ABDI WIRALODRA
JURNAL PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT
ISSN 2656-5501 (Print)
ISSN 2714-8041 (Online)

Volume 8 Nomor 1, Maret 2026, Halaman 95 – 111.

Pemberdayaan Komunitas Belajar (KOMBEL) dalam Implementasi Perencanaan Berbasis Data (PBD) Rapor Pendidikan Satuan Pendidikan untuk Meningkatkan Kemampuan Numerasi Siswa

Erna Labudasari[1*)], Eliya Rochmah[2)], Sumliyah[3)], Irna Helvianti[4)], Mutiara Rosa Malih[5)], Mohamad Hafidz Ikhsan[6)]
[1,2,3,4,5,6] Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Cirebon, Indonesia
Email: erna.labudasari@umc.ac.id[1], eliya.rochmah@umc.ac.id[2], sumliyah@umc.ac.id[3], irnahelvianti10@gmail.com[4], mutiararosamalih@gmail.com[5], mmhfdzikhsn@gmail.com[6]
***Coresponding author: erna.labudasari@umc.ac.id**

Abstrak

SDN 3 Panembahan menghadapi tantangan dalam peningkatan kemampuan numerasi siswa. Berdasarkan data Rapor Pendidikan Tahun 2024, capaian indikator numerasi siswa berada pada kategori kompetensi minimum dengan persentase sebesar 56,67%, atau mengalami penurunan sebesar 13,33% dibandingkan capaian tahun sebelumnya. Kondisi tersebut menunjukkan perlunya upaya strategis untuk meningkatkan kualitas pembelajaran, khususnya melalui penguatan kompetensi guru. Salah satu rekomendasi yang tercantum dalam Rapor Pendidikan adalah optimalisasi pengembangan profesional guru melalui Komunitas Belajar (Kombel). Sebagai wadah kolaboratif, Kombel diharapkan dapat memfasilitasi guru dalam berbagi pengalaman, merefleksikan praktik pembelajaran, serta merumuskan solusi terhadap berbagai permasalahan yang dihadapi di kelas. Namun demikian, implementasi Kombel di SDN 3 Panembahan belum berjalan secara optimal sehingga fungsi utamanya sebagai sarana peningkatan mutu pembelajaran belum terlaksana secara maksimal. Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan untuk: (1) meningkatkan pengetahuan dan pemahaman guru mengenai pentingnya komunitas belajar sebagai wahana pengembangan profesional dan pemecahan masalah pembelajaran; (2) membentuk serta mengembangkan Komunitas Belajar (Kombel) yang berkelanjutan; (3) mengembangkan media branding sekolah melalui pembuatan website; dan (4) meningkatkan keterampilan guru dalam memanfaatkan teknologi digital, khususnya ChatGPT Plus dan Canva, untuk menyusun perangkat pembelajaran yang inovatif dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Metode pelaksanaan kegiatan meliputi empat tahapan, yaitu: (1) observasi dan analisis kebutuhan terkait pelaksanaan Kombel di SDN 3 Panembahan; (2) sosialisasi dan pendampingan mengenai konsep serta implementasi komunitas belajar; (3) pendampingan pembentukan Kombel dan pelatihan pemanfaatan ChatGPT Plus serta Canva dalam pengembangan perangkat pembelajaran; dan (4) evaluasi untuk mengukur ketercapaian program. Hasil kegiatan menunjukkan dampak yang positif terhadap peningkatan kapasitas guru dan penguatan budaya kolaboratif di sekolah. Pengetahuan dan pemahaman guru mengenai Komunitas Belajar meningkat sebesar 92%. Selain itu, berhasil dibentuk Kombel "Pandega Berirama" sebagai wadah kolaborasi profesional guru, dikembangkan media branding sekolah berupa website, serta terjadi peningkatan keterampilan guru dalam menyusun dan mengimplementasikan perangkat pembelajaran berbantuan ChatGPT Plus dan Canva sebesar 95%. Temuan ini menunjukkan bahwa penguatan Komunitas Belajar yang didukung pemanfaatan teknologi digital berpotensi menjadi strategi efektif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran dan mendukung perbaikan capaian numerasi siswa secara berkelanjutan.

ISSN 2656-5501 (Print)
ISSN 2714-8041 (Online)

Kata Kunci: Komunitas Belajar; Perencanaan Berbasis Data; Rapor Pendidikan; Kemampuan Numerasi

Abstract

SDN 3 Panembahan faces challenges in improving students' numeracy skills. According to the 2024 Education Report Card, students' numeracy achievement was categorized at the minimum competency level, reaching only 56.67%, which represents a decline of 13.33% compared to the previous year. This condition highlights the need for strategic efforts to enhance the quality of learning, particularly through strengthening teachers' professional competencies. One of the recommendations provided in the Education Report Card is the optimization of teacher professional development through a Learning Community (Komunitas Belajar/Kombel). As a collaborative platform, a learning community is expected to facilitate teachers in sharing experiences, reflecting on instructional practices, and developing solutions to classroom challenges. However, the implementation of the Learning Community at SDN 3 Panembahan had not yet been fully optimized, limiting its effectiveness as a vehicle for improving instructional quality. This community service program aimed to: (1) enhance teachers' knowledge and understanding of the importance of learning communities as a medium for professional development and classroom problem-solving; (2) establish and develop a sustainable Learning Community; (3) create a school branding platform through the development of a school website; and (4) improve teachers' skills in utilizing digital technologies, particularly ChatGPT Plus and Canva, to design innovative learning materials tailored to students' needs. The program was implemented through four stages: (1) observation and needs analysis related to the existing Learning Community practices at SDN 3 Panembahan; (2) socialization and mentoring on the concept and implementation of learning communities; (3) assistance in establishing the Learning Community and training teachers to utilize ChatGPT Plus and Canva for developing instructional materials; and (4) program evaluation. The results indicate positive impacts on both teacher capacity building and the development of a collaborative school culture. Teachers' knowledge and understanding of the Learning Community increased by 92%. Furthermore, a Learning Community named "Pandega Berirama" was successfully established, a school website was developed as a branding medium, and teachers' skills in designing and implementing instructional materials using ChatGPT Plus and Canva improved by 95%. These findings suggest that strengthening learning communities, supported by the integration of digital technologies, can serve as an effective strategy for enhancing instructional quality and fostering sustainable improvements in students' numeracy achievement.

Keywords: Learning Community; Data-Based Planning; Education Report Card; Numeracy Skills
DOI: https://doi.org/10.31943/abdi.v8i1.376

A. Pendahuluan

Rapor Pendidikan merupakan instrumen strategis yang digunakan untuk memotret capaian mutu pendidikan melalui penyediaan data dan indikator kinerja pendidikan. Informasi yang dihasilkan berperan sebagai landasan dalam pelaksanaan evaluasi, perencanaan berbasis data, serta pengambilan keputusan untuk mendukung upaya peningkatan mutu pendidikan secara berkelanjutan pada tingkat sekolah, daerah, maupun nasional. karena bersumber pada data yang

ISSN 2656-5501 (Print)
ISSN 2714-8041 (Online)

objektif (Kementerian Pendidikan dasar dan Menengah Republik Indonesia, 2022). Rapor pendidikan dapat di akses pada link https://raporpendidikan.dikdasmen.go.id/login. Data tersebut merupakan sumber data bagi sekolah untuk memaknai kondisi layanan pendidikan, cara sekolah dalam tahap melakukan identifikasi, siklus peningkatan kualitas layanan satuan pendidikan, cara sekolah untuk merefleksikan aspek yang tepat sebagai fokus perbaikan layanan (Kementerian Pendidikan dasar dan Menengah Republik Indonesia, 2024a).

SDN 3 Panembahan beralamat di Jln. Panembahan Ratu, Kabupaten Cirebon, merupakan salah satu dari 2 sekolah yang berada di sekolah komplek. SDN 3 Panembahan terdiri atas 1 orang Kepala Sekolah, 9 orang guru, 1 orang Tenaga Pendidik dan 1 orang penjaga sekolah. Berdasarkan hasil Rapor Pendidikan SDN 3 Panembahan tahun 2024, terdapat beberapa nilai yang mengalami penurunan. Salah satu Indikator Prioritas Rapor Pendidikan SDN 3 Panembahan perlu segera mendapatkan solusi adalah kemampuan numerasi. Teridentifikasi bahwa indikator kemampuan numerasi mendapatkan capaian (56,67%) siswa sudah mencapai kompetensi minimum. Pencapaian tahun 2024 ini mengalami penurunan sebanyak 13,33 dibandingkan pencapaian tahun 2023. Tentu pencapaian ini bukan hal yang sangat buruk, namun perlu untuk ditingkatkan karena dikhawatirkan tahun 2025 dan tahun berikutnya akan mengalami penurunan kembali.

Gambar 1. Rapor Pendidikan SDN 3 Panembahan

ISSN 2656-5501 (Print)
ISSN 2714-8041 (Online)

Gambar 1 di atas adalah gambaran rapor pendidikan SDN 3 Panembahan. Dalam konteks kebijakan nasional, Perencanaan Berbasis Data (PBD) merupakan pendekatan wajib bagi satuan pendidikan dalam merumuskan program peningkatan mutu. Rapor Pendidikan menggantikan Rapor Mutu dan menjadi instrumen utama dalam proses evaluasi serta perencanaan yang lebih objektif dan berkelanjutan (Kementerian Pendidikan dasar dan Menengah Republik Indonesia, 2024b). Namun, belum semua guru dan pihak sekolah memahami cara memanfaatkan data dari Rapor Pendidikan secara optimal dalam merancang program perbaikan pembelajaran, termasuk numerasi. Padahal dalam Rapor Pendidikan ada Fitur Inspirasi Benahi yang berisi rekomendasi kegiatan yang dapat dilakukan untuk memperbaiki capaian indikator prioritas yang rendah. Sejumlah guru masih menghadapi tantangan dalam kegiatan mengajar, antara lain minimnya perencanaan yang sistematis, proses pembelajaran yang kurang variatif, dan keterbatasan dalam penerapan asesmen yang efektif (Harlita & Ramadan, 2024). Oleh sebab itu guru perlu untuk memperoleh penguatan kompetensi melalui workshop, komunitas belajar, dan program profesional lainnya agar dapat merancang pembelajaran yang variatif dan menilai hasil belajar secara lebih efektif.

Berdasarkan hasil unduhan Rapor Pendidikan, terdapat inspirasi benahi yang dapat SDN 3 Panembahan gunakan untuk memperbaiki capaian kemampuan numerasi yang rendah, salah satunya yaitu (Inspirasi 1) kepala sekolah dapat meningkatkan kompetensi guru melalui pelatihan, diskusi pada komunitas belajar, belajar mandiri dengan memanfaatkan sumber belajar dan kegiatan lain yang menunjang peningkatan kompetensi. Guru bersama-sama dapat merencanakan pembelajaran mulai dari menelaah kurikulum dan membuat perangkat pembelajaran serta melaksanakan pembelajaran melalui kelompok belajar (*learning community*) (Rohaeti et al., 2025). Pembuatan perangkat pembelajaran menjadi hal yang diutamakan dalam pembahasan kombel karena masih banyak guru menghadapi kesulitan dalam merancang perangkat pembelajaran secara optimal dan salah satu aspek yang sangat krusial dalam peningkatan mutu pendidikan adalah penyusunan perencanaan pembelajaran ((Syahriza et al., 2025) (Saputra & Serdianus, 2023)).

ISSN 2656-5501 (Print)
ISSN 2714-8041 (Online)

Salah satu inspirasi benahi merekomendasikan untuk pengembangan keterampilan guru melalui Kombel. Kombel ini akan berfungsi sebagai wadah penghubung bagi para pendidik yang menghadapi berbagai permasalahan dalam proses pembelajaran, sekaligus menjadi sarana untuk mencari solusi melalui kegiatan berbagi pengalaman di dalam komunitas tersebut (Baehaqi et al., 2024). Komunitas belajar berkontribusi besar dalam membangun budaya kerja tim yang positif di antara guru dan tenaga kependidikan (Roihani & Muslim, 2025). Dalam dunia pendidikan, budaya kerja tim merupakan seperangkat nilai, kebiasaan, dan perilaku yang mendorong guru untuk berkolaborasi, saling berbagi pengetahuan, memberikan dukungan, serta menumbuhkan rasa tanggung jawab bersama (Putra et al., 2025). Hal ini selaras dengan program yang digaungkan pemerintah yaitu pembentukan kombel (Sugesti, 2025). Komunitas belajar berfokus pada proses pembelajaran murid, menumbuhkan budaya kolaborasi serta tanggung jawab bersama, dan berlandaskan pada data hasil belajar murid (Ferayanti, 2023). Kombel guru berperan sebagai tempat bagi para pendidik untuk saling bertukar pengalaman, mengasah keterampilan, serta membahas berbagai strategi pembelajaran yang lebih efektif dan efisien (Eder Maufani et al., 2025).

Permasalahan yang terjadi adalah kombel di SDN 3 Panembahan sudah dibentuk, namun belum berjalan secara maksimal. Kombel belum menjalankan peran nyatanya sebagai wadah kolaborasi guru untuk peningkatan kualitas pembelajaran. Padahal komunitas belajar di sekolah berperan penting dalam mengembangkan kompetensi guru. Melalui wadah ini, para guru dapat bertukar pengetahuan, pengalaman, serta strategi pembelajaran yang lebih efektif (Putra et al., 2025). Pada seharusnya kombel menjadi media penggerak agar guru dapat berdiskusi, berkolaborasi, dan bertukar ilmu mengenai pembelajaran di kelas. Sejauh ini, kegiatan Kombel terbatas pada 1 kali pertemuan saat awal tahun ajaran dalam rangka penyusunan modul ajar. Setelah itu, tidak ada kelanjutan kegiatan yang menunjukkan produktivitas komunitas ini. Selain itu, guru belum memahami secara konkret fungsi dan mekanisme kerja kombel, termasuk kaitannya dengan perencanaan berbasis data.

SDN 3 Panembahan bukan merupakan sekolah penggerak, sehingga tidak memiliki dukungan program intensif dari Kemendikbudristek yang biasanya

ISSN 2656-5501 (Print)
ISSN 2714-8041 (Online)

diberikan pada sekolah penggerak untuk mengembangkan Kombel. Situasi ini diperparah oleh adanya kelesuan dari sebagian guru dalam menjalankan Kurikulum Merdeka, terlebih dengan adanya wacana perubahan konsep Kurikulum Merdeka pada tahun ajaran 2025/2026, yang menimbulkan kebingungan dalam implementasi kurikulum saat ini. Pengembangan komunitas belajar diharapkan dapat menjadi alternatif solusi bagi guru untuk saling berbagi praktik baik serta menjalin kolaborasi dengan sesama guru di sekolah dalam rangka meningkatkan mutu pembelajaran (Labudasari et al., 2024). Dengan adanya pembenahan dalam Kombel, diharapkan dapat membantu sekolah dalam mengimplementasikan Inspirasi Benahi yang diberikan oleh pemerintah melalui Rapor Pendidikan.

SDN 3 Panembahan terletak di dalam gang, sedangkan SDN Panembahan 1 dan 2 yang berada di jalan utama. Berdasarkan artikel berita online Cirebon https://fajarcirebon.com/sd-negeri-3-panembahan-raih-penghargaan-adiwiyata/, sekolah terus berupaya merubah stigma negatif dengan melakukan pembenahan. Sekolah membutuhkan media branding sekolah untuk bertahan dan menjaga eksistensi sekolah dengan menampilkan aktivitas dan prestasi yang telah didapatkan.

SDN 3 Panembahan memiliki potensi yang baik dalam meningkatkan kualitas pendidikan melalui pemberdayaan sumber daya yang ada. Melalui 9 guru yang berkompeten, serta dukungan dari kepala sekolah yang terbuka terhadap inovasi, sekolah ini memiliki landasan yang kuat untuk melakukan perbaikan. Target utama yang perlu dicapai adalah peningkatan kemampuan numerasi siswa. Perlu ada upaya khusus untuk meningkatkan kompetensi ini. Salah satu pendekatan yang dapat diambil adalah memanfaatkan Inspirasi Benahi yang ada di dalam Rapor Pendidikan, seperti pelatihan dan kombel bagi guru untuk meningkatkan kualitas pengajaran numerasi.

B. Metode

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dilaksanakan melalui tiga tahapan utama, yaitu tahap persiapan, tahap pelaksanaan, dan tahap evaluasi. Ketiga tahapan tersebut dirancang secara sistematis untuk memastikan program dapat berjalan

ISSN 2656-5501 (Print)
ISSN 2714-8041 (Online)

sesuai dengan tujuan yang telah ditetapkan serta memberikan dampak yang optimal bagi mitra. Deskripsi masing-masing tahapan disajikan sebagai berikut.

1. Tahap Persiapan

Kegiatan awal dilakukan dengan cara mendapatkan data mengenai Komunitas Belajar. Pada langkah ini juga tim mengidentifikasi masalah dan kebutuhan informasi tentang kemampuan numerasi melalui studi dokumentasi melalui Rapor Pendidikan satuan pendidikan melalui observasi dan wawancara bersama kepala sekolah dan guru SDN 3 Panembahan untuk mengidentifikasi permasalahan yang dihadapi. Selanjutnya, tim pengabdian melakukan perencanaan melalui kegiatan FGD bersama tim dan kepala sekolah SDN 3 Panembahan untuk memetakan materi yang dibutuhkan dalam kegiatan sosialisasi dan pendampingan.

2. Tahap Pelaksanaan

Sosialisasi dan pendampingan dilakukan oleh tim dosen Universitas Muhammadiyah Cirebon. Pemberdayaan komunitas belajar dilaksanakan melalui workshop, FGD, serta berbagi praktik baik, yang berlandaskan pada teori-teori pembelajaran kolaboratif (Supriyadi et al., 2024). Sosialisasi bertujuan untuk memberikan pengetahuan kepada guru mengenai Komunitas Belajar, sehingga kombel ini dapat dimanfaatkan sebagai sarana pengintegrasian Inspirasi Benahi dalam Implementasi Perencanaan Berbasis Data (PBD) Rapor Pendidikan. Selain itu, guru dalam Komunitas belajar dapat berbagi praktik baik dalam penggunaan ChatGPTPlus dan Canva untuk meningkatkan kemampuan numerasi siswa.

Sosialisasi dilakukan secara luring dengan metode ceramah terhadap 11 orang SDN 3 Panembahan. Pendampingan dilakukan oleh tim dosen dan mahasiswa Universitas Muhammadiyah Cirebon. Pendampingan dilakukan secara luring guna membentuk Komunitas Belajar dalam sekolah yang terdata secara administratif dan aktif digunakan untuk menyelesaikan permasalahan terkait proses pembelajaran di masing-masing kelas. Pembentukkan Komunitas Belajar ini juga meliputi pembuatan website untuk pengembangan dan pemberian informasi dan aktivitas terkait sekolah khususnya Komunitas Belajar SDN 3 Panembahan. Selain itu, media Canva juga digunakan untuk membuat tampilan menarik dalam kegiatan Komunitas Belajar.

ISSN 2656-5501 (Print)
ISSN 2714-8041 (Online)

Langkah yang dilakukan adalah dengan membentuk tim penggerak Komunitas Belajar, pembuatan SK sampai dengan membuat Program Kerja Komunitas Belajar. Selain itu pada saat pelaksanaan, tim juga melakukan sosialisasi dan pendampingan dilakukan oleh tim dosen Universitas Muhammadiyah Cirebon. Sosialisasi bertujuan untuk memberikan pengetahuan kepada guru tentang cara membuat promt ChatGPTPlus yang tepat serta pengintegrasian dengan penggunaan Canva. Sosialisasi dilakukan secara luring dengan metode ceramah dan diskusi dengan 11 orang guru SDN 3 Panembahan. Pendampingan dilakukan secara luring dengan metode praktikum secara langsung. Guru diberikan materi mengenai penggunaan ChatGPTPlus (https://chatgpt.com/) dan Canva (https://www.canva.com/) dalam proses pembelajaran. Guru sebagai mitra diberikan dilatih agar terampil menggunakan ChatGPTPlus dan Canva agar dapat merancang perangkat pembelajaran yang dapat meningkatkan kemampuan numerasi siswa yang tercatat mengalami penurunan berdasarkan Rapor Pendidikan (https://raporpendidikan.dikdasmen.go.id/login).

3. Tahap Evaluasi

Evaluasi pelaksanaan program dilakukan setelah seluruh rangkaian kegiatan, meliputi sosialisasi, pelatihan, dan pendampingan, telah diselesaikan. Pada tahap ini, tim pelaksana melakukan penilaian terhadap tingkat keberhasilan program berdasarkan capaian luaran dari setiap kegiatan yang telah dilaksanakan. Luaran tersebut mencakup terbentuknya dokumen Komunitas Belajar, pengembangan website sekolah, penyusunan perangkat pembelajaran, serta peningkatan kemampuan numerasi siswa sebagai indikator utama keberhasilan program.

C. Hasil dan Pembahasan

Hasil kegiatan pendampingan menunjukkan beberapa capaian penting, yaitu: (1) terjadi peningkatan pemahaman guru mengenai Komunitas Belajar (Kombel) serta keterampilan dalam memanfaatkan Asesmen PMM yang mencapai 92%; (2) terbentuknya Komunitas Belajar (Kombel) yang diberi nama “Pandega Berirama”; (3) tersedianya website sekolah sebagai media informasi dan branding institusi; serta (4) seluruh guru (100%) mampu menyusun dan mengimplementasikan perangkat pembelajaran berbasis ChatGPT Plus dan Canva di kelas masing-masing.

ISSN 2656-5501 (Print)
ISSN 2714-8041 (Online)

Kegiatan pengabdian Universitas Muhammadiyah Cirebon pada guru SDN 3 Panembahan dilaksanakan melalui beberapa tahapan. Tahap awal adalah tahap persiapan yang mencakup kegiatan observasi, wawancara, dan survei lapangan. Pada tahap ini, tim melakukan observasi langsung serta wawancara dengan kepala sekolah SDN 3 Panembahan, Ibu Yatci Andriyani, M.Pd., untuk mengidentifikasi permasalahan yang dihadapi sekolah serta merumuskan langkah-langkah yang diperlukan dalam upaya penyelesaiannya. Selain itu, tim juga melakukan analisis terhadap Rapor Pendidikan SDN 3 Panembahan guna memperoleh gambaran mengenai capaian kemampuan numerasi siswa.

Berdasarkan hasil pada tahap analisis tersebut, diperoleh informasi bahwa permasalahan utama yang dihadapi guru SDN 3 Panembahan dapat diidentifikasi sebagai berikut.

1. **Minimnya pengetahuan tentang Komunitas Belajar dan belum terbentuknya komunitas belajar yang efektif, serta belum ada media *branding*.** Permasalahan ini akan diselesaikan melalui kegiatan sosialisasi tentang Komunitas Belajar; pembentukkan Komunitas Belajar; serta, pembuatan website sekolah. Kegiatan ini bertujuan untuk memberikan pengetahuan kepada guru tentang Komunitas Belajar dan membentuk Komunitas Belajar dalam Sekolah berdasarkan Panduan Komunitas belajar dari Kemendikbudristek tahun 2023. Hal ini bertujuan agar Komunitas Belajar di SDN 3 Panembahan dapat aktif menjadi sarana guru untuk berdiskusi perihal permasalahan pembelajaran di kelas. Selain itu, tim pengabdian juga mendampingi sekolah untuk membuat website sekolah dengan domain sch.id (https://mysch.id/) sebagai media *branding* sekolah.
2. **Minimnya pengetahuan, pemahaman dan keterampilan guru dalam mendesain perangkat pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan numerasi siswa.** Permasalahan ini diselesaikan dengan cara memberikan pengetahuan kepada guru tentang cara membuat promt ChatGPTPlus yang tepat serta pengintegrasian dengan penggunaan Canva. Guru diberikan materi mengenai penggunaan ChatGPTPlus melalui link (https://chatgpt.com/) dan Canva pada link (https://www.canva.com/) dalam proses pembelajaran. Guru sebagai mitra diberikan dilatih agar terampil menggunakan ChatGPTPlus dan

ISSN 2656-5501 (Print)
ISSN 2714-8041 (Online)

Canva agar dapat merancang perangkat pembelajaran yang dapat meningkatkan kemampuan numerasi siswa yang tercatat mengalami penurunan berdasarkan Rapor Pendidikan (https://raporpendidikan.dikdasmen.go.id/login). Selain itu, guru juga diberikan pendampingan untuk merancang dan mengimplementasikan perangkat pembelajaran yang berfokus pada peningkatan kemampuan numerasi siswa.

Selanjutnya, tim pelaksana bersama mitra SDN 3 Panembahan melaksanakan Focus Group Discussion (FGD) untuk merumuskan strategi pendampingan, menyusun jadwal kegiatan, serta mengidentifikasi dan mengalokasikan sumber daya yang dibutuhkan, meliputi tenaga, waktu, dan pendanaan. Hasil FGD menyepakati bahwa kegiatan sosialisasi, pelatihan, dan pendampingan akan dilaksanakan di ruang guru dan ruang kelas setelah kegiatan pembelajaran selesai.

Partisipasi mitra dalam pelaksanaan program diwujudkan melalui dua bentuk utama, yaitu: (1) penyediaan sarana dan prasarana yang mendukung pelaksanaan sosialisasi dan pendampingan; serta (2) pemberian kebijakan oleh pihak sekolah untuk memberikan waktu khusus bagi guru dalam mengikuti kegiatan pendampingan di sekolah. Dokumentasi kegiatan FGD bersama mitra disajikan pada bagian berikut.

Gambar 2. FGD Bersama Mitra

Gambar 2 di atas adalah proses wawancara dan penggalian diskusi terkait pelaksanaan pengabdian bersama kepala sekolah SDN 3 Panembahan. Tahap pengabdian berikutnya adalah melakukan pelaksanaan pengabdian. Kegiatan sosialisasi dan pelatihan dilaksanakan pada bulan Agustus selama dua hari, sedangkan kegiatan pendampingan berlangsung lebih panjang, yaitu mulai bulan

ISSN 2656-5501 (Print)
ISSN 2714-8041 (Online)

Juli hingga September 2025. Pada tahap pelaksanaan ini, seluruh rangkaian kegiatan difasilitasi oleh tim dosen Universitas Muhammadiyah Cirebon.

Sosialisasi difokuskan pada peningkatan pemahaman guru mengenai konsep Komunitas Belajar (Kombel), sehingga Kombel dapat dioptimalkan sebagai sarana pengintegrasian program Inspirasi Benahi dalam implementasi Perencanaan Berbasis Data (PBD) pada Rapor Pendidikan. Komunitas Belajar diharapkan menjadi ruang kolaboratif yang aktif bagi guru dan tenaga kependidikan dalam berdiskusi, berbagi pengalaman, serta membahas berbagai permasalahan yang muncul di lingkungan sekolah (Labudasari et al., 2024; Suharmawan, 2023).

Selain itu, melalui Kombel, guru didorong untuk saling berbagi praktik baik, khususnya dalam pemanfaatan teknologi seperti ChatGPT Plus dan Canva, yang diharapkan dapat mendukung peningkatan kualitas pembelajaran serta kemampuan numerasi siswa secara lebih efektif dan inovatif. ChatGPT adalah kecerdasan buatan yang dirancang dalam format percakapan layaknya pesan instan dan dapat diakses secara daring (Nurcahyawati & Rahmawati, 2024).

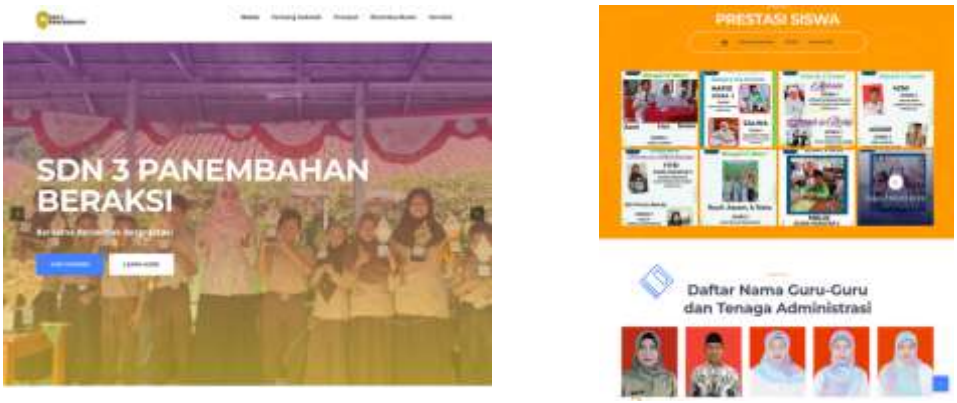
Di era Revolusi Industri 5.0, ChatGPT hadir sebagai teknologi yang mempermudah manusia dalam berbagai aspek kehidupan (Harlita & Ramadan, 2024; Suharmawan, 2023). Oleh sebab itu, guru diberikan sosialisasi dan pendampingan untuk merancang perangkat pembelajaran dengan menggunakan ChatGPT. Sosialisasi dilakukan secara luring dengan metode ceramah terhadap 11 orang SDN 3 Panembahan. Pendampingan dilakukan oleh tim dosen dan mahasiswa Universitas Muhammadiyah Cirebon.

Gambar 3. Pelaksanaan Sosialisasi dan Pendampingan

Gambar 3 di atas menunjukkan dokumentasi kegiatan sosialisasi dan pendampingan yang dilaksanakan di SDN 3 Panembahan. Kegiatan pendampingan

ISSN 2656-5501 (Print)
ISSN 2714-8041 (Online)

dilakukan secara luring (tatap muka) dengan tujuan membentuk Komunitas Belajar di lingkungan sekolah yang terstruktur secara administratif serta aktif dimanfaatkan sebagai wadah kolaborasi guru dalam mengidentifikasi dan menyelesaikan permasalahan yang berkaitan dengan proses pembelajaran di masing-masing kelas. Langkah yang dilakukan untuk membentuk kombel adalah dengan membentuk tim penggerak Komunitas Belajar, pembuatan SK sampai dengan membuat Program Kerja Komunitas Belajar. Berikut ini adalah gambar pelaksanaan sosialisasi dan pendampingan di SDN 3 Panembahan. Pembentukkan Komunitas Belajar ini juga meliputi pembuatan website untuk pengembangan dan pemberian informasi dan aktivitas terkait sekolah khususnya Komunitas Belajar SDN 3 Panembahan. Selain itu, media Canva juga digunakan untuk membuat tampilan menarik dalam kegiatan Komunitas Belajar. Aplikasi Canva juga memiliki beberapa keunggulan dan dapat digunakan untuk membuat perangkat pembelajaran menjadi lebih menarik ((Labudasari & Rochmah, 2022); (Miftahul Janah et al., 2023); (Sobandi et al., 2023)).



Gambar 4. Website Sekolah (https://sdn3panembahan.sch.id/)

Gambar 4 di atas merupakan tangkapan layar dari website yang dikembangkan sebagai media branding sekolah. Website tersebut dirancang untuk mendukung publikasi informasi sekolah sekaligus memperkuat citra dan identitas institusi di ruang digital. Tahap akhir dari kegiatan pengabdian ini adalah evaluasi program. Evaluasi dilakukan setelah seluruh rangkaian kegiatan, meliputi sosialisasi, pelatihan, dan pendampingan, telah selesai dilaksanakan. Pada tahap ini, dilakukan penilaian terhadap ketercapaian tujuan program berdasarkan luaran yang telah dihasilkan serta dampak yang ditimbulkan dari implementasi kegiatan..

ISSN 2656-5501 (Print)
ISSN 2714-8041 (Online)

Tim akan melihat dan menentukan keberhasilan berdasarkan luaran masing-masing kegiatan seperti dokumen Komunitas Belajar, website sekolah, perangkat pembelajaran dan kemampuan guru dalam merancang perangkat pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan numerasi siswa.

Tabel 1. Hasil *Pretest* dan Pemahaman Kombel

No.	Pernyataan	Pretest	Posttest
1.	Guru memahami konsep komunitas belajar sebagai wadah kolaborasi antar guru	15%	90%
2.	Guru mengetahui manfaat komunitas belajar untuk meningkatkan kompetensi profesional dan pedagogik	10%	95%
3.	Guru menyadari peran komunitas belajar sebagai sarana untuk memecahkan masalah yang ada di kelas	20%	92%
4.	Guru mampu memberikan contoh nyata pemanfaatan komunitas belajar dalam pembelajaran	10%	88%
5.	Guru memiliki sikap positif terhadap keikutsertaan dalam komunitas belajar	15%	95%

Pada tabel 1, dapat dilihat bahwa pada saat pretest, pemahaman guru tentang komunitas belajar masih sangat terbatas. Hanya 15% guru yang memahami konsep komunitas belajar sebagai wadah kolaborasi antar guru, dan hanya 10% yang mengetahui manfaatnya untuk meningkatkan kompetensi profesional dan pedagogik. Kesadaran guru bahwa komunitas belajar dapat digunakan sebagai sarana memecahkan masalah di kelas juga masih rendah (20%). Selain itu, hanya sedikit guru yang mampu memberikan contoh nyata pemanfaatan komunitas belajar dalam pembelajaran (10%) maupun menunjukkan sikap positif untuk berpartisipasi aktif dalam komunitas belajar (15%).

Setelah dilakukan pendampingan dan penguatan, hasil posttest menunjukkan peningkatan yang sangat signifikan. Sebanyak 90% guru telah memahami konsep komunitas belajar, dan 95% mengetahui manfaatnya untuk meningkatkan kompetensi profesional maupun pedagogik. Kesadaran guru mengenai peran komunitas belajar sebagai sarana pemecahan masalah di kelas meningkat hingga 92%, dan kemampuan memberikan contoh nyata

ISSN 2656-5501 (Print)
ISSN 2714-8041 (Online)

pemanfaatannya dalam pembelajaran mencapai 88%. Selain itu, 95% guru menunjukkan sikap positif untuk terlibat aktif dalam komunitas belajar. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa guru pada saat pretest masih berada pada tahap pemahaman awal dan terbatas, sedangkan pada saat posttest guru sudah berada pada tahap pemahaman tinggi, siap memanfaatkan komunitas belajar sebagai sarana kolaborasi dan solusi permasalahan pembelajaran di kelas.

Tabel 2. Hasil *Pretest* dan *Posttest* keterampilan guru menggunakan ChatGPT dan Canva untuk membuat perangkat pembelajaran

No.	Pernyataan	Pretest	Posttest
1.	Guru memahami konsep dasar penggunaan ChatGPT dan Canva dalam merancang perangkat pembelajaran numerasi	12%	95%
2.	Guru mampu merancang perangkat pembelajaran numerasi berbasis digital dengan bantuan ChatGPT	10%	96%
3.	Guru mampu menggunakan Canva untuk membuat media pembelajaran numerasi yang menarik	15%	94%
4.	Guru dapat mengintegrasikan ChatGPT dan Canva dalam satu perangkat pembelajaran numerasi	12%	95%
5.	Guru mengimplementasikan perangkat pembelajaran numerasi hasil rancangan dengan efektif di kelas	13%	95%

Merujuk Tabel 2 di atas, dapat dijelaskan bahwa pada saat pretest, keterampilan guru dalam menggunakan ChatGPT dan Canva masih sangat rendah. Sebagian besar guru belum memahami konsep dasar pemanfaatan kedua aplikasi tersebut dalam merancang perangkat pembelajaran numerasi. Mereka juga kesulitan merancang perangkat pembelajaran berbasis digital dengan ChatGPT, serta belum terbiasa menggunakan Canva untuk membuat media numerasi yang menarik. Selain itu, kemampuan guru dalam mengintegrasikan ChatGPT dan Canva masih terbatas, dan implementasi perangkat pembelajaran numerasi di kelas belum optimal. Hal ini tercermin dari rata-rata hasil pretest yang hanya mencapai 12%.

Namun setelah diberikan pelatihan dan pendampingan, hasil posttest menunjukkan perubahan yang sangat signifikan. Guru tidak hanya memahami

ISSN 2656-5501 (Print)
ISSN 2714-8041 (Online)

konsep dasar penggunaan ChatGPT dan Canva, tetapi juga sudah mampu merancang perangkat pembelajaran numerasi dengan bantuan ChatGPT serta membuat media pembelajaran yang kreatif menggunakan Canva. Mereka juga mampu mengintegrasikan kedua aplikasi tersebut dalam satu perangkat pembelajaran yang utuh dan mengimplementasikannya secara efektif di kelas. Rata-rata posttest mencapai 95%, menunjukkan bahwa hampir semua guru sudah menguasai keterampilan ini. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa guru pada tahap pretest berada pada level pemahaman awal yang sangat terbatas, sementara pada tahap posttest guru telah mencapai level mahir dalam merancang dan mengimplementasikan perangkat pembelajaran berbasis ChatGPT dan Canva untuk meningkatkan kemampuan numerasi siswa.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil pelaksanaan kegiatan pengabdian di SDN 3 Panembahan, dapat disimpulkan bahwa seluruh target program telah tercapai dengan baik. Hal ini ditunjukkan dengan peningkatan rata-rata hasil pretest dan posttest pemahaman guru tentang komunitas belajar dari 14% menjadi 92%, serta peningkatan keterampilan guru dalam merancang dan mengimplementasikan perangkat pembelajaran numerasi menggunakan ChatGPTPlus dan Canva dari 12% menjadi 95%. Metode yang diterapkan berupa pendampingan komunitas belajar (Kombel) dan penggunaan ChatGPTPlus dan Canva terbukti tepat dan relevan dengan kebutuhan guru. Masalah rendahnya pemahaman guru terhadap konsep komunitas belajar serta keterbatasan mereka dalam memanfaatkan teknologi digital untuk pembelajaran numerasi dapat diatasi dengan strategi yang diterapkan.

Kegiatan ini memberikan dampak positif yang signifikan, di antaranya adalah guru lebih memahami peran dan manfaat komunitas belajar sebagai sarana kolaborasi dan pemecahan masalah pembelajaran; meningkatnya keterampilan guru dalam merancang dan mengimplementasikan perangkat pembelajaran numerasi berbasis digital; serta terbentuknya Kombel “Pandega Berirama” dan website sekolah sebagai sarana branding dan berbagi praktik baik. Manfaat lebih lanjut juga dirasakan oleh siswa melalui tersedianya media dan perangkat pembelajaran numerasi yang lebih kreatif dan interaktif. Dengan demikian, kegiatan pengabdian ini berhasil menjawab permasalahan yang dihadapi guru

ISSN 2656-5501 (Print)
ISSN 2714-8041 (Online)

sekaligus memberikan solusi berkelanjutan dalam upaya peningkatan kualitas pembelajaran numerasi di sekolah dasar.

E. Ucapan Terimakasih

Kegiatan pengabdian ini berhasil dilaksanakan berkat dukungan dana dari DPPM pada Tahun Anggaran 2025, serta dukungan dari Universitas Muhammadiyah Cirebon. Penulis juga ingin menyampaikan apresiasi kepada seluruh guru SDN 3 Panembahan yang aktif berpartisipasi dalam kegiatan pengabdian ini.

Daftar Pustaka

Baehaqi, M. L., Rinenggo, A., Mindyasningrum, M., & Karim, A. (2024). *Peran Guru Penggerak dalam Program Komunitas Belajar (Kombel) untuk Mendukung Implementasi Kurikulum Merdeka di Satuan Pendidikan Kabupaten Brebes*.

Eder Maufani, Metriana Kamlasi, Yisma Banfatin, Herson Dabadida, & Yonatan Foeh. (2025). Evaluasi Program Kombel dalam Meningkatkan Kompetensi Guru di SD Inpres Naimata. *MASMAN Master Manajemen*, *3*(3), 12–26. https://doi.org/10.59603/masman.v3i3.936

Ferayanti, M. , N. H. , K. S. , & P. H. (2023). *PANDUAN OPTIMALISASI KOMUNITAS BELAJAR*.

Harlita, I., & Ramadan, Z. H. (2024). Peran Komunitas Belajar di Sekolah Dasar dalam Mengembangkan Kompetensi Guru. *Didaktika: Jurnal Kependidikan*, *13*(3). https://jurnaldidaktika.org

Kementerian Pendidikan dasar dan Menengah Republik Indonesia. (2022). *Panduan Penggunaan Rapor Pendidikan untuk Satuan Pendidikan Dasar Menengah dan Perencanaan Berbasis Data (Untuk Pendidikan Dasar dan Menengah)*.

Kementerian Pendidikan dasar dan Menengah Republik Indonesia. (2024a). *Manfaat Platform Rapor Pendidikan*. https://pusatinformasi.raporpendidikan.dikdasmen.go.id/hc/id/articles/6544676176409-Manfaat-Platform-Rapor-Pendidikan

Kementerian Pendidikan dasar dan Menengah Republik Indonesia. (2024b). *Tindak Lanjut dan Penerapan Hasil Rapor Pendidikan untuk Satuan Pendidikan*. https://pusatinformasi.raporpendidikan.dikdasmen.go.id/hc/id/articles/6545713934873-Tindak-Lanjut-dan-Penerapan-Hasil-Rapor-Pendidikan-untuk-Satuan-Pendidikan

Labudasari, E., & Rochmah, E. (2022). *PENDAMPINGAN PENYUSUNAN MEDIA PEMBELAJARAN DARING BERBASIS DIGITAL BAGI KKG GUGUS 3 KECAMATAN HARJAMUKTI KOTA CIREBON*. *28*.

Labudasari, E., Rochmah, E., Asyiah, N., & Rohana, S. (2024). Empowering learning communities to enhance assessment utilization on merdeka

ISSN 2656-5501 (Print)
ISSN 2714-8041 (Online)

curriculum's PMM platform. *Community Empowerment*, *9*(10), 1524–1533. https://doi.org/10.31603/ce.12286

Miftahul Janah, F. N., Nuroso, H., & Isnuryantono, E. (2023). Penggunaan Aplikasi Canva dalam Media Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, *11*(1).

Nurcahyawati, V., & Rahmawati, E. (2024). PEMANFAATAN GENERATIVE AI DALAM PEMBUATAN PERANGKAT PEMBELAJARAN: WORKSHOP UNTUK GURU SMK NEGERI 10 SURABAYA. *Jurnal Abdi Insani*, *11*(2), 1747–1756. https://doi.org/10.29303/abdiinsani.v11i2.1577

Putra, D., Walid, A., Sulthan Thaha Saifuddin Jambi, N., Jambi Ma Bulian, J. K., Sungai Duren Kab Muaro Jambi, S., Kunci, K., Belajar, K., Guru, K., & Berpusat pada Peserta Didik, P. (2025). Pemberdayaan Komunitas Belajar (Kombel) Untuk Meningkatkan Kompetensi Guru Dalam Memfasilitasi Pembelajaran Yang Berpusat Pada Peserta Didik. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Dan Riset Pendidikan*, *4*(1), 5787–5794. https://doi.org/10.31004/jerkin.v4i1.2522

Rohaeti, T., Sumliyah, S., & Iman, B. N. (2025). Pemberdayaan Kelompok Guru melalui Lesson Study sebagai Learning Community dalam Meningkatkan Kualitas Pembelajaran. *Abdi Wiralodra : Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, *7*(1), 51–64. https://doi.org/10.31943/abdi.v7i1.216

Roihani, F., & Muslim, A. (2025). *PERAN KOMUNITAS BELAJAR DALAM MEMBANGUN BUDAYA KERJA TIM YANG EFEKTIF DI SD NEGERI 11 JAMBU*. *10*(2), 2477–2143.

Saputra, & Serdianus, T. (2023). PERAN ARTIFICIAL INTELLIGENCE CHATGPT DALAM PERENCANAAN PEMBELAJARAN DI ERA REVOLUSI INDUSTRI 4.0. *MASOKAN: Jurnal Ilmu Sosial Dan Pendidikan*, *3*(1), 1–18. https://doi.org/10.1007/978-981-16-2770-5

Sobandi, A., Yuniarsih, T., Meilani, R. I., & Indriarti, R. (2023). *Pemanfaatan Fitur Aplikasi Canva dalam Perancangan Media Pembelajaran Berbasis Pendekatan Microlearning*. *8*(1), 98–109. http://ejournal.upi.edu/index.php/jpmanper

Sugesti, R. (2025). Implementasi Manajemen Program Guru Penggerak Dalam Mengoptimalkan Komunitas Belajar (Studi Kasus di SMP Se-Kecamatan Pringsewu). *Jurnal Cendekia Ilmiah*, *4*(3).

Suharmawan, W. (2023). Pemanfaatan Chat GPT Dalam Dunia Pendidikan. *Education Journal : Journal Educational Research and Development*, *7*(2), 158–166. https://doi.org/10.31537/ej.v7i2.1248

Supriyadi, Maulina, D., Irwandani, & Kamelia, M. (2024). Pemberdayaan Komunitas Belajar Guru Dalam Mengimplementasikan Pembelajaran Berdiferensiasi. *Jurnal Pemberdayaan Masyarakat*, *3*(1).

Syahriza, S., Prakhaza, B., Frania, N. E., Novelina, V., Wardi, D., & Agasy, F. (2025). Kolaborasi AI dan Desain Visual : Solusi Efektif bagi Guru SMP dalam Menyusun Perangkat Pembelajaran. *NUSANTARA: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, *5*(3), 73–77. https://doi.org/10.55606/nusantara.v5i3.5642