Jurnal Ahsana
Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat

Vol. 3, No. 3 - Oktober 2025, Hal. 110-117
DOI: https://doi.org/10.59395/ahsana.v3i3.398

Pendampingan Pada Guru Sekolah Dasar dalam Merancang Pembelajaran Dan Modul Ajar yang Inovatif Berbasis Teknologi

Eka Yuliana Sari*[1], Nourma Oktaviarini[2], Nugrananda Janattaka[3]
[1,2,3]Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Sosial dan Humaniora, Universitas Bhinneka PGRI
*e-mail: eyulianasari99@gmail.com[1], nourmaoktavia@gmail.com[2], nandahanduk@gmail.com[3]

Received:	Revised:	Accepted:	Available online:
02.10.2025	15.10.2025	21.10.2025	30.10.2025

Abstract: *Each teacher designs lessons with the goal of effectively conveying the material/learning objectives. They strive to incorporate learning strategies and approaches to attract interest and motivation to learn in class. However, are these learning strategies effective enough to ensure students' learning avoids monotony and boredom? Innovative learning design, in this case, is defined as the activity of preparing for learning that implements the latest learning elements of the 21st century. The purpose of this Community Service program is to provide assistance to elementary school teachers in designing innovative, technology-based learning and teaching modules. 90% of participants were able to create accounts and operate each platform. Teachers were able to create visual learning materials in the form of infographics, interactive slides, and digital worksheets. All teachers successfully developed innovative lesson plans at least once per teacher. Fifteen interactive digital teaching modules were developed and ready for implementation. The modules cover the following subjects: Mathematics, Indonesian, Science, Social Studies, Civics, and Religious Education.*
Keywords: *Teaching Modules, Innovative, Technology*

Abstrak:
Setiap guru merancang pembelajaran dengan tujuan untuk dapat menyampaikan materi/tujuan pembelajaran dengan baik, guru berusahan menuangan strategi dan pendekatan pembelajaran guna menarik minat dan motivasi untuk mau belajar di kelas. Namun apakah strategi pembelajaran sudah cukup efektif untuk meyainkan siswa belajar agar tidak cenderum monoton dan membosankan. Rancangan pembelajaran inovatif dalam hal ini dimaknai sebagai aktivitas persiapan pelaksanaan pembelajaran yang menerapkan unsur-unsur pembelajaran terbaru di abad 21. Tujuan dari Pengabdian Masyarakat ini adalah memberikan pendampingan Pada Guru Sekolah Dasar Dalam Merancang Pembelajaran Dan Modul Ajar Yang Inovatif Berbasis Teknologi. 90% peserta mampu membuat akun dan mengoperasikan masing-masing platform. Guru mampu menyusun materi pembelajaran visual dalam bentuk infografis**,** slide interaktif**,** dan lembar kerja digital**.** Seluruh guru berhasil menyusun RPP inovatif minimal satu kali per guru. Tersusun 15 modul ajar digital interaktif yang siap diimplementasikan. Modul mencakup mata pelajaran: Matematika, Bahasa Indonesia, IPA, IPS, PPKn, dan Pendidikan Agama.
Kata kunci: Modul Ajar, Inovatif, Teknologi

1. PENDAHULUAN

Upaya peningkatan antara mutu pendidikan dengan peningkatan profesionalisme guru merupakan dua sisi yang tidak dapat dipisahkan. Digitalisasi di dunia pendidikan berpengaruh besar. Untuk kepentingan pembelajaran tersedia di internet beragam bahan, seperti gambar, video, teks elektronik, dan modul elektronik (Diana & Wirawati, 2021). Tentu harapannya, siswa menjadi lebih aktif termotivasi melibatkan diri dalam pembelajaran (Maryam, 2019). Keterlibatan siswa dalam pembelajaran sampai saat ini masih terus diupayakan. Sejalan dengan perkembangan tersebut, regulasi di bidang pendidikan pun terus dilakukan pemerintah. Siap atau tidak, para guru harus dapat mengimplementasikan kebijakan pemerintah dan mengaplikasikan pembelajaran yang inovatif (Priyanti, 2019), adaptif (Sukajaya, 2017), dan kolaboratif (Apriono, 2013) di kelas. Mengingat dunia terus berubah dan berkembang dengan cepat (Jacobs, 2010).

Pada umumnya ketika membicarakan modul ajar, maka asosiasi orang akan langsung menuju pada sekumpulan materi yang akan dipelajari siswa secara mandiri (Pujiriyanto, 2019) dan (Septora, 2017). Tahun 1980-90-an modul ini lazim digunakan pada SMP SMA Proyek Perintis Sekolah Pembangunan (sekarang lab school) di bawah naungan IKIP-IKIP di Indonesia. Saat ini, dengan adanya Merdeka Belajar, khususnya pada Kurikulum Merdeka, pengertian Modul Ajar berubah, berbeda jauh dengan pengertian tersebut. Pengertian Modul Ajar Lama (MAL), sebelum dilaksanakan Merdeka Belajar (Zahra et al., 2017) merupakan segala macam bahan baik cetak, benda, maupun audiovisual atau segala hal yang mempermudah pencapaian tujuan pembelajaran. Pada konteks Kurikulum Merdeka dan Sekolah Penggerak pengertiannya bergeser (Ruhaliah et al., 2020), jika disejajarkan pada kurikulum

Vol. 3, No. 3 - Oktober 2025, Hal. 110-117
DOI: https://doi.org/10.59395/ahsana.v3i3.398

sebelumnya. Pengertian Modul Ajar Baru (MAB) pada konteks ini mengacu pada rencana pembelajaran. Perbedaan lainnya, modul ajar ini disusun setelah dilakukan asesmen diagnostik sehingga diharapkan sesuai dengan kebutuhan siswa.

Secara umum, kegiatan ini bertujuan mengoptimalkan potensi Sumber Daya Manusia Pendidikan (Dosen, Mahasiswa, dan Guru) untuk dapat meningkat kreativitasnya melalui kolaborasi penelitian dan pengabdian kepada masyarakat sebagaimana tuntutan kompetensi abad 21. Adapun tujuan khususnya dapat (1) menyampaikan pengertian Modul Ajar Lama (MAL) beserta komponennya. (2) memperkenalkan inovasi pada MAL melalui transformasi. (3) menjelaskan pengertian Modul Ajar Baru (MAB), yang berbeda dengan MAL. (4) menyamakan persepsi dosen, mahasiswa, dan guru tentang Modul Ajar sehingga dapat dengan tepat mengaplikasikannya di kelas. Ketepatan ini akan melibatkan siswa secara optimal dalam pembelajaran. masyarakat, Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar akan memberikan pelatihan dengan Judul "Pendampingan Pada Guru Sekolah Dasar Dalam Merancang Pembelajaran Dan Modul Ajar Yang Inovatif Berbasis Teknologi".

Setiap guru merancang pembelajaran dengan tujuan untuk dapat menyampaikan materi/tujuan pembelajaran dengan baik, guru berusahan menuangan strategi dan pendekatan pembelajaran guna menarik minat dan motivasi untuk mau belajar di kelas. Namun apakah strategi pembelajaran sudah cukup efektif untuk meyainkan siswa belajar agar tidak cenderum monoton dan membosankan. Rancangan pembelajaran inovatif dalam hal ini dimaknai sebagai aktivitas persiapan pelaksanaan pembelajaran yang menerapkan unsur-unsur pembelajaran terbaru di abad 21 dan terintegrasi dalam komponen maupun tahapan pembelajaran yang akan dilaksanakan untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan.

Guru perlu memperhatikan berbabagi unsur dalam merancang pembelajaran, oleh karenanya da beberapa aspek untuk membuat pembelajaran yang inovatif diatanaya; 1) Unsur-unsur pembelajaran yang dimaksud, antara lain; TPACK (technological, pedagogical, content knowledge) sebagai kerangka dasar integrasi teknologi dalam proses pembelajaran, pembelajaran berbasis Neuroscience, pendekatan pembelajaran; 2) STEAM (Science, Technology, Engineering, Arts, and Mathematics); 3)HOTS (Higher Order Thinking Skills); 4) Tuntutan Kompetensi Abad 21 atau 4C (Comunication, Collaboration, Critical Thinking, Creativity); 5) Kemampuan literasi, dan unsur-unsur lain kelima unsur yang terintegrasi dalam komponen maupun tahapan rencana pembelajarannya.

Berdasarkan dari data yang diperoleh pada observasi awal dan bentuk pengabdian perguruan tinggi terhadap dunia pendidikan, oleh karenanya dipihlah sekolah yang seirama dengan tujuan pengabdian ini yakni SD Al-Ishlah Tulungagung, merupakan sekolah dasar dengan status SD Swasta yang telah terakreditasi A. Oleh karena itu sejalan dengan tugas Tri Dharma Perguruan Tinggi yakni pengabdian pada masyarakat.

Berdasarkan dasar pemikiran yang telah dipaparkan di atas dapat dirumuskan tujuan dari Pengabdian Masyarakat ini adalah memberikan pendampingan Pada Guru Sekolah Dasar Dalam Merancang Pembelajaran Dan Modul Ajar Yang Inovatif Berbasis Teknologi.

2. METODE

Pada program kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat ini meliputi 4 tahap yang akan dipersiapkan secara matang yaitu yang pertama adalah tahap persiapan, kedua tahap pelaksanaan, keempat tahap evaluasi program, dan tahap yang terakhir yakni tahap kelima adalah pelaporan. Adapun uraian dari masing masing tahapan seperti berikut ini:

1. Tahap Persiapan

Tahap persiapan ini dimulai dengan kegiatan survei awal untuk mengidentifikasi permasalahan dan kebutuhan mitra. Hasil survei menunjukkan bahwa semua guru dalam mempersiapkan rancangan pembelajaran masih mengacu pada RPP sesuai kurikulum 2013. Metode pada kegiatan ini dibagi menjadi dua bagian yang terdiri dari pemaparan materi dan pendampingan. Pada saat kegiatan pemaparan materi ini metode yang digunakan terdiri dari:

a) Metode ceramah, metode ini merupakan metode yang digunakan untuk menyampaikan materi pembelajaran secara langsung melalui lisan serta menggunakan komunikasi verbal atau biasa disebut dengan pidato. Wirabumi (2020). Metode ini digunakan pada saat pemaparan materi yang disampaikan oleh tim pengabdian kepada partisipan yaitu guru di SD Al-Ishlah Tulungagung Kabupaten Tulungagung.
b) Metode Demonstrasi, metode ini adalah metode yang digunakan dengan cara memperagakan

Vol. 3, No. 3 - Oktober 2025, Hal. 110-117
DOI: https://doi.org/10.59395/ahsana.v3i3.398

suatu produk, kejadian, aturan dan urutan suatu kejadian, bisa secara langsung maupun menggunakan media pembelajaran yang relevan. Senjaya (2012) dalam Nahdi, dkk (2018). Dalam pelaksanaaan pengabdian tim menggunakan metode ini pada saat pemaparan materi.

c) Metode Tanya Jawab, metode ini merupakan metode yang digunakan dengan cara menyajikan pembelajaran dalam bentuk pertanyaan yang dapat diajukan dan dapat dijawab oleh partisipan. Sitohang (2018). Metode ini digunakan pada saat pelaksanaan pengabdian, pertanyaan diajukan oleh partisipan.

2. Tahap Pelaksanaan (Kegiatan dilaksanakan di Lokasi Mitra)

Pada tahap pelaksanaan ini langkah yang dilakukan adalah pemaparan materi diawali dengan pembukaan dan sambutan oleh ketua. Tahapan berikutnya yaitu pemaparan materi mengenai pengertian sampai dengan contoh Modul Ajar. Selain pemaparan materi, pada tahapan ini juga diselingi dengan kegiatan tanya jawab mengenai topik yang sedang dibahas yang bertujuan untuk memperjelas hal-hal yang masih belum dimengerti. Tahap selanjutnya merupakan tahapan pendampingan partisipan. Pada tahapan ini tim kami menggunakan metode praktik terbimbing. Praktik terbimbing adalah tahapan yang dilaksanakan oleh partisipan namun masih didampingi oleh tim pengabdian.

3. Evaluasi Program

Evaluasi program dilakukan dengan membandingkan kondisi mitra sebelum dan sesudah pelaksanaan program. Indikator keberhasilan program dengan adanya perubahan positif dari mitra setelah pelaksaan program.

4. Pelaporan

Penyusunan laporan dilakukan sebagai bentuk pertanggung jawaban atas pelaksanaan program untuk kemudian dilakukan publikasi ilmiah pada jurnal nasional terakreditasi.

A. Metode Pendekatan

Metode pendekatan yang digunakan dalam pelaksanaan program PKM ini adalah metode penyuluhan berupa pemaparan materi perancangan pembelajaran dan penyusunan Modul Ajar pada Kurikulum Merdeka yang Inovatif dan berbasis Teknologi. Materi akan disampaikan oleh Eka Yuliana Sari, S.Pd., M.Pd, dan Diesty Hayuhanrika, S.Pd., M.Pd., selaku pemateri pada program Pengabdian kepada Masyarakat ini. Setelah penyampaian materi selesai dilanjutkan dengan diskusi dan tanya jawab yang tentunya memfasilitasi berbagai pertanyaan yang telah dipikirkan oleh bapak dan ibu guru sekolah mitra. Agar pendampingan ini mendapatkan luaran hasil yang maksimal maka metode selanjutnya yang digunakan adalah penugasan berbabsis projek.

B. Partisipasi Mitra

Partisipasi mitra yang dimaksud disini adalah tempat program Pengabdian kepada Masyarakat ini dilaksanakan, dan program ini dilaksanakan pada:

1) Mitra sebagai tempat penyedia lokasi penyuluhan dan pendampingan yaitu bertempat di SD Al-Ishlah Tulungagung, Kabupaten Tulungagung.
2) Mitra berperan sebagai peserta sosialisasi/penyuluhan dan pendampingan yaitu 30 Guru di SD Al-Ishlah Tulungagung, Kabupaten Tulungagung yang aktif berperan dalam kegiatan diskusi dan tanya jawab.
3) Mitra terlibat secara keseluruhan dalam program PkM mulai dari perencanaan program, penjadwalan kegiatan, pelaksanaan dan evaluasi program.

C. Evaluasi Program

Evaluasi program dilakukan dengan membandingkan kondisi mitra sebelum dan sesudah pelaksanaan program. Indikator keberhasilan program dengan adanya perubahan positif dari mitra setelah pelaksaan program. Evaluasi pelaksanaan program dijabarkan sebagai berikut:

1) Program 1 (pemaparan materi)

Indikator yang akan dicapai adalah pemahaman mitra terkait perancangan atau penyusunan rancangan pembelajaran dan Modul Ajar yang Inovatif dan berbasis teknologi.

2) Program 2 (pendampingan)

Vol. 3, No. 3 - Oktober 2025, Hal. 110-117
DOI: https://doi.org/10.59395/ahsana.v3i3.398

Indikator yang akan dicapai adalah Para Guru dapat mencoba mensimulasikan Modul Ajar yang telah dirancang dan disusun bersama dengan Para Guru lain yang mengikuti program Pengabdian kepada Masyarakat ini.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat dengan judul "Pendampingan pada Guru Sekolah Dasar dalam Merancang Pembelajaran dan Modul Ajar yang Inovatif Berbasis Teknologi" dilaksanakan di SD Al-Ishlah**,** yang berlokasi di SD Al-Ishlah. Kegiatan ini melibatkan 30 orang guru dari berbagai tingkat kelas (kelas 1–6), baik guru kelas maupun guru mata pelajaran. Kegiatan dilaksanakan selama 4 minggu, dimulai pada tanggal 23 September 2024 hingga 21 Oktober 2024, dengan metode pelaksanaan berupa sosialisasi, pelatihan, workshop, pendampingan langsung, dan evaluasi. Tujuan utama kegiatan adalah untuk meningkatkan kompetensi guru SD Al-Ishlah dalam merancang pembelajaran dan modul ajar yang inovatif dengan memanfaatkan teknologi pendidikan secara tepat guna.

A. Tahapan dan Hasil Kegiatan

a. *Sosialisasi dan Identifikasi Kebutuhan*

Kegiatan dimulai dengan sosialisasi program kepada kepala sekolah dan seluruh guru SD Al-Ishlah. Pada tahap ini juga dilakukan pemetaan kebutuhan guru melalui penyebaran kuesioner dan wawancara singkat.

Temuan utama**:**

- Mayoritas guru (85%) belum familiar dengan pembuatan modul ajar digital.
- Sebagian besar guru (70%) sudah menggunakan media teknologi seperti proyektor, tetapi masih sebatas menampilkan materi PowerPoint.
- Terdapat keinginan kuat dari guru untuk meningkatkan kemampuan desain pembelajaran berbasis digital yang menarik dan mudah diakses oleh siswa.

b. Pelatihan Pengenalan Teknologi dan Platform Digital

Pelatihan dilakukan dalam bentuk workshop intensif selama 2 hari dengan pendekatan praktik langsung (hands-on). Tabel 3.1 Materi pelatihan meliputi:

Tabel 3.1 Materi pelatihan

Materi	Platform	**Tujuan Pelatihan**
Desain media ajar	Canva for Education	Membuat materi ajar visual
Manajemen kelas digital	Google Classroom	Mengatur pembelajaran daring
Evaluasi interaktif	Quizziz dan Kahoot!	Membuat kuis menyenangkan
Modul digital interaktif	Flip PDF, Canva, Google Slide	Menyusun modul interaktif

Hasil pelatihan:

- 90% peserta mampu membuat akun dan mengoperasikan masing-masing platform.
- Guru mampu menyusun materi pembelajaran visual dalam bentuk infografis**,** slide interaktif**,** **dan** lembar kerja digital**.**
- Terbentuk 6 kelompok berdasarkan jenjang kelas untuk membuat modul ajar kolaboratif.

c. **Workshop Penyusunan RPP dan Modul Ajar Inovatif**

Workshop dilakukan selama 3 hari dan difokuskan pada:

- Integrasi TPACK (Technological Pedagogical Content Knowledge) dalam desain pembelajaran.
- Penyusunan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang mengintegrasikan media dan metode berbasis teknologi.
- Produksi modul ajar digital berbasis kebutuhan kurikulum dan karakteristik siswa.

Capaian:

- Seluruh guru berhasil menyusun RPP inovatif minimal satu kali per guru.
- Tersusun 15 modul ajar digital interaktif yang siap diimplementasikan.
- Modul mencakup mata pelajaran: Matematika, Bahasa Indonesia, IPA, IPS, PPKn, dan Pendidikan Agama.

Contoh Modul yang Dihasilkan:

Vol. 3, No. 3 - Oktober 2025, Hal. 110-117
DOI: https://doi.org/10.59395/ahsana.v3i3.398

1. "Menghitung Luas dan Keliling Bangun Datar" – interaktif dengan Canva & kuis di Quizziz.
2. "Teks Deskriptif Tentang Lingkungan Sekolah" – dilengkapi video pembelajaran.
3. "Siklus Air dan Dampaknya" – disertai animasi dan refleksi akhir berbasis Google Form.
4. "Keragaman Budaya Indonesia" – menggunakan materi interaktif dan kuis per provinsi.

4. **Pendampingan Implementasi di Kelas**

Tim pengabdian melakukan observasi dan pendampingan pada saat guru mengimplementasikan RPP dan modul ajar yang telah disusun.

Metode:

- Observasi kelas.
- Refleksi guru (post-teaching reflection).
- Diskusi kelompok kecil.

Temuan:

- Siswa tampak lebih antusias terhadap pembelajaran yang menggunakan visual dan kuis digital.
- Guru menjadi lebih percaya diri menggunakan perangkat teknologi dalam mengajar.
- Beberapa guru mulai mengeksplorasi fitur lanjutan seperti video interaktif, pemanfaatan YouTube Edu, dan pembelajaran berbasis proyek digital.

5. **Monitoring dan Evaluasi**

Evaluasi dilakukan secara kualitatif dan kuantitatif melalui:

- Kuesioner penilaian kepuasan.
- Analisis produk modul ajar.
- Umpan balik siswa (melalui guru).

Hasil Evaluasi:

Tabel 3.2 Hasil Evaluasi Kepuasan

Indikator	Hasil	Skala 1–5
Kepuasan terhadap pelatihan	29 guru puas, 1 cukup puas	4.8
Peningkatan kompetensi	Seluruh guru merasa meningkat	4.7
Kesesuaian materi dengan kebutuhan	Sangat sesuai	4.9
Kelayakan modul untuk implementasi	Baik	4.6

Respon Guru:

"Saya sangat terbantu dengan pelatihan ini. Sekarang saya bisa membuat modul sendiri yang menarik dan sesuai kebutuhan siswa."
– Guru kelas 3 SD Al-Ishlah
"Anak-anak menjadi lebih aktif dan tertarik belajar. Mereka senang menjawab soal lewat Quizziz karena seperti bermain game."
– Guru kelas 6 SD Al-Ishlah

C. Pembahasan

Kegiatan ini menunjukkan bahwa pendekatan kolaboratif dan praktik langsung dalam pelatihan terbukti efektif untuk meningkatkan kemampuan guru dalam menyusun pembelajaran inovatif. Teknologi bukan lagi dilihat sebagai tantangan, tetapi sebagai alat bantu kreatif untuk mempermudah penyampaian materi dan memperkaya pengalaman belajar siswa.

Model pelatihan yang digunakan juga sejalan dengan prinsip andragogi, yaitu pembelajaran orang dewasa yang berbasis pada pengalaman dan praktik langsung. Keberhasilan kegiatan ini diperkuat oleh dukungan kepala sekolah dan antusiasme guru dalam belajar dan berinovasi. Namun, terdapat beberapa kendala teknis seperti keterbatasan koneksi internet dan perangkat, yang dapat diantisipasi dengan pendekatan blended learning dan pengelolaan sumber daya internal sekolah secara kolektif**.**

Vol. 3, No. 3 - Oktober 2025, Hal. 110-117
DOI: https://doi.org/10.59395/ahsana.v3i3.398

B. Dampak Kegiatan

Tabel 3,3 Dampak Kegiatan

Stakeholder	Dampak
Guru	Meningkatkan kemampuan pedagogik dan literasi digital guru. Tercipta budaya kolaborasi dan inovasi antar-guru.
Siswa	Siswa menjadi lebih aktif, antusias, dan mudah memahami materi melalui media yang menarik.
Sekolah	SD Al-Ishlah kini memiliki 15 modul ajar digital sebagai bank materi ajar inovatif. Sekolah juga mulai mengembangkan program digitalisasi pembelajaran.
Perguruan Tinggi	Memberikan kontribusi nyata dalam penguatan mutu pendidikan dasar serta memperluas jejaring kemitraan institusi.

4. KESIMPULAN

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat dengan judul "Pendampingan pada Guru Sekolah Dasar dalam Merancang Pembelajaran dan Modul Ajar yang Inovatif Berbasis Teknologi" dilaksanakan di SD Al-Ishlah**,** yang berlokasi di SD Al-Ishlah. Kegiatan ini melibatkan 30 orang guru dari berbagai tingkat kelas (kelas 1–6), baik guru kelas maupun guru mata pelajaran. Kegiatan dilaksanakan selama 4 minggu, dimulai pada tanggal 23 September 2024 hingga 26 September 2024, dengan metode pelaksanaan berupa sosialisasi, pelatihan, workshop, pendampingan langsung, dan evaluasi. Tujuan utama kegiatan adalah untuk meningkatkan kompetensi guru SD Al-Ishlah dalam merancang pembelajaran dan modul ajar yang inovatif dengan memanfaatkan teknologi pendidikan secara tepat guna. Sebanyak 90% peserta mampu membuat akun dan mengoperasikan masing-masing platform. Guru mampu menyusun materi pembelajaran visual dalam bentuk infografis**,** slide interaktif**,** dan lembar kerja digital**.** Seluruh guru berhasil menyusun RPP inovatif minimal satu kali per guru. Tersusun 15 modul ajar digital interaktif yang siap diimplementasikan. Modul mencakup mata pelajaran: Matematika, Bahasa Indonesia, IPA, IPS, PPKn, dan Pendidikan Agama.

UCAPAN TERIMA KASIH

Laporan akhir kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat ini dapat diselesaikan dengan baik, tidak lepas dari bantuan berbagai pihak. Oleh karena itu, dalam kesempatan ini perkenankanlah kami mengucapkan terima kasih kepada :

1. Rektor Universitas Bhinneka PGRI
2. Wakil Rektor Bidang Akademik Universitas Bhinneka PGRI
3. Dekan Fakultas Sosial Humaniora Universitas Bhinneka PGRI
4. Ketua Lembaga Penelitian Universitas Bhinneka PGRI
5. Pihak-pihak yang telah membantu dan mensukseskan pelaksanaan kegiatan ini.

Kami berharap kegiatan yang telah terlaksana ini dapat bermanfaat untuk pengembangan Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Sosial dan Humaniora Universitas Bhinneka PGRI khususnya dan masyarakat pada umumnya.

DAFTAR PUSTAKA

Akyurek E, Afacan O. Effects of Brain-Based Learning Approach on Students' Motivation and Attitudes Levels in Science Class. *Online Submission*. 2013 Apr: 3(1):104-19.

Al Ghraibeh AM, Al-Zahrani AA. Learning and Thinking Styles Based on Whole Brain Theory in Relation to Sensory-Motor Integration. *Research in Neuroscience*.2013: 2(1):1-0.

Bullough Jr, Robert V. 2015. "Differences? Similarities? Male teacher, female teacher: An instrumental case study of teaching in a Head Start classroom", Teaching and Teacher Education, (47) 13e21.

Colombo, Maddalena. 2012. "Pluralism in Education and the multicultural reality of the schools.How do Italian teachers react?", Sociology of Education Research Network, SOE-RN 10 European Sociological Association Mid-term conference, Department of Sociology, Ghent University, Belgium, 13th and 14th of September 2012.

Vol. 3, No. 3 - Oktober 2025, Hal. 110-117
DOI: https://doi.org/10.59395/ahsana.v3i3.398

Chen, L. (2020). The role of project-based learning in developing critical thinking skills. Journal of Education Research, 25(2), 45-58.

Dodge, J.A. 2016. But I Wouldnt Do That: Teaching Cultural Empathy, Doctor of Ministry, Paper 127. Engbers, R.A. 2020. "Students' Perceptions of Interventions Designed to Foster Empathy: An Integrative Review", Nurse Education Today, Volume 86, https://doi.org/10.1016/j.nedt.2019.104325

Fonna, N. 2019. Pengembangan Revolusi Industri 4.0 Dalam Berbagai Bidang. Guepedia.

Given, B.K. 2007. *Brain Based Teaching*. Bandung: Kaifa. [15] Jensen E. Brain-based Learning: A Reality Check. *Educational Leadership*. 2000: 57(7):76-80.

Goleman, D. (2009). *Emotional Intelligence: Why It Can Matter More Than IQ*. Bloomsbury. Jeon, H. J. (2020). The Mechanism of Empathy and Relationship Commitment Through Emojis: Path to Perspective Taking, Inner Imitation, Emotional Empathy, and Relationship Commitment. *SAGE Open*, *10*(4). https://doi.org/10.1177/2158244020969675

Gustini, Neng. 2017. "Empati Kultural Pada Mahasiswa", JOMSIGN: Journal of Multicultural Studies in Guidance and Counseling, Volume 1, No. 1. Page 17-34. Hanum, Farida dan Rahmadonna, Sisca. 2009. "Implementasi Model Pembelajaran Multikultural di Sekolah Dasar di Propinsi Daerah Istimewa Yogyakarta", Artikel Multikultural-Stranas.

Hanafi, Ahmad. 2020. "Jurnal Pendidikan Dasar Jurnal EduBase Kecenderungan Anak Bermain Gawai Hubungannya Dengan Motivasi Dan Prestasi Belajar." 1: 30–40.

Hanoatubun, S. 2020. "Dampak Covid–19 Terhadap Prekonomian Indonesia." EduPsyCouns: Journal of Education, Psychology and Counseling, 2(1), 146-153.

Hwang, G. J., Panjaburee, P., Shih, B. Y., & Triampo, W. 2013a. A group decision approach to developing concept effect models for diagnosing student learning problems. British Journal of Educational Technology, 44(3), 453–468.

Hwang, G. J., Sung, H. Y., Hung, C. M., & Huang, I. 2013b. A learning style perspective to investigate the necessity of developing adaptive learning systems. Educational Technology and Society, 16(2), 188–197.

Imran, M. C., Jusmaniar, N., Sulviana, S., Indahyanti, R., Mursidin, M., & Nurjannah, S. (2021). Pelatihan *Quizizz* Sebagai Sarana Penguatan Literasi Digital Bagi Mahasiswa. Community Development Journal: Jurnal Pengabdian Masyarakat, 2(3), 876-880. Panggabean, S., Nasution, E., & Batubara, I. H. (2020). PKM Pelatihan Massive Online Open Course (Mooc) Berbasis *Quizizz* Bagi Guru Smp Dan Sma Satu Nusa Yayasan Abdurrahman Ayun Binjai. Ihsan: Jurnal Pengabdian Masyarakat, 2(2), 238-247. Indrawati, F., & Hartati, L. (2021). Pelatihan Aplikasi Belajar Berbasis Kuis dalam Upaya Meningkatkan Aktivitas Belajar Siswa. E-Dimas: Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat, 12(1), 67-73.

Jensen, E. 2011. Brain Based Learning Paradigm of Teaching. Jakarta: Indeks [11] Sylwester, R. 2012. Understanding the Development and Workings of a Child's Brain. Jakarta: PT Indeks.

Johnson, R., et al. (2019). Enhancing critical thinking through Brain-Based Inquiry Cycle. Educational Psychology Review, 12(3), 321-335.

Kushartanti W. Optimizing Brain in Civilized Education System. Speeches Dies Natalis. 2004.

Marri, Anand R.. 2010. "Multicultural Democracy: Toward a Better Democracy", Intercultural Education. 14:3, 263- 277, DOI: 10.1080/1467598032000117060.

Mpofu, Elias, Thomas, Kenneth R. and Chan, Fong. 2004. "Social Competence in Zimbabwean Multicultural Schools: Effects of Ethnic and Gender Differences", International Journal of Psychology, 39 (3).

Nasikun. 2007. Sistem Sosial Indonesia. Jakarta: RajaGrafindo Persada. Oryan, Shlomit and Ravid, Rachel. 2019. "The Experiences of Pre-Service Teachers Delivering a Study Unit on Multiculturalism, Racism and Prejudice", Teaching and Teacher Education, 86 (2019) 102911.

Mark A. Pike , Peter Hart , Shirley-Anne S. Paul , Thomas Lickona & Paula Clarke. Character development through the curriculum: teaching and assessing the understanding and practice of virtue Karen Jordan School of Education, University of Iceland, Reykjavik, Iceland**.** **T**he Feasibility Of Integrating Insights From Character Education And Sustainability Education – A Delphi Study . 2020**.**

Vol. 3, No. 3 - Oktober 2025, Hal. 110-117
DOI: https://doi.org/10.59395/ahsana.v3i3.398

Mahananingtyas, E. (2017). Hasil Belajar Kognitif, Afektif dan Psikomotor Melalui Penggunaan Jurnal Belajar Bagi Mahasiswa PGSD. Prosiding Seminar Nasional HDPGSDI Wilayah IV, 192–200. Retrieved from https://ejournal.unpatti.ac.id/ppr_iteminfo_lnk.php?id=1723.

Masri, M., & Lasmi, E. (2018). Perancangan Media Pembelajaran Tata Surya Menggunakan Teknologi Augmented Reality Dengan Metode Markerless. Journal of Electrical Technology, 3(3), 40–47. Retrieved from https://jurnal.uisu.ac.id/index.php/jet/article/view/1118.

Møller, A. M. and Myles, P. S. (2016). What Makes a Good Systematic Review and Meta- Analysis? British Journal of Anaesthesia, 117 (4), 428–30. Retrieved from https://doi:10.1093/bja/aew264.

Pertiwi, D. E., Samsuri, T., & Muliadi, A. (2019). Peningkatan Hasil Belajar Kognitif Siswa Menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Group Investigation. Jurnal Penelitian dan Pengkajian Ilmu Pendidikan: E-Saintika, 2(2), 136–141. Retrieved from https://doi.org/10.36312/e-saintika.v2i2.114.

Seknun, M. F. (2013). Strategi Pembelajaran. Jurnal Biosel: Biology Science and Education, 2(2), 120. Retrieved from https://iainambon.ac.id/ojs/ojs-2/index.php/BS/article/view/376/309.

Sozbilir, M., Kutu, H., & Yasar, M.D. (2012). Science Education Research in Turkey: A Content Analysis of Selected Features of Papers Published. Doris Jorde & Justin Dillon (Eds). Science Education Research and Practice in Europe: Retrospective and Prospective (pp.341-374), Rotterdam: Sense Publishers.