutuhan pembelajaran di kelas, sekaligus meningkatkan kreativitas mereka dalam mengintegrasikan teknologi ke dalam proses pembelajaran.

Hasil evaluasi menunjukkan adanya peningkatan signifikan pada aspek pengetahuan, keterampilan, dan sikap digital guru setelah mengikuti pelatihan. Guru yang sebelumnya belum familiar dengan media berbasis *game* kini mampu mengoperasikan Canva AI secara mandiri serta menyusun media yang menarik dan interaktif. Selain peningkatan kompetensi individu, kegiatan ini juga berhasil membangun ekosistem kolaboratif melalui pembentukan komunitas

digital berbasis WhatsApp Group, yang menjadi wadah untuk berbagi karya, konsultasi teknis, serta berbagi praktik baik.

Keberhasilan program ini memberikan implikasi penting bagi pengembangan profesionalisme guru di era Kurikulum Merdeka, terutama dalam hal inovasi pembelajaran berbasis teknologi. Diharapkan kegiatan ini menjadi model pemberdayaan berkelanjutan bagi madrasah dalam mengembangkan media digital serta mendorong penggunaan edukatif secara lebih luas di lingkungan pendidikan Islam. Program ini juga direkomendasikan untuk diperluas di madrasah lain guna memperkuat budaya belajar sepanjang hayat dan mendukung transformasi digital pendidikan di tingkat dasar.

Ucapan Terima Kasih

Penulis mengucapkan terima kasih kepada MIMA 09 Keting Jombang, TK Dewi Masyithoh 15 Keting, dan PAUD Masyithoh 01 Keting yang telah menjadi mitra dalam pelaksanaan kegiatan pengabdian ini. Ucapan terima kasih juga disampaikan kepada Kepala Madrasah, seluruh guru peserta pelatihan, serta pihak-pihak yang telah berpartisipasi aktif dan memberikan dukungan penuh selama proses pelatihan dan pendampingan berlangsung. Kegiatan ini terlaksana berkat Lembaga Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat (LPPM) UIN KHAS Jember atas dukungan kelembagaan, fasilitasi administrasi, serta dukungan pendanaan dari UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember. Semoga seluruh bentuk dukungan dan kolaborasi ini memberikan manfaat yang berkelanjutan bagi peningkatan kualitas pembelajaran serta transformasi literasi digital di lingkungan pendidikan Islam.

Daftar Referensi

- Amalia, F.M., Yayuk, E., Astuti, R.D. & Adib, M. (2026). Kompetensi Guru dalam Implementasi -Based Learning untuk Pembelajaran Abad ke-21: A Systematic Literature Review. *Vifada Journal of Education*, 4(1), 80-91. <https://doi.org/10.70184/3fcfcc77>
- Dahlia, D., Maiwinda, G., Yulia, S., & Hernita, Y. (2025). Pendampingan pembuatan media pembelajaran interaktif berbasis Canva guna meningkatkan kualitas pembelajaran bagi guru Madrasah Ibtidaiyah. *JMM (Jurnal Masyarakat Mandiri)*, 9(1), 447-458. <https://doi.org/10.31764/jmm.v9i1.27960>
- Habibah, H., Izzah, S. & Nadlir, N. (2025). Systematic Literature Review: Tantangan Dan Urgensi Literasi Digital Dalam Kurikulum Merdeka Bagi Guru di Madrasah Ibtidaiyah. *Jurnal Education and Development*, 13(1), 460-467.

<https://doi.org/10.37081/ed.v13i1.6852>

Hartati, R.F. & Ermanto, E. (2025). Peran Guru Dalam Pemanfaatan Media Digital Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Sebagai Perwujudan Kurikulum Merdeka. *SOKO GURU: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 5(1), 185–198. <https://doi.org/10.55606/sokoguru.v5i1.5115>

Khafidh, A.N., Widyawati, F., Najarudin, N., Yani, S., Nuraeni, Y., Indrawati, I., Inesrawanti, V., Salam, H.A. & Damayanti, F. (2025). Pemanfaatan Based Learning dan Gamifikasi Adaptif dalam Pembelajaran STEM. *Jurnal Pengabdian Masyarakat dan Riset Pendidikan*, 4(2), 9468-9477. <https://doi.org/10.31004/jerkin.v4i2.3419>

Li, X., & Kushairi, N. (2025). The impact of game-based learning on classroom instruction: A systematic literature review. *Practitioner Research*, 7(1), 26-43. <https://doi.org/10.32890/pr2025.7.3>

Martínez-Bravo, M.C., Sádaba Chalezquer, C., & Serrano-Puche, J. (2022). Dimensions of Digital Literacy in the 21st Century Competency Frameworks. *Sustainability*, 14(3), 1867. <https://doi.org/10.3390/su14031867>

Maufur, S., Arifuddin, A., & Setiawan, D. (2024). Enhancing ICT Competencies of Madrasah Ibtidaiyah Teachers through TPACK-Based Coaching in Digital Learning Media Development in Cirebon City. *Indonesian Journal of Elementary Education*, 6(1), 52-62. <https://doi.org/10.24235/ijee.v6i1.23797>

Mudiyanto, H., & Jaelani, A. (2023). Pendampingan pengembangan keterampilan Guru Madrasah untuk pembuatan konten pembelajaran digital. *Abdimas Siliwangi*, 6(3), 780-792.

Mufidah, J., Miftahunangim, & Habib, M. (2025). Peningkatan Kompetensi Guru Madrasah Ibtidaiyah dalam Pemanfaatan Media Pembelajaran Digital Interaktif Berbasis Literasi Islami melalui Pelatihan Partisipatif. *JMIMAS: Jurnal Pengabdian dan Mitra Masyarakat*, 1(2), 24-31.

Putra, R.K., Wagino, W., Koto, R.D., Purwanto, W., Andrizal, A. & Maksum, H. (2025). Efektivitas Media Pembelajaran Berbasis Game dalam Proses Belajar Mengajar. *Jurnal Education and Development*, 13(1), 775-781. <https://doi.org/10.37081/ed.v13i1.6826>

Ramlah, R., Abadi, A.P., Sutri, S., Hidayati, N., Putri, A.M., Arielhan, F.N., & Julistiwa, V.R. (2024). Peningkatan kompetensi guru madrasah melalui pelatihan dan pendampingan penyusunan bahan ajar digital berbasis pembelajaran diferensiasi. *SELAPARANG: Jurnal Pengabdian Masyarakat Berkemajuan*, 8(3), 2273-2283. <https://doi.org/10.31764/jpmb.v8i3.25402>

Ruiz, J.J.R., Sanchez, A.D.V. & Figueredo, O.R.B. (2024). Impact of gamification on school engagement: a systematic review. *Frontiers in Education*, 9, 1466926. <https://doi.org/10.3389/educ.2024.1466926>

- Safitri, R.R., Rahmania, U.G., Putri, A.F., & Jumadi. (2025). The Impact of Game-Based Learning on Student Competencies in Science: A systematic Review. (2025). *Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 10(1), 116-136. <https://doi.org/10.24832/jpnk.v10i1.5188>
- Sukiyanto, S., Khosiyono, B.H.C., & Anggraeni, D. (2025). Pelatihan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Canva pada Guru SD Negeri Karangmojo. *Jurnal Penyuluhan Dan Pemberdayaan Masyarakat*, 4(2), 178–183. <https://doi.org/10.59066/jppm.v4i2.1359>
- Toha, M., Zaenah, I.R., Munajiyah, N., Rahmah, D.L., Putri, S.Z.L.B.T., & Lestari, S.N. (2026). Penguatan Kompetensi Guru PAUD dalam Penggunaan Media Pembelajaran Digital Berbasis Asset-Based Community Development (ABCD) di PAUD Ath-Thoyyibah Desa Pangadegan. *Transformasi Masyarakat : Jurnal Inovasi Sosial Dan Pengabdian*, 3(1), 194–202. <https://doi.org/10.62383/transformasi.v3i1.2939>
- Valentinna, C.R., Kurnianti, E.M., & Hasanah, U. (2024). Media Belajar Gamifikasi terhadap Peningkatan Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 8(3), 1722–1732. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v8i3.7476>
- Yakub, M., Fanshoby, M., Kusmiati, Y., Khoirotun Nisa, P., Zakaria, Z., & Romlah, S. (2025). Membangun Smart Kampung: Penerapan Pendekatan ABCD di Rumah Literasi Indonesia Banyuwangi. *Intizar*, 31(1), 15-21. <https://doi.org/10.19109/intizar.v31i1.27584>
- Yao, X. & Lin, L. (2026). Reframing digital literacy: current paradigms, core challenges, and future research directions. *Humanities and Social Sciences Communications*, 13, 1130. <https://doi.org/10.1057/s41599-026-07496-2>