

Pemanfaatan Teknologi Digital untuk Meningkatkan Efektivitas Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar

Laila Ashila¹, Teguh Prasetyo², Wiworo Retnadi Rahayu³

^{1,2,3}PGSD Universitas Djuanda, Bogor

¹Email korespondensi: lailaashila23@gmail.com

ABSTRAK

Kemajuan teknologi memberikan peluang yang signifikan dalam pendidikan, khususnya di tingkat sekolah dasar, untuk meningkatkan motivasi siswa, menumbuhkan minat belajar, dan meningkatkan kualitas pengajaran. Penelitian ini bertujuan untuk mengidentifikasi dan menganalisis penerapan kreativitas digital dalam media pembelajaran yang relevan bagi siswa sekolah dasar, dengan fokus khusus pada Bahasa Indonesia. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif, dengan menggunakan metode tinjauan pustaka yang menggabungkan berbagai sumber, termasuk jurnal akademik, artikel, dan laporan penelitian. Analisis tersebut mengungkap beberapa teknologi yang dapat diterapkan secara efektif untuk mengajar Bahasa Indonesia di tingkat sekolah dasar. Teknologi tersebut meliputi video interaktif, augmented reality (AR) dan virtual reality (VR), gamifikasi, komunitas pembelajaran daring, dan aplikasi berbasis AI. Video interaktif melibatkan siswa dengan menggabungkan elemen visual dan audio yang menarik. Teknologi AR dan VR menawarkan simulasi 3D cerita rakyat Indonesia, sehingga meningkatkan keterlibatan dan pemahaman siswa. Gamifikasi meningkatkan motivasi belajar melalui pendekatan berbasis permainan yang interaktif. Komunitas pembelajaran daring menumbuhkan kolaborasi kreatif di antara siswa, sementara aplikasi berbasis AI memberikan pengalaman belajar yang dipersonalisasi yang disesuaikan dengan kebutuhan masing-masing siswa. Simpulan yang dapat disampaikan bahwa teknologi digital dapat mendukung lingkungan belajar yang lebih interaktif, praktis, dan relevan bagi siswa di khususnya dalam menguasai Bahasa Indonesia.

Kata Kunci: Efektivitas Pembelajaran, Kreativitas Digital, Teknologi Digital, Sekolah Dasar

ABSTRACT

Technological advances provide significant educational opportunities, especially at the elementary school level, to increase student motivation, foster learning interest, and improve the quality of teaching. This study aims to identify and analyze the application of digital creativity in learning media relevant to elementary school students, with a special focus on Bahasa Indonesia. This study uses a qualitative approach, using a literature review method that combines various sources, including academic journals, articles, and research reports. The analysis reveals several technologies that can effectively teach Bahasa Indonesia at the elementary school level. These technologies include interactive videos, augmented reality (AR) and virtual reality (VR), gamification, online learning communities, and AI-based applications. Interactive videos engage students by combining interesting visual and audio elements. AR and VR technologies offer 3D simulations of Indonesian folklore, increasing student engagement and understanding. Gamification increases learning motivation through an interactive game-based approach. Online learning communities foster creative collaboration among students, while AI-based applications provide personalized learning experiences tailored to the needs of each student. The conclusion that can be conveyed is that digital technology can support a more interactive, practical, and relevant learning environment for students, especially in mastering Bahasa Indonesia.

Keyword: Learning Effectiveness, Digital Creativity, Digital Technology, Elementary School

Info Artikel:

Diterima: 05-12-2024

Direvisi: 27-12-2024

Revisi diterima: 30-12-2024

Rujukan: Ashila, L., Prasetyo, T., & Hayu, W. R. R. (2024). Pemanfaatan Teknologi Digital untuk Meningkatkan Efektivitas Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar. *Jurnal Pengajaran Sekolah Dasar*, 3(2), 231–239. <https://doi.org/10.56855/jpsd.v3i2.1279>

This is an open access article under the [CC BY](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/) license.



PENDAHULUAN

Di era digital ini, pendidikan menghadapi tantangan untuk menghadirkan pengalaman belajar yang tidak hanya efektif tetapi juga menarik bagi siswa. Salah satu solusi yang banyak digunakan adalah penggunaan media belajar berbasis teknologi. Kreativitas digital menjadi kunci dalam mendesain media belajar yang dapat menyesuaikan dengan kebutuhan dan karakteristik siswa modern yang cenderung lebih menyukai metode pembelajaran yang interaktif dan berbasis teknologi. Meskipun terdapat pandangan negatif mengenai penggunaan teknologi dalam pembelajaran, hal ini tidak berarti buku paket harus ditinggalkan sepenuhnya. Sebaliknya, teknologi dapat digunakan sebagai pelengkap untuk meningkatkan literasi melalui internet atau situs-situs edukatif lainnya, sehingga memperkaya pengetahuan siswa dalam proses belajar (Khoirroni et al., 2023).

Kemajuan teknologi sangat dimanfaatkan dalam pembelajaran dunia pendidikan. Salah satu tujuannya untuk meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa serta meningkatkan dalam kualitas pengajaran. Pemanfaatan teknologi tidak hanya sebagai alat komunikasi. Namun perkembangan zaman bisa memudahkan pendidik atau peserta didik memperoleh informasi pembelajaran dengan adanya teknologi digital (Assulamy et al., 2023). Peran teknologi digital dalam pendidikan dapat menumbuhkan inovasi dalam pembelajaran, contohnya pembelajaran berbasis *e-learning*, kelas-kelas virtual, papan tulis interaktif, dan masih banyak lagi media pembelajaran berbasis digital yang bisa dimanfaatkan pendidik, siswa bahkan orangtua sekalipun. Pendidik perlu melakukan inovasi belajar, dengan memahami karakteristik media belajar dan kebutuhan pembelajaran secara aplikatif (Said, 2023).

Media pembelajaran digital menjadi salah satu alternatif yang mampu menarik minat siswa karena sifatnya yang interaktif dan tidak monoton, bahkan dapat menciptakan suasana kelas yang lebih hidup. Tak dapat disangkal, peralihan dari penggunaan kertas ke format digital, termasuk internet, akan terus berkembang dan pada akhirnya menggantikan sebagian besar media berbasis kertas (Rissa et al., 2022). Media pembelajaran yang menarik dapat meningkatkan kualitas sumber belajar siswa serta budaya dalam pembelajaran, sehingga tercipta pembelajaran sepanjang hayat (*lifelong education*) (Ashila & Dalilah, 2024). Pendidikan merupakan proses pembelajaran yang perlu dilestarikan dan dikembangkan secara berkelanjutan dari generasi ke generasi. Oleh karena itu, inovasi dalam dunia pendidikan menjadi kebutuhan penting bagi setiap pendidik, lembaga pendidikan, maupun pemerintah.

Inovasi pendidikan merupakan upaya untuk menciptakan metode pengajaran, pengembangan kurikulum, dan pengelolaan pendidikan yang mampu meningkatkan kualitas, daya tarik, serta efektivitas sistem pembelajaran secara keseluruhan. Inovasi adalah suatu hal baru yang dirancang untuk individu atau kelompok dengan tujuan menyelesaikan permasalahan tertentu secara kreatif, melalui penggabungan dua atau lebih konteks yang menghasilkan sesuatu yang belum diketahui secara umum (Kristiawan et al., 2018). Inovasi pendidikan adalah upaya pendidik untuk menghadirkan hal-hal baru, serta memastikan kurikulum dirancang sesuai dengan kebutuhan belajar peserta didik (Oktavianti et al., 2024). Penelitian ini mengeksplorasi penerapan media pembelajaran digital untuk mengembangkan pendekatan pembelajaran yang lebih memenuhi kebutuhan generasi digital saat ini. Studi ini juga mengevaluasi efektivitas pendekatan ini dalam mendukung pembelajaran yang bersifat personal, kolaboratif, dan berorientasi pada hasil. Hal baru dari studi ini terletak pada analisis pengintegrasian teknologi terkini, seperti kecerdasan buatan dan realitas tertambah, untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih mendalam dan menarik, suatu aspek yang belum banyak dibahas dalam penelitian sebelumnya.

Berdasarkan latar belakang di atas secara teoritis berfokus pada bagaimana kreativitas digital dapat digunakan dalam mengembangkan media belajar yang efektif dan menarik, serta bagaimana hal tersebut dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Media pembelajaran berbasis multimedia yang dirancang secara kreatif dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran, yang pada akhirnya memperkuat retensi informasi. Dengan memadukan pendekatan kreatif dan teknologi digital, media belajar tidak hanya menjadi alat penyampaian informasi, tetapi juga menciptakan pengalaman belajar yang relevan dan memotivasi siswa untuk belajar secara mandiri.

METODOLOGI

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode studi literatur yang relevan dengan topik kreativitas digital dalam media belajar. Studi literatur dilakukan dengan mengumpulkan dan menganalisis data dari berbagai sumber, seperti jurnal akademik, buku, artikel, laporan penelitian, dan dokumen lain yang membahas inovasi teknologi dalam pendidikan. Studi literatur memainkan peran penting dalam memajukan pengetahuan. studi literatur dapat memandu kebijakan dan praktik, memberikan bukti tentang dampaknya, dan, jika dilakukan secara efektif, menghasilkan ide dan arah baru dalam suatu bidang (Snyder, 2019). Tinjauan pustaka yang dilaksanakan dengan baik memungkinkan peneliti untuk

mengidentifikasi kesenjangan penelitian yang sebenarnya, menghindari duplikasi penelitian yang ada, merumuskan hipotesis dan pertanyaan penelitian yang lebih tepat, dan pada akhirnya meningkatkan kualitas penelitian secara keseluruhan.

Pengumpulan data dimulai dengan mencari literatur yang sesuai menggunakan kata kunci seperti "kegiatan digital", "media belajar", dan inovasi pendidikan". Jumlah artikel yang ditemukan dari *Google Scholar* sebanyak 22 artikel. Data yang terkumpul dianalisis untuk mengidentifikasi tren terbaru dalam penerapan teknologi digital di media pembelajaran dan manfaat yang dihasilkan. Analisis dilakukan secara sistematis untuk menemukan pola-pola yang relevan dengan tujuan penelitian. Hasil dari metode ini memberikan landasan teoretis yang kuat mengenai penggunaan kegiatan digital dalam media belajar, sehingga dapat menjadi rujukan bagi pengembangan lebih lanjut di bidang pendidikan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Ada berbagai teknologi dan metode pembelajaran yang dapat meningkatkan efektivitas dan interaktivitas dalam proses belajar yang peneliti temui, diantaranya adalah:

Vidio Interaktif

Video interaktif dapat digunakan dalam pembelajaran sebagai model pembelajaran yang inovatif, yang berisi gambar bergerak, suara, dan dilengkapi dengan teks (Daryanto, 2010). Video interaktif adalah media audio-visual yang memungkinkan adanya interaksi atau hubungan timbal balik antara siswa dan media tersebut (Biassari et al., 2021). Media interaktif adalah alat yang dirancang untuk mendorong interaksi aktif antara siswa dan materi pembelajaran selama proses belajar (Wulandari et al., 2021). Sebagai salah satu media pembelajaran yang efektif dan menarik, video interaktif dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Dengan adanya gambar bergerak dan elemen audio-visual, video interaktif mendorong siswa untuk lebih terlibat dalam pembelajaran, memungkinkan mereka untuk berinteraksi langsung dengan materi yang disampaikan. Hal ini tidak hanya membuat pembelajaran lebih menarik, tetapi juga memperkaya pengalaman belajar siswa, sehingga meningkatkan pemahaman dan keterampilan mereka.

Video interaktif dalam contohnya dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar dapat berupa video yang mengajarkan kosakata baru melalui gambar dan suara. Misalnya, video yang memperkenalkan nama-nama benda di sekitar siswa, seperti alat tulis

atau hewan, dengan gambar bergerak yang disertai dengan suara nama benda tersebut dalam bahasa Indonesia. Siswa dapat diminta untuk menekan tombol atau mengklik gambar tertentu untuk mendengar pengucapan kata atau melihat contoh kalimat yang menggunakan kata tersebut. Dengan interaksi ini, siswa tidak hanya belajar mengenal kosakata baru, tetapi juga dilatih untuk berinteraksi aktif, memperkuat pemahaman mereka, serta meningkatkan keterampilan mendengarkan dan berbicara dalam Bahasa Indonesia.

AR/VR (*Augmented Reality dan Virtual Reality*)

Virtual Reality (VR) adalah teknologi yang menciptakan dunia maya yang sepenuhnya imersif, memungkinkan pengguna untuk berinteraksi dengan lingkungan yang menyerupai dunia nyata. Sementara itu, *Augmented Reality* (AR) yaitu teknologi yang menempatkan objek virtual ke dalam dunia nyata, memungkinkan pengguna melihat dan berinteraksi dengan elemen digital yang terintegrasi dengan lingkungan fisik sekitar mereka (Kiptiyah et al., 2023). Pendidik dapat memanfaatkan teknologi digital seperti AR/VR untuk meningkatkan pengetahuan siswa. Contohnya, dengan menggunakan AR, siswa dapat melihat cerita rakyat Indonesia, seperti Malin Kundang atau Legenda Danau Toba, dalam bentuk animasi atau karakter 3D saat memindai gambar di buku pelajaran. Hal ini membuat cerita rakyat lebih hidup, menarik, dan memudahkan siswa memahami materi sastra lokal dengan cara yang lebih interaktif. Selain itu, membantu guru menciptakan pengalaman pembelajaran berbasis AR/VR (Rizki, 2023).

Gamifikasi (*Gamification*)

Gamifikasi adalah penerapan elemen dan prinsip desain permainan ke dalam konteks non-permainan, dengan tujuan utama meningkatkan keterlibatan pengguna, produktivitas organisasi, serta berbagai aspek lainnya (Mukarromah et al., 2021). Gamifikasi adalah metode pembelajaran yang meningkatkan kolaborasi dan motivasi belajar siswa dengan cara yang menyenangkan untuk memperoleh pengetahuan maupun keterampilan (Putra et al., 2024). Pendidik dapat memanfaatkan teknologi digital, seperti gamifikasi, untuk membantu peserta didik menambah pengetahuan dengan cara yang menyenangkan dan interaktif. Misalnya, dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar, guru dapat menggunakan aplikasi seperti Kahoot! atau Quizizz untuk membuat kuis interaktif tentang kosakata, sinonim, antonim, atau struktur kalimat. Selain itu, permainan berbasis cerita rakyat Indonesia juga dapat dirancang untuk memperkenalkan budaya sekaligus melatih keterampilan membaca dan memahami teks.

Forum dan Komunitas Belajar Daring

Pembelajaran daring adalah sistem yang memanfaatkan teknologi, seperti video, email, *e-learning*, atau model pembelajaran yang menggunakan pesan suara atau video streaming, untuk mendukung siswa dalam proses pembelajaran secara online. Model ini dapat diakses kapan saja dan di mana saja, serta tersedia dalam pilihan berbayar atau gratis (Jayul & Irwanto, 2020). Pelaksanaan pembelajaran daring dapat membawa dampak positif dan negatif. Dampak positifnya adalah peningkatan efisiensi dalam proses pembelajaran, sementara dampak negatifnya adalah ketidaksiapan dalam menghadapi perubahan sistem pembelajaran tersebut (Malahati & Prastowo, 2022). Daring merupakan proses pembelajaran yang dilakukan secara jarak jauh dengan memanfaatkan *platform* digital untuk mendukung kegiatan belajar, seperti *Google Classroom* (Sadat, 2020).

Dalam pembelajaran daring di tingkat sekolah dasar, penggunaan *platform* seperti *Google Classroom* dapat meningkatkan kreativitas digital dalam pengimplementasian media belajar yang efektif dan menarik, khususnya dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia. Melalui *Classroom*, guru dapat mengunggah berbagai jenis materi pembelajaran, seperti video interaktif, kuis, dan tugas berbasis proyek yang memacu siswa untuk berkreasi. Selain itu, fitur diskusi dan kolaborasi dalam *Classroom* memungkinkan siswa untuk berdialog, berbagi ide, serta menyelesaikan tugas secara bersama-sama, yang memperkaya pengalaman belajar mereka. Dengan pendekatan ini, pembelajaran Bahasa Indonesia tidak hanya menjadi lebih menarik, tetapi juga memberikan kesempatan bagi siswa untuk mengembangkan keterampilan digital dan berkomunikasi secara efektif di era teknologi. Selain itu, perlu adanya program pelatihan yang lebih sering untuk menjadi wadah bagi guru dalam mengembangkan kemampuan pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran yang didukung dengan sarana dan prasarana pendukung seperti aplikasi *google classroom* (Teguh Prasetyo et al., 2022).

Sebagai alternatif dari pembelajaran tatap muka, pembelajaran daring menawarkan kemudahan dan fleksibilitas bagi siswa untuk belajar kapan saja dan di mana saja. Dengan memanfaatkan teknologi digital, pembelajaran tidak terbatas oleh ruang dan waktu, memungkinkan siswa untuk tetap memperoleh materi pendidikan secara mandiri atau bersama dengan bimbingan guru melalui *platform* digital. Meskipun demikian, keberhasilan pembelajaran daring sangat bergantung pada kesiapan baik dari sisi teknologi maupun partisipasi aktif dari siswa dan guru. Secara keseluruhan, model pembelajaran ini tetap dapat

berjalan efektif jika didukung oleh infrastruktur yang memadai serta penerapan metode yang kreatif dan menarik.

Aplikasi Berbasis AI (*Artificial Intelligence*)

AI adalah aplikasi yang memungkinkan pencarian data dan pengetahuan secara akurat dan cepat, serta dapat digunakan kapan saja dan di mana saja. Teknologi ini membantu pendidik dan peserta didik dalam menganalisis data yang sering kali sulit dilakukan oleh manusia (Hakeu et al., 2023). AI, atau kecerdasan buatan, adalah bentuk kecerdasan manusia yang diterapkan dalam sistem teknologi dan dirancang untuk mendukung kinerja sistem informasi berbasis teknologi (Maufidhoh & Maghfirah, 2023). Selain itu, AI mampu digunakan untuk menghadirkan pengalaman belajar yang lebih personal dan adaptif, sehingga siswa dapat belajar sesuai dengan tempo dan gaya belajar masing-masing (Aini et al., 2024).

AI teknologi yang dirancang untuk mendukung pencarian data, analisis, dan sistem informasi secara efektif. Teknologi ini dapat membantu menciptakan pengalaman belajar yang lebih personal dan sesuai dengan kebutuhan individu, mempermudah siswa serta pendidik dalam mengakses dan memproses informasi. AI dapat digunakan sebagai media belajar di sekolah dasar misalnya dalam pembelajaran Bahasa Indonesia dengan menghadirkan aplikasi interaktif yang membantu siswa memahami tata bahasa, memperkaya kosakata, dan meningkatkan kemampuan membaca. Misalnya, AI dapat menyediakan fitur seperti latihan membaca berbasis suara, di mana siswa membaca teks dan aplikasi memberikan umpan balik langsung mengenai pelafalan. Selain itu, aplikasi berbasis AI juga dapat menghadirkan permainan edukatif yang mengajarkan struktur kalimat atau sinonim dan antonim secara menyenangkan, sehingga siswa lebih antusias dan mudah memahami materi pelajaran.

KESIMPULAN

Pemanfaatan teknologi digital dalam pembelajaran memiliki potensi besar untuk meningkatkan efektivitas dan keterlibatan siswa. Video interaktif, gamifikasi, AR/VR, pembelajaran daring, serta aplikasi berbasis AI adalah beberapa contoh media pembelajaran yang dapat membuat proses belajar menjadi lebih menarik, interaktif, dan personal. Dengan adanya elemen visual, audio, dan interaksi dalam media pembelajaran, siswa dapat lebih terlibat dalam materi yang diajarkan, yang pada gilirannya meningkatkan motivasi dan pemahaman mereka. Teknologi juga memungkinkan pendidik untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih adaptif dan fleksibel, menyesuaikan dengan kebutuhan dan gaya belajar siswa. Oleh karena itu, penggunaan teknologi dalam pembelajaran tidak hanya memperkaya

pengalaman belajar siswa, tetapi juga mendukung perkembangan keterampilan digital yang sangat dibutuhkan di era modern ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Aini, R. P., Yuliati, Y., Febriyanto, B., & Safira, R. F. (2024). *Meretas Paradigma Baru : Artificial Intelligence (AI) Dalam Pembelajaran IPA Di Sekolah Dasar*. <https://prosiding.unma.ac.id/index.php/semnasfkip/issue/view/13>, 91–104.
- Ashila, L., & Dalilah, W. K. (2024). *Kemampuan Membaca Pada Penerapan Metode The Silent Way Dalam Pengajaran Bahasa Inggris*. 3, 5745–5754. <https://doi.org/https://doi.org/10.30997/karimahtauhid.v3i5.13223>
- Assulamy, H., Aunnurahman, & Halida. (2023). Penggunaan Media Pembelajaran Scratch pada SMP. *Journal on Education*, 6(1), 9521–9528.
- Biassari, I., Putri, K. E., & Kholifah, S. (2021). *Peningkatan Hasil Belajar Matematika pada Materi Kecepatan Menggunakan Media Video Pembelajaran Interaktif di Sekolah Dasar*. 5(4), 2322–2329. <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i4.1139>
- Daryanto, J. (2010). Penggunaan Media Pembelajaran Video Interaktif Untuk Meningkatkan Pemahaman Tembang Macapat Dalam Pembelajaran Bahasa Daerah Pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 6(1), 8–15.
- Hakeu, Febrianto, Pakaya, I. I., Djahuno, Ridwanto, Zakarina, Uznul, Tangkudung, Mutmain, & Ichsan. (2023). Workshop Media Pembelajaran Digital Bagi Guru Dengan Teknologi AI (Artificial Intelligence). *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 2(2), 1–14. <https://journal.umgo.ac.id/index.php/Mohuyula/issue/view/244>
- Jayul, A., & Irwanto, E. (2020). Model Pembelajaran Daring Sebagai Alternatif Proses Kegiatan Belajar Pendidikan Jasmani di Tengah Pandemi Covid-19. *Jurnal Pendidikan Kesehatan Rekreasi*, 6(2), 190–199. <https://ojs.mahadewa.ac.id/index.php/jpkr/article/view/689>
- Khoirroni, I. A., Patinasarani, R., Hermayanti, N. I., & Santoso, G. (2023). Pendidikan Karakter: Tingkat Anak Sekolah Dasar di Era Digital Inayah. *Jupetra*, 02(02), 269–279. <https://doi.org/https://doi.org/10.9000/jpt.v2i2.372>
- Kiptiyah, S. M., Purwanti, P. D., & Siroj, M. B. (2023). *Optimalisasi Pemanfaatan Media Pembelajaran berbasis Fun AI (Artificial Intelligence), AR (Augmented Reality) , dan VR (Virtual Reality) untuk Mendukung Pembelajaran Berdiferensiasi di Sekolah Guru*. 149–157.
- Kristiawan, M., Suryanti, I., Muntazir, M., Ribuwati, R., Jon Areli, A., Agustina, M., Kafarisa, R. F., SAPutra, G. A., Diana, N., Agustina, E., Oktarina, R., & Hisri, T. B. (2018). Inovasi Pendidikan. In *Media Komunikasi SMP dan MTs* (Nomor June). <https://www.researchgate.net/publication/326147438>
- Malahati, F., & Prastowo, A. (2022). Kesiapan Proses Pembelajaran Guru dan Peserta Didik Sekolah Dasar Masa Pandemi Covid-19: Dampak Penggunaan Whatsapp sebagai Media Pembelajaran. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 6917–6931. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3271>

- Maufidhoh, I., & Maghfirah, I. (2023). Implementasi Pembelajaran Berbasis Artificial Intelligence Melalui Media Puzzle Maker Pada Siswa Sekolah Dasar. *ABUYA: Jurnal Pendidikan Dasar*, 1(1), 29–43. <https://doi.org/https://doi.org/10.52185/abuyaVol1iss1Y2023284>
- Mukarromah, T. T., Agustina, P., Studi, P., Guru, P., Anak, P., Dini, U., & Maret, U. S. (2021). *Gamifikasi berbasis Aplikasi Dan Pembelajaran Anak Usia Dini*. 18(229), 18–27. <https://doi.org/10.17509/edukids.v18i1.33338>
- Oktavianti, D. M. P., Aini, H. N., & Fauziah, S. (2024). *Proses Penerapan Inovasi Pendidikan Dalam konteks Kurikulum*. 3, 866–871. <https://doi.org/https://doi.org/10.30997/karimahtauhid.v3i1.11122>
- Prasetyo, T., Suradi, F.M., Damayanti, V., & Meriyati. (2022). Aplikasi Google Classroom Sebagai Media Mengirimkan Tugas Siswa Selama Pandemi Covid-19. *Jurnal Penjaminan Mutu*, 8(1), 104–112. <https://doi.org/10.25078/jpm.v8i1.768>
- Putra, L. D., Hidayat, F. N., & Izzati, I. N. (2024). *Penerapan Gamifikasi untuk Meningkatkan Motivasi dan Kolaborasi pada Siswa Sekolah Dasar*. 4(3), 131–139. <https://doi.org/https://doi.org/10.52121/alacrity.v4i3.415>
- Rissa, P. I. D. P., Wijayanti, N. M. W., & Juwana, I. D. P. (2022). Efektivitas Penerapan Media Pembelajaran Digital Assemblr Edu Pada Mata Pelajaran Matematika Di Smk Negeri 4 Denpasar. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat Widya Mahadi*, 2(2), 98–109. <https://doi.org/10.59672/widyamahadi.v2i2.1961>
- Rizki, A. (2023). *Perancangan Media Pembelajaran Berbasis Assemblr Edu Pada Materi Sistem Tata Surya Skripsi*.
- Sadat, F. A. (2020). Penggunaan Platform Google Classroom Dan Whatsapp Sebagai Media Pembelajaran Daring Pada Masa Pandemic Covid 19. *Tsaqafatuna*, 2(1), 11–18. <https://doi.org/10.54213/tsaqafatuna.v2i1.33>
- Said, S. (2023). *Peran Teknologi Sebagai Media Pembelajaran Di Era Abad 21*. 6(2), 194–202. <https://doi.org/https://doi.org/10.33627/pk.62.1300>
- Snyder, H. (2019). Literature review as a research methodology: An overview and guidelines. *Journal of Business Research*, 104(March), 333–339. <https://doi.org/10.1016/j.jbusres.2019.07.039>
- Wulandari, rahaju muljo, Widyaningrum, L., & Arini, L. D. D. (2021). *Pengaruh Inovasi Cerdas pada Sistem Muskuloskeletal melalui Media Pembelajaran Interaktif di Sekolah Dasar*. 5(5), 3034–3043. <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i5.1205>