

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS DIGITAL STORYTELLING PADA MATERI KEBERAGAMAN SUKU DAN BUDAYA

Tio Theresia Lumban Gaol^{1*}, Asnawi², Inge Ayudia³

^{1,2,3}Universitas Samudra

Email: tiotheresia41@gmail.com

Abstrak: Permasalahan yang terjadi saat penelitian adalah, pada kegiatan pembelajaran guru telah memanfaatkan buku cetak yang disediakan oleh pihak sekolah. Namun, guru belum mengembangkan media pembelajaran sebagai bahan bacaan untuk siswa. Oleh karena itu, salah satu cara yang dilakukan yaitu mengembangkan media pembelajaran. Peneliti mengembangkan sebuah media pembelajaran berbasis *Digital Storytelling* pada materi keberagaman suku dan budaya di kelas IV SDN 1 Kebun Lama, Kota Langsa. Penelitian ini adalah jenis penelitian *Research and Development* (R&D). penelitian ini dikembangkan dengan menggunakan model ADDIE. Teknik pengambilan data yang digunakan yaitu observasi, wawancara, dokumentasi dan angket. Hasil validasi ahli Media memperoleh nilai uji kevalidan dengan persentase 89,33%, validasi ahli materi dengan persentase 84,00% dan validasi ahli bahasa dengan persentase 86,66% dengan kriteria sangat valid dan layak diujicobakan kepada siswa. Hasil praktikalitas dari praktisi guru memperoleh nilai kepraktisan dengan persentase 94,28%, hasil uji coba lapangan terhadap 15 siswa memperoleh nilai kepraktisan dengan persentase 96,92% berkategori sangat praktis dengan artian mudah digunakan serta dapat membantu siswa memahami materi keberagaman suku dan budaya.

Kata Kunci: Media, Digital Storytelling, Keberagaman Suku Dan Budaya.

Abstract: The problem that occurred during the research was, in the learning activities the teachers had utilized printed books provided by the school. However, the teachers had not developed learning media as reading material for students. Therefore, one way to do this was to develop learning media. The researcher developed a learning media based on *Digital Storytelling* on the material of ethnic and cultural diversity in class IV of SDN 1 Kebun Lama, Langsa City. This research is a type of *Research and Development* (R&D) research. This research was developed using the ADDIE model. The data collection techniques used were observation, interviews, documentation and questionnaires. The results of the Media expert validation obtained a validity test value with a percentage of 89.33%, validation by material experts with a percentage of 84.00% and validation by language experts with a percentage of 86.66% with the criteria of being very valid and worthy of being tested on students. The practical results from teacher practitioners obtained a practicality score with a percentage of 94.28%, the results of field trials on 15 students obtained a practicality score with a percentage of 96.92% in the very practical category, meaning it is easy to use and can help students understand the material on ethnic and cultural diversity.

Keywords: Media, Digital Storytelling, Ethnic And Cultural Diversity.

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan bagian penting yang harus dimiliki setiap manusia, karena tanpa pendidikan, seseorang dapat kehilangan arah dan tujuan hidupnya (Ayudia, 2022: 85). Selain itu, pendidikan adalah proses yang dirancang secara sadar untuk menciptakan pembelajaran yang aktif, dengan tujuan meningkatkan seluruh potensi siswa, baik dari sisi spiritual, moral, akhlak, kepribadian, intelektual, hingga keterampilan yang dimiliki. Tujuan utama pendidikan yaitu membantu seseorang dalam mencapai potensi maksimal mereka, mempersiapkan mereka agar berperan di masyarakat, serta meningkatkan kemajuan sosial, ekonomi, dan budaya (Asnawi et al., 2024: 85). Pendidikan adalah bagian penting yang harus dipenuhi dalam menjalani kehidupan di tengah masyarakat, serta dalam membangun bangsa dan negara (Sukirno, 2020).

Sejak manusia dilahirkan, pendidikan menjadi kebutuhan mendasar karena melalui proses belajar seseorang dapat mengembangkan cara berpikir, membentuk karakter yang baik, serta memperoleh pengetahuan yang bermanfaat bagi banyak orang (Ayudia, 2022). Di Indonesia, semua warga negara punya hak sama untuk memperoleh pendidikan, tanpa memandang perbedaan (Fransyaigu & Mudjiran, 2021). Selain itu, pendidikan juga berperan penting dalam menumbuhkan kesadaran siswa untuk menjaga kelestarian alam sekitar, membantu menyelesaikan persoalan yang terjadi di lingkungannya, serta menciptakan kehidupan masyarakat yang lebih harmonis (Sidiq et al., 2022).

Kualitas pendidikan sangat bergantung pada kemampuan guru dalam merancang serta menjalankan proses pembelajaran secara efektif (Kenedi et al, 2021). Dalam usaha peningkatan kualitas pendidikan, peran pendidik menjadi sangat sentral. Peningkatan kualitas pendidikan dapat terwujud apabila guru mampu merancang dan melaksanakan pembelajaran secara inovatif serta berfokus pada kebutuhan dan keterlibatan siswa (Mahlianurrahman & Aprilia, 2022: 9; Ramadhani et al., 2021: 2396). Di tengah arus globalisasi, peningkatan kualitas pendidikan perlu segera dilakukan agar bangsa ini bisa bersaing dengan negara lain (Sukirno, 2020). Oleh sebab itu, guru dituntut agar mampu merancang strategi pembelajaran dengan baik guna mencapai tujuan pendidikan nasional (Maulida et al., 2025: 151), serta menempatkan dirinya dalam proses pembelajaran sebagai pengelola utama manajemen pembelajaran (Aprilia & Hartutik, 2024: 1527).

Dalam meningkatkan kualitas pendidikan, pendidikan perlu diselenggarakan sejalan dengan tujuan pendidikan nasional, yaitu untuk mengembangkan pengetahuan dan

membentuk karakter serta peradaban bangsa yang bermartabat, dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa. Tujuan ini juga menekankan pentingnya pengembangan potensi peserta didik agar tumbuh menjadi pribadi yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak baik, sehat secara fisik maupun mental, memiliki wawasan yang luas, terampil, kreatif, mandiri, serta mampu menjadi warga negara yang demokratis dan bertanggung jawab (Undang-Undang No. 20 Tahun 2003). Di tingkat satuan pendidikan, pencapaian kualitas pembelajaran menjadi tanggung jawab utama guru secara profesional. Hal ini dapat diwujudkan dengan menciptakan pengalaman belajar yang bermakna serta menyediakan fasilitas yang mendukung agar siswa bisa mendapatkan hasil belajar yang optimal (Sukirno, 2020).

Kemampuan guru dalam memanfaatkan teknologi untuk pembelajaran digital sangatlah penting guna mewujudkan tujuan Kurikulum Merdeka, terutama di zaman yang semakin didominasi oleh kemajuan teknologi saat ini (Kenedi et al 2024: 38). Pemanfaatan teknologi yang benar dan tepat dapat memperkaya suasana pembelajaran (Mulyahati et al, 2025). Di dalam kegiatan pembelajaran inilah sangat penting untuk menyampaikan dan mengubah pengalaman belajar kepada siswa sesuai kurikulum yang berlaku. Karena itu, perlu dilakukan peningkatan kualitas pembelajaran agar selaras dengan tuntutan perkembangan zaman yang digital di abad ke-21 (Asnawi et al, 2023). Untuk mendukung proses belajar yang adaptif terhadap perkembangan zaman, bahan ajar menjadi salah satu perangkat penting yang perlu diperhatikan (Fransyaigu et al., 2021: 345). Bahan ajar yang dirancang dengan baik terbukti mampu meningkatkan penguasaan konsep siswa (Sukirno & Aprilia, 2020: 210).

Sekolah dasar adalah lingkungan yang menyenangkan bagi siswa sekaligus menjadi tempat pendidikan awal yang mengenalkan mereka pada kehidupan sosial, menumbuhkan rasa empati, serta mengembangkan bakat, minat, dan pengetahuan (Helsa & Kenedi, 2022). Dalam kegiatan pembelajaran, guru dan siswa tidak hanya fokus pada pemahaman materi, tetapi juga pada pembentukan disiplin, rasa empati terhadap sesama, serta karakter dan mental yang baik. Guru bukan sekadar memberikan pelajaran dan informasi, namun menciptakan suasana belajar yang efektif agar siswa bisa belajar dengan lebih efektif (Fransyaigu et al., 2021).

Pembelajaran di tingkat sekolah dasar memiliki karakteristik khusus yang membedakannya dari jenjang pendidikan lainnya (Kenedi et al., 2020). Khususnya pada jenjang sekolah dasar, pembelajaran tidak hanya dituntut dalam menyampaikan materi, namun juga harus bisa memberikan pengalaman bermakna supaya siswa dapat memecahkan masalah

di kehidupan sehari-hari (Rapita, 2024: 1811). Pembelajaran yang baik memberi banyak peluang untuk siswa supaya terlibat secara aktif, karena melalui keterlibatan itulah terjadi perubahan dalam perilaku, pengetahuan, sikap, dan keterampilan (Mahlianurrahman, 2017: 252). Keberhasilan proses pembelajaran di kelas tergantung pada bagaimana guru merancang dan mengatur pembelajaran agar tujuan yang diinginkan bisa tercapai (Rafli & Mahlianurrahman, 2022). Model pembelajaran adalah pendekatan yang dipakai guru untuk melaksanakan kegiatan mengajar, yang juga berfungsi mempermudah siswa dalam mendapatkan informasi, ide, serta keterampilan supaya hasil pembelajaran dapat dicapai dengan baik (Sukirno et al., 2020).

Dalam praktiknya, penggunaan teknologi digital dalam pembelajaran mencakup berbagai aspek, mulai dari perencanaan, proses kegiatan belajar, hingga evaluasi dan penilaian (Maisarah et al., 2023: 140). Oleh sebab itu, salah satu kompetensi yang perlu ada pada guru ialah kemampuan dalam mengembangkan bahan ajar (Maisarah et al., 2023: 67), sekaligus mampu mengintegrasikan teknologi dalam seluruh aspek pembelajaran (Ramadhani et al., 2022: 982). Hal ini menjadikan bahan ajar sebagai elemen yang penting, bukan hanya bagi siswa, tetapi bagi untuk guru (Kenedi et al., 2022: 7088), terlebih dalam konteks perkembangan teknologi yang ditandai oleh lahirnya berbagai inovasi dan penggunaannya di hampir seluruh aspek kehidupan manusia (Kenedi & Helsa, 2022: 2123). Namun, hal tersebut tidak seperti kenyataannya karena berdasarkan temuan yang didapatkan saat observasi menunjukkan adanya kesenjangan antara bahan ajar yang digunakan guru dengan pemanfaatan teknologi pada kegiatan pembelajaran. Pada observasi yang dilaksanakan oleh peneliti di SDN 1 Kebun Lama pada pembelajaran Pendidikan Pancasila kelas IV diketahui bahwa bahan ajar yang diterapkan guru saat pembelajaran hanya buku cetak dan memuat materi dan soal-soal saja selain itu guru juga menggunakan metode bercerita atau *Storytelling* tetapi tanpa adanya bahan bacaan yang memuat cerita. Hal tersebut membuat informasi dalam cerita susah diterima oleh siswa dan membuat pembelajaran terkesan kurang menarik dan membosankan.

Dengan adanya kesenjangan antara pemanfaatan teknologi dengan praktik di lapangan maka perlu adanya inovasi yang mampu menjembatani antara kesenjangan tersebut. Salah satunya adalah pemanfaatan teknologi berbasis *Digital Storytelling*. Media ini merupakan suatu metode bercerita digital bersifat audio visual yang memuat gambar, teks, dan suara. Media ini akan memudahkan siswa untuk memahami isi cerita, alur cerita dan pesan yang disampaikan dalam cerita. Selain itu gambar dan teks dalam media akan memberikan suasana

yang lebih nyata kepada siswa dengan cerita dalam media merupakan cerita yang sering terjadi dalam pengalaman sehari-hari agar mudah dipahami siswa. Berdasarkan latar belakang tersebut, artikel ini bertujuan dalam menggambarkan proses dari “Pengembangan media Pembelajaran berbasis *digital storytelling* pada materi keberagaman suku dan budaya”.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian ini adalah R&D (*Research & Development*), yaitu sebuah metode yang fokus pada pembuatan produk inovatif di bidang tertentu, sekaligus mengevaluasi kelayakan dan efektivitas produk tersebut agar dapat memastikan kegunaannya secara tepat (Maisarah et al., 2022). Penelitian ini dilaksanakan di SD N 1 Kebun Lama. Kota Langsa Prov. Aceh. Subjek penelitiannya ialah 15 siswa kelas IV sedangkan objeknya adalah media berbasis *digital Storytelling* materi keberagaman suku dan budaya.

Penelitian ini menggunakan model ADDIE. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui wawancara, observasi dan angket. Kemudian teknik analisis terdiri dari analisis data kualitatif dan kuantitatif. Angket penilaian media pembelajaran menggunakan skala likert 1-5. Analisis akan digunakan untuk mengembangkan produk, kelayakan produk dan kepraktisan produk yang dikembangkan.

1. Analisis data validasi ahli dan kepraktisan

Tabel 1. Ketentuan Pemberian Skor Kelayakan

Rentang presentasi Penilaian	kategori
81%-100%	Sangat Layak
61%-80%	Layak
41%-60%	Cukup Layak
21%-40%	Kurang Layak
0%-20%	Tidak Layak

Sumber: Legina & Sari, (2022: 378)

Tabel 2. Kriteria Praktikalitas Media

Interval	kategori
81%-100%	Sangat Praktis
61%-80%	Praktis
41%-60%	Cukup Praktis
21%-40%	Kurang Praktis
0%-20%	Tidak Praktis

Sumber: Adelweiss (2022: 28)

Skor angket validasi dan praktikalitas dianalisis untuk mendapatkan hasil persentase dengan rumus:

$$P = \frac{F}{n} \times 100\%$$

Keterangan:

P= Persentase praktisi

F= skor yang diperoleh

n= skor maksimum.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Tahap Analisis (*Analisis*)

Pada tahap analisis dilakukan melalui observasi pada kegiatan pembelajaran yang dilakukan di kelas IV SD N 1 Kebun Lama hasil yang didapatkan bahwa bahan ajar yang diterapkan guru hanya berupa buku cetak yang memuat materi dan soal-soal saja tanpa adanya bahan bacaan. Selain itu, dalam pembelajaran guru pernah menggunakan metode bercerita atau *storytelling* tetapi tidak menggunakan bahan bacaan sehingga memerlukan media berupa *digital storytelling* pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila materi keberagaman suku dan budaya.

Kurikulum yang digunakan kelas IV SDN 1 Kebun Lama adalah kurikulum Merdeka. Materi yang digunakan pada media pembelajaran berbasis *Digital Storytelling* adalah keberagaman suku dan Budaya.

2. Tahap perancangan (*Design*)

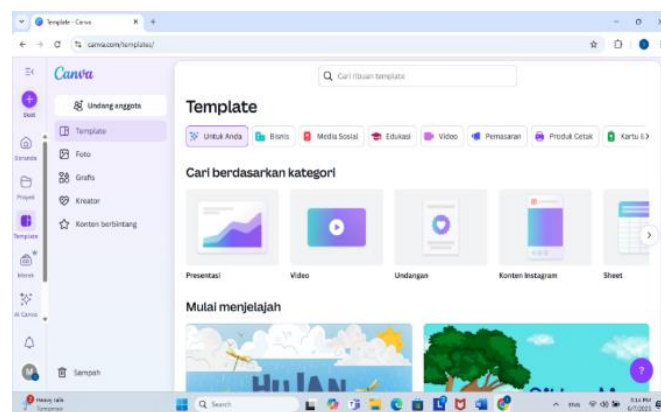
Perancangan dan desain media pembelajaran *Digital Storytelling* dimulai dengan

membuat sketsa desain. Rancangan desain tersebut dijabarkan pada sebuah *Storyboard*. *Storyboard* ialah rancangan yang berguna untuk menjabarkan fungsi-fungsi yang digunakan. *Storyboard* dalam tahapan ADDIE digunakan pada tahapan desain (*Design*) sebagai alat visual untuk merancang alur serta elemen suatu produk yang mau dikembangkan sebelum masuk ke tahap pengembangan. Perancangan tampilan ini dilakukan untuk mengelola informasi dan memudahkan pengguna dalam mengerti tata cara penggunaan.

3. Tahap pengembangan (*Development*)

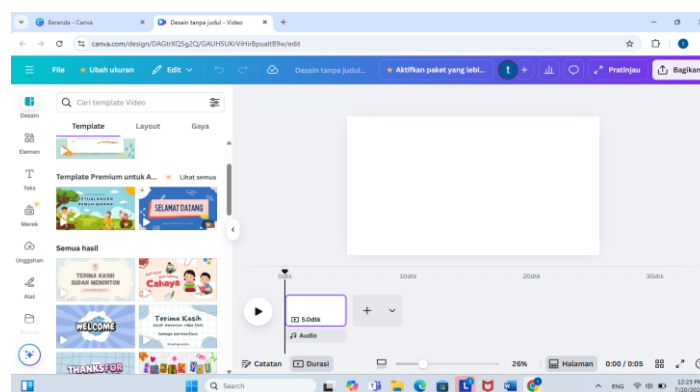
a. Pengembangan Media pembelajaran berbasis *Digital Storytelling*

Pada tahap ini yaitu membuat media *digital storytelling* sesuai dengan materi yang sudah ditentukan. *Development* berisi tentang kegiatan realisasi produk, dan dirancang dengan aplikasi *Canva*.



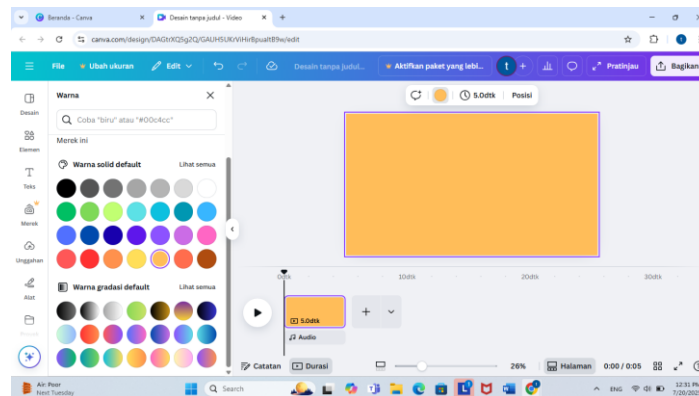
Gambar 1. Tampilan Awal Aplikasi *Canva*

Selanjutnya adalah klik pada menu + atau “**buat desain**”. Karena medianya bersifat video maka klik di menu “**Video**”.



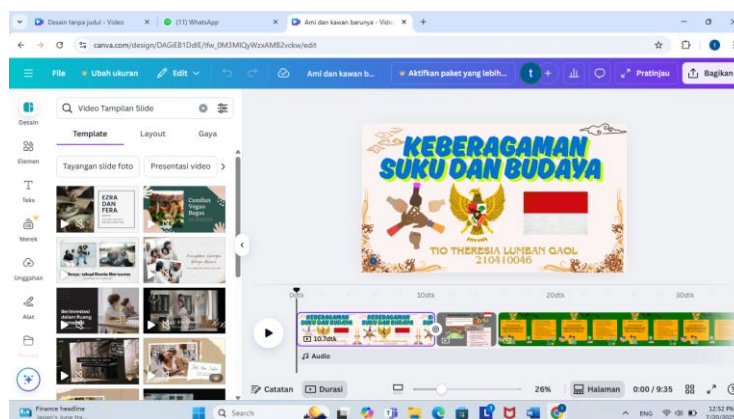
Gambar 2. Tampilan Awal Desain Video

Pada bagian ini berisi tampilan awal dari video kosong, kemudian, pilih menu **“Elemen”** untuk menentukan gambar, sedangkan menu **“teks”** untuk membuat teks atau *subtitle*. Selain itu untuk membuat warna pada *background* dapat memilih pada lingkaran warna pada bagian atas.



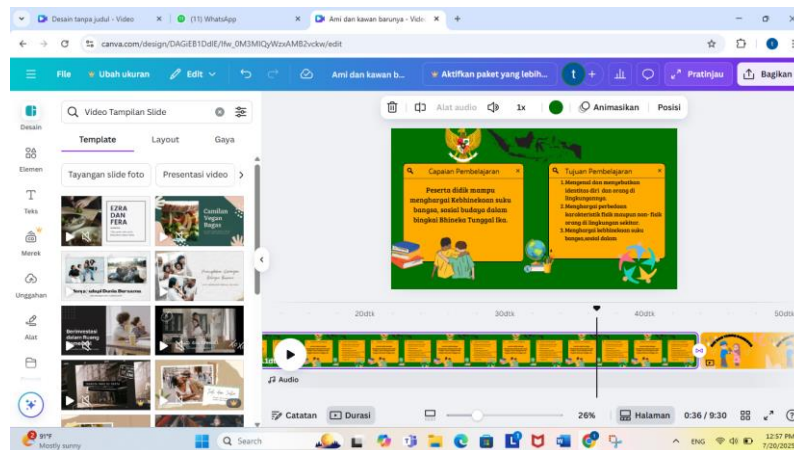
Gambar 3. Tampilan Setelah Mengubah *Background*

Pada bagian ini sudah mulai edit *background*. Setelah warna latar belakang telah diubah sesuai yang diinginkan dilanjutkan dengan pemilihan elemen yang mau ditambah seperti gambar atau grafis. Lalu klik pada menu **“Elemen”**.



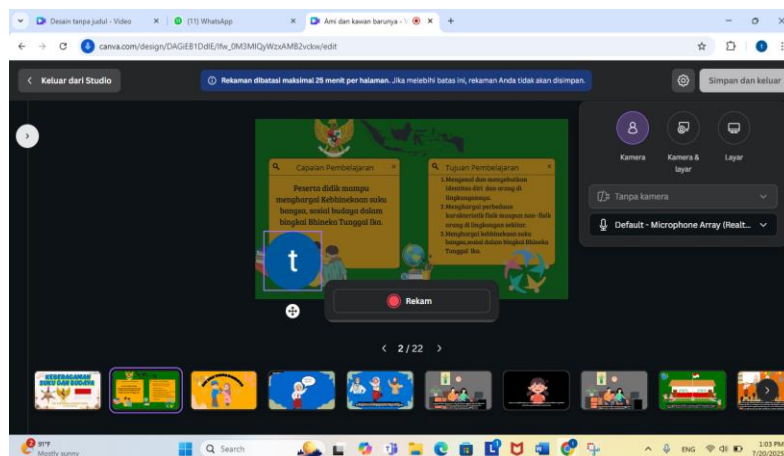
Gambar 4. Tampilan Awal Judul Video

Pada bagian ini telah ditambahkan elemen dari canva selain itu judul pada video telah ditambahkan selanjutnya untuk membuat gambar bergerak, klik pada gambar kemudian arahkan pada menu **“Animasikan”** lalu gambar akan bergerak sesuai yang diinginkan.



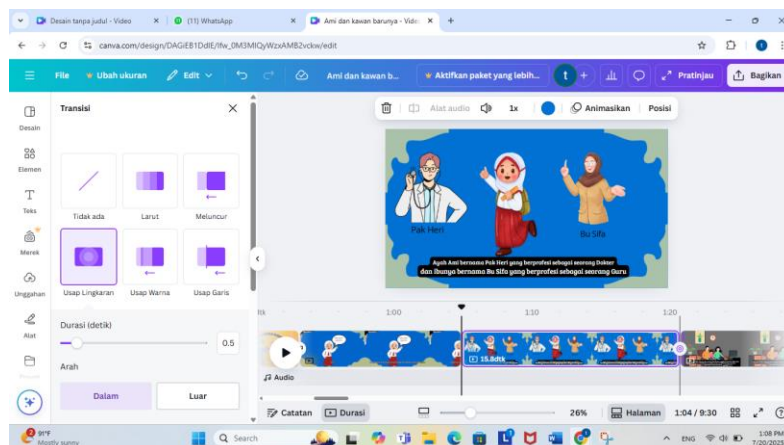
Gambar 5. Tampilan Setelah Ditambahkan Beberapa Elemen

Selanjutnya setelah gambar dan teks sudah ditambahkan dilanjutkan dengan rekam suara atau Voice over. Untuk merekam suara klik pada menu **“Unggahan”** kemudian klik pada bagian **“Rekam diri anda”**



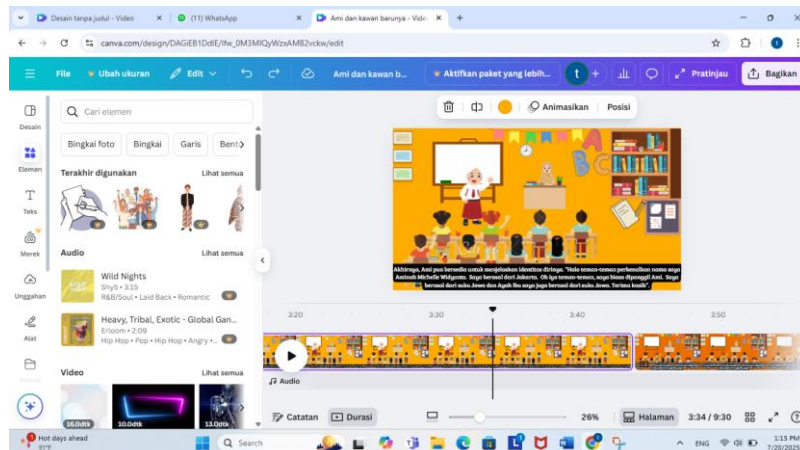
Gambar 6. Tampilan Saat Proses Rekam Suara

Saat rekam suara pastikan menu **“microfon”** pada bagian pojok kanan menyala dan jika dibutuhkan kita juga bisa menyalakan kamera agar terlihat pengisi suara. Namun apabila hanya suara saja yang dibutuhkan maka kamera dimatikan dan microfon tetap nyala.



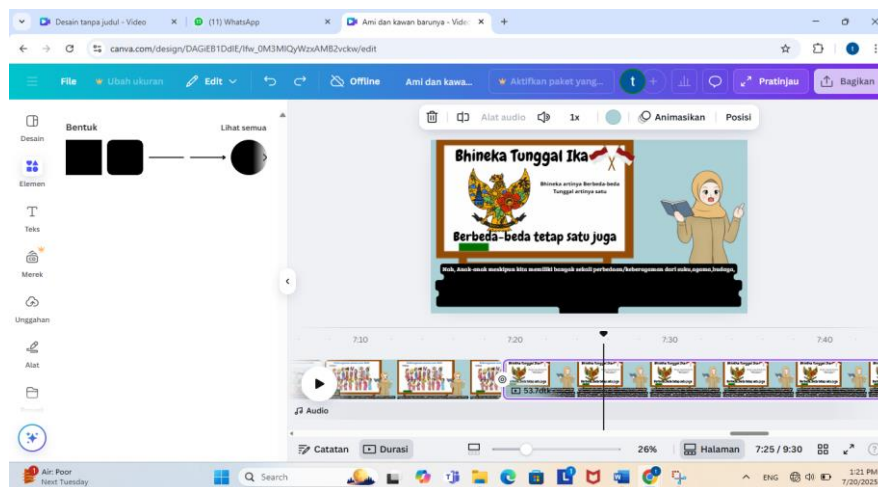
Gambar 7. Tampilan SAAT PENGATURAN Transisi

Setelah mengisi suara, selanjutnya adalah pengaturan transisi agar suara tidak ada yang terpotong dan kecepatannya tetap stabil sesuai dengan teks. Klik pada pertengahan antara slide satu dengan slide lainnya kemudian tambahkan klik **“tambah transisi”**. Kita juga bisa mengatur kecepatan transisi atau perpindahan antara slide satu ke slide lainnya sesuai dengan keinginan kita.



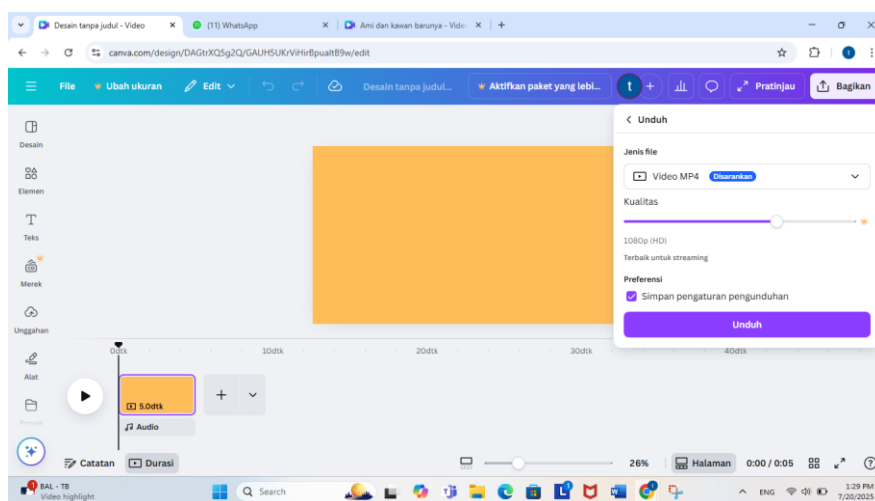
Gambar 8. Tampilan Setelah Semua Elemen Sudah Ditambahkan

Selanjutnya setelah semua elemen, teks, suara dan transisi sudah sesuai kita bisa animasikan beberapa gambar agar lebih menarik. Klik pada menu **“Animasikan”** di atas.



Gambar 9. Tampilan Ketika Video Sudah Siap

Selanjutnya setelah gambar, teks, suara transisi, animasi sudah selesai maka dilanjutkan dengan tahap menyimpan video. Untuk menyimpan video klik pada menu **“Bagikan”** di bagian pojok kanan. Selanjutnya klik **“Unduh”** kita bisa menyimpan dalam bentuk link atau bentuk mp.4 atau video. Karena medianya bersifat video maka klik pada menu **“video mp.4”**



Gambar 10. Tampilan Saat Menyimpan Video

Terakhir, setelah video sudah diunduh atau disimpan kita bisa lanjut ke tahap selanjutnya yaitu validasi ke validator.

b. Validasi kelayakan produk

Validasi dilakukan oleh tiga ahli yaitu ahli materi, media, dan bahasa yang merupakan dosen program studi PGSD Universitas Samudra. Pada validasi materi dinilai oleh Ibu Rapita

Aprilia, S.Pd., M.Pd. mendapat presentase 84% berkategori “Sangat Layak”, ahli media dinilai oleh Bapak Muhammad Febri Rafli, S.Pd., M.Pd. mendapat persentase 89,33% berkategori “Sangat Layak”, dan ahli bahasa dinilai oleh Ibu Ikrima Maulida, S.Pd., M.Pd. mendapat persentase 86,66% berkategori “Sangat Layak”.

4. Tahap Implementasi (*Implementation*)

Tahap implementasi artinya seluruh rancangan media yang sudah dikembangkan diterapkan sesudah dilakukan revisi. Pada penelitian ini melibatkan satu praktisi guru. Praktisi guru tersebut adalah wali kelas IV SD N 1 Kebun Lama yaitu Ibu Sri Erawati, S.Pd. hasil dari praktisi guru mendapat persentase sebesar 96,36% berkategori “Sangat Praktis”. Dan pada uji coba lapangan kepada 15 siswa Kelas IV SD N 1 Kebun Lama mendapat persentase sebesar 96,5% berkategori “Sangat Praktis”.

5. Tahap Evaluasi (*Evaluation*)

Tahap evaluasi ialah tahap membandingkan hasil saat uji validasi dan uji praktikalitas. Proses evaluasi dilakukan guna mengetahui kevalidan dan kepraktisan media berbasis *Digital Storytelling* materi Keberagaman suku dan Budaya.

Tabel 3. Rekapitulasi Kelayakan dan Kepraktisan Media Pembelajaran *Digital Storytelling*

No.	Penilaian	Jumlah skor	Rerata skor	kategori	Persentase	Kriteria
1.	Ahli Materi	63	4,2	SB	84,00%	SL
2.	Ahli Media	67	4,46	SB	89,33%	SL
3.	Ahli Bahasa	39	4,33	SB	86,66%	SL
4.	Praktisi Guru	123	4,71	SB	94,28%	SP
5.	Uji coba lapangan	48,46	4,84	SB	96,92%	SP
Rerata			4,50	SB	90,23%	SL

Keterangan : SB= Sangat Baik, SL= Sangat Layak, SP= Sangat Praktis

Tabel 3. di atas memperlihatkan penilaian dari berbagai aspek mendapat hasil yang sangat baik. Pada kelayakan ahli materi, media, dan bahasa mendapat penilaian berkategori “Sangat Layak”. Berdasarkan persentase kepraktisan yang diketahui dari hasil praktisi guru dan uji coba lapangan menunjukkan hasil “Sangat Praktis”. Dengan hasil tersebut, media

pembelajaran berbasis *Digital Storytelling* pada materi Keberagaman suku dan budaya sangat praktis diterapkan pada proses pembelajaran.

KESIMPULAN

Pengembangan media berbasis *Digital Storytelling* menerapkan model ADDIE yang meliputi lima tahapan yakni *Analisis, Design, Development, Implementasi, dan Evaluation*. Validasi dari ahli materi mendapat skor 84,00% berkategori “Sangat Layak”, ahli media mendapat skor 89,33% berkategori “Sangat Layak”, dan ahli bahasa mendapatkan skor 86,66% berkategori “Sangat Layak”. Kepraktisan media pembelajaran dari praktisi guru mendapatkan skor 94,28% berkategori “Sangat Praktis”, dan untuk uji coba lapangan kepada 15 siswa mendapat skor 96,92% berkategori “Sangat Praktis”. Maka, media pembelajaran berbasis *Digital Storytelling* pada materi Keberagaman suku dan budaya sangat layak dan praktis diterapkan sebagai media pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Anita, Y., Arwin, A., Ahmad, S., Helsa, Y., & Kenedi, A. K. (2022). Pelatihan Pengembangan Bahan Ajar Digital Berbasis HOTS Sebagai Bentuk Pembelajaran Di Era Revolusi Industri 4.0 Untuk Guru Sekolah Dasar. *Dedication: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 6(1), 59-68.
- Aprilia, R., & Hartutik, H. (2024). Pengembangan Wordwall: Inovasi Media Pembelajaran Digital Terintegrasi. *Didaktika: Jurnal Kependidikan*, 13(2), 1525-1540.
- Armengaud, E., Arnaud, Q., Augier, C., Benoît, A., Bergé, L., Billard, J., ... & (EDELWEISS Collaboration). (2022). Search for sub-GeV dark matter via the Migdal effect with an EDELWEISS germanium detector with NbSi transition-edge sensors. *Physical Review D*, 106(6), 062004.
- Arwin, A., Anita, Y., Helsa, Y., Kenedi, A. K., & Fransyaigu, R. (2022). Pelatihan Penerapan Pembelajaran Blended learning untuk Guru Sekolah Dasar. *Dedication: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 6(1), 111-120.
- Asnawi, A., & Sidiq, F. (2018). Implementasi Nilai-Nilai Karakter Melalui Kearifan Lokal Budaya Sekolah Di Sekolah Dasar. *Journal of Basic Education Studies*, 1(1), 1-7.
- Asnawi, A., Mulyahati, B., Usman, U., & Aprilia, R. (2023). Pemanfaatan Wordwall Untuk Meningkatkan Kompetensi Pedagogi Guru-Guru Di Kota Langsa. *Journal Of Human And Education (JAHE)*, 3(3), 62-68.

- Ayudia, I. (2022). PENERAPAN METODE BERCERITA DALAM MENINGKATKAN HASIL BELAJAR ILMU PENGETAHUAN SOSIAL (IPS) SISWA KELAS V SDN 3 LANGSA ACEH. *DIRASATUL IBTIDAIYAH*, 2(1), 84-96.
- Ayudia, I., & Prasetya, C. (2023). Analisis kebutuhan media digital pada pembelajaran IPA di sekolah dasar. *Jurnal Pengajaran Sekolah Dasar*, 2(1), 48-59.
- Fransyaigu, R., & Mulyahati, B. (2017, October). KEMAMPUAN GURU SEKOLAH DASAR DALAM IMPLEMENTASI PENDEKATAN SAINTIFIK PADA PROSES PEMBELAJARAN DI KOTA LANGSA. In *Prosiding Seminar Nasional Inovasi Pendidikan*.
- Fransyaigu, R., & Mulyahati, B. (2018). Penguasaan Guru Sekolah Dasar Dalam Mengimplementasikan Pendekatan Saintifik. *DWIJA CENDEKIA: Jurnal Riset Pedagogik*, 2(1).
- Juliati, J., Syifa, R., & Fransyaigu, R. (2022). Pengaruh Model Pembelajaran Time Token Terhadap Keaktifan Belajar Pada Siswa Kelas IV SD Negeri 050670 Pantai Gemi. *Journal of Basic Education Studies*, 5(2), 1788-1796.
- Kenedi, A. K., Anita, Y., Waldi, A., Akmal, A. U., Hamimah, H., Arwin, A., & Masniladevi, M. (2022). Pengembangan bahan ajar elektronik berbasis social and emotional learning untuk meningkatkan nilai profil pelajar pancasila siswa sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 7087-7095
- Lagina, N., & Sari, P. M. (2022). Pengembangan media pembelajaran interaktif articulate storyline berbasis keterampilan berpikir kritis pada pembelajaran ipa bagi siswa sekolah dasar. *Jurnal Paedagogy*, 9(3), 375-385.
- Mahlianurrahman, M., & Aprilia, R. (2022). Menyusun cerita praktik baik pembelajaran berbasis Kurikulum Merdeka di sekolah dasar. *Jurnal Anugerah: Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat Bidang Keguruan dan Ilmu Pendidikan*, 4(1), 43-49.
- Mahlianurrahman, M., Aini, Z., Rafli, M. F., Sari, C. K., & Oktari, S. W. (2025). Hambatan Penerapan Pembelajaran Etika Lingkungan Sesuai Kurikulum Merdeka Di Sekolah Dasar. *Jurnal Transformasi Pendidikan Dasar*, 1(2), 1-9.
- Mahlianurrahman, M., Putra, A., & Rafli, M. F. (2023). Pelatihan Pengembangan Media Pembelajaran Video Berbasis Kurikulum Merdeka bagi Guru Sebagai Upaya Pencegahan Kekerasan di Sekolah. *Jurnal Anugerah: Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat Bidang Keguruan dan Ilmu Pendidikan*, 5(2), 257-265.

- Maisarah, M., Lestari, T. A., & Sakulpimolrat, S. (2022). Urgensi Pengembangan Media berbasis Digital Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia. *EUNOIA (Jurnal Pendidikan Bahasa Indonesia)*, 2(1), 65-75.
- Mulyahati, B., Ayudia, I., Juliati, J., & Fransyaigu, R. (2025). Profil kemampuan guru sekolah dasar dalam penggunaan Chroomebook di Kota Langsa. *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 5(2), 999-1008.
- Rafli, M. F., Mahlianurrahman, M., Sari, C. K., & Syarah, M. (2024). Pelatihan Penyusunan Modul Ajar Berdiferensiasi Berbasis Digital Dalam Upaya Implementasi Kurikulum Merdeka Dalam Komunitas Belajar Sekolah Dasar. *Journal Of Human And Education (JAHE)*, 4(5), 650-657.
- Ramadhani, D., Kenedi, A. K., Helsa, Y., Handrianto, C., & Wardana, M. R. (2021). Mapping higher order thinking skills of prospective primary school teachers in facing society 5.0. *Al Ibtida: Jurnal Pendidikan Guru MI*, 8(2), 178-190.
- Ramadhani, D., Kenedi, A. K., Rafli, M. F., Harahap, H., Negara, V. M. A. B., Hayati, R., & Akmal, A. U. (2023). Pelatihan Implementasi Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila bagi Guru Sekolah Dasar. *Majalah Ilmiah UPI YPTK*, 20-25.
- Sidiq, F., Ayudia, I., Sarjani, T. M., & Juliati, J. (2023). Optimalisasi gerakan literasi sekolah melalui desain kelas literasi numerasi di Sekolah Dasar kota Langsa. *Journal Of Human And Education (JAHE)*, 3(3), 69-75.