

Optimalisasi Penggunaan Media Digital Untuk Pembelajaran Interaktif Di SDN 060899 Kecamatan Medan Maimun

Yunita Sriwati¹, Nazwa², Ronda Deli Sianturi³, Fadlina⁴

Universitas Budi Darma^{1,2,3,4}

yunitasriwati704@gmail.com¹, nsitorus550@gmail.com², rondadeli398@gmail.com³,
fadlinamkom11@gmail.com⁴

Abstract

This study aims to explore the best strategy in utilizing digital media for interactive learning at SDN 060899 Medan Maimun, through the Kampus Mengajar program. In today's digital era, the use of technology in education is very crucial because it can have a significant impact on improving the quality of learning at various levels, including elementary schools. The method used in this study is qualitative, with an approach that includes observation, interviews, and document analysis as the main tools for data collection. This study involved various parties, such as class teachers, principals, and students, all of whom have important roles in the teaching and learning process at school. The findings of the study indicate that the application of digital media with an interesting and interactive approach can significantly increase student participation in learning activities. This positive impact is also seen in improving the overall quality of learning, especially in student mastery of numeracy, mathematics, and technology. However, the study also noted that some students at SDN 060899 still face challenges in basic skills such as arithmetic and reading, which require more attention. Thus, the results of this study provide a strong foundation for schools to continue developing a digital media-based learning approach. With the right strategy, digital media can be used effectively to support sustainable, relevant, and meaningful learning, so as to improve the quality of education and student learning outcomes in the future.

Keywords: Implementation, Literacy, Numeracy, Program, Learning, Technology.

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi strategi terbaik dalam memanfaatkan media digital untuk pembelajaran interaktif di SDN 060899 Medan Maimun, melalui program Kampus Mengajar. Di era digital saat ini, penggunaan teknologi dalam pendidikan menjadi sangat krusial karena dapat memberikan dampak signifikan terhadap peningkatan kualitas pembelajaran di berbagai jenjang, termasuk sekolah dasar. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah kualitatif, dengan pendekatan yang mencakup observasi, wawancara, dan analisis dokumen sebagai alat utama pengumpulan data. Penelitian ini melibatkan berbagai pihak, seperti guru kelas, kepala sekolah, dan siswa, yang semuanya memiliki peran penting dalam proses belajar-mengajar di sekolah. Temuan dari penelitian menunjukkan bahwa penerapan media digital dengan pendekatan yang menarik dan interaktif mampu meningkatkan partisipasi siswa secara signifikan dalam kegiatan pembelajaran. Dampak positif ini juga terlihat dalam peningkatan kualitas pembelajaran secara keseluruhan, khususnya dalam penguasaan siswa di bidang numerik, matematika, dan teknologi. Namun, penelitian juga mencatat bahwa beberapa siswa di SDN 060899 masih menghadapi tantangan dalam keterampilan dasar seperti berhitung dan membaca, yang membutuhkan perhatian lebih. Dengan demikian, hasil penelitian ini memberikan landasan yang kuat bagi sekolah untuk terus mengembangkan pendekatan pembelajaran berbasis media digital. Dengan strategi yang tepat,

media digital dapat digunakan secara efektif untuk mendukung pembelajaran yang berkelanjutan, relevan, dan bermakna, sehingga mampu meningkatkan mutu pendidikan dan hasil belajar siswa di masa mendatang.

Kata Kunci: Implementasi, Literasi, Numerasi, Program, Pembelajaran, Teknologi.

A. PENDAHULUAN

Pada pendidikan dasar, penggunaan media digital di sekolah dasar dapat membantu meningkatkan pemahaman siswa tentang materi pelajaran. Teknologi digital dapat merubah cara untuk mendapatkan akses serta mendistribusikan informasi secara substansial. Di zaman digital sekarang, pelajar tidak hanya terfokus pada proses belajar di dalam kelas bersama pengajar, buku pelajaran, dan papan tulis. Teknologi digital telah memungkinkan siswa untuk menggunakan lebih banyak media dan metode pembelajaran, yang memungkinkan peningkatan efisiensi dan efektivitas pembelajaran. Awalnya, teknologi digital telah memodifikasi cara belajar yang diterapkan dalam dunia pendidikan. Sebelumnya, cara belajar konvensional biasanya didominasi dari pengajar dan proses belajar yang pasif dari siswa. Pemanfaatan teknologi dalam bidang pendidikan telah menjadi kebutuhan esensial di era digital saat ini.

Teknologi digital memberikan peluang besar untuk mendukung pembelajaran yang interaktif, menarik, dan relevan bagi siswa sekolah dasar. Di SDN 060899 Kecamatan Medan Maimun, terdapat tantangan dalam memanfaatkan teknologi secara maksimal akibat keterbatasan sarana dan prasarana digital. Hal ini berdampak pada rendahnya interaksi dan partisipasi siswa dalam pembelajaran, yang pada akhirnya memengaruhi pemahaman siswa terhadap materi pelajaran. Media digital, seperti perangkat lunak edukasi, website pembelajaran, dan aplikasi interaktif, telah terbukti efektif dalam meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses belajar. Namun, implementasi media digital di lingkungan sekolah masih menemui berbagai kendala, seperti kurangnya keterampilan guru dalam menggunakan teknologi, keterbatasan infrastruktur, serta resistensi terhadap perubahan metode pembelajaran. Dengan adanya program Kampus Mengajar, upaya untuk mengintegrasikan teknologi digital ke dalam pembelajaran di SDN 060899 menjadi lebih terstruktur dan terarah.

Program Kampus Mengajar memberikan peluang bagi pelajar dalam keterlibatan kenaikan mutu pembelajaran di tingkat pendidikan. Penelitian ini bertujuan untuk mengoptimalkan penggunaan media teknologi di SDN 060899 dalam rangka meningkatkan interaksi dan partisipasi siswa dalam pembelajaran. Riset ini terpusat dalam upaya optimalisasi

penerapan teknologi dalam pembelajaran interaktif di SDN 060899 Medan Maimun sebagai bagian dari program Kampus Mengajar. Pada program kampus mengajar mahasiswa mengoptimalkan dan mengimplementasikan beberapa program kerja berbasis digital dalam pembelajaran di setiap kelas khususnya di kelas 5 SD. Media pembelajaran berbasis digital yang diimplementasikan di SDN 060899 Medan Maimun seperti menonton bersama 3D besar di dunia Pendidikan, word search puzzle, word wall, dan math game by Collepics berbasis website edukasi. Dalam hal ini siswa siswi SDN 060899 Medan Maimun menjadi antusias dan semangat dalam belajar. Karena media pembelajaran yang dilaksanakan menggunakan teknik dan gaya belajar yang interaktif dan mendorong minat belajar siswa. Pembelajaran berjalan dengan baik dalam kegiatan ini dan sesuai dengan strategi yang direncanakan. Siswa menjadi memiliki kemampuan dalam memahami proses pembelajaran dengan bantuan media berbasis digital.

Namun, dengan adanya perkembangan dalam teknologi digital, proses belajar menjadi lebih menarik dan melibatkan partisipasi aktif. Memanfaatkan berbagai perangkat lunak pembelajaran, simulasi, dan sumber daya multimedia, belajar menjadi lebih interaktif. Hal ini mendorong pelajar untuk terlibat secara langsung dalam kegiatan belajar dan memanfaatkan pemikiran kritis siswa untuk berpartisipasi secara aktif pada proses belajar dan memakai pemikiran kritis. Hasilnya akan menjadi peningkatan pemahaman dan keterampilan siswa. Selain itu, adanya teknologi digital, media pembelajaran telah mengalami transformasi yang signifikan. Saat ini siswa bisa menjangkau beragam jenis digital, seperti teks, gambar, serta aplikasi atau website pendidikan. Sumber daya digital ini memberikan mereka kemampuan untuk mendapatkan keterangan dengan cepat dan mudah untuk menyampaikan informasi dengan cara yang lebih menarik dan interaktif.

Penelitian ini tujuannya untuk mengoptimalkan pemakaian media teknologi dalam pembelajaran interaktif di SDN 060899 Kecamatan Medan Maimun. Media digital yang digunakan, seperti math games, word wall, dan video edukasi, dirancang agar dapat mengembangkan antusiasme dan apresiasi murid pada materi pelajaran. Diharapkan solusi ini mampu menjawab tantangan pembelajaran konvensional yang kurang menarik dan minim partisipasi siswa. Ada beberapa penelitian sejenis yang tepat pada penelitian ini yaitu sebagai berikut: 1) Purba dan Saragih (2023) meneliti efektivitas media belajar interaktif pada pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar. Penelitian ini memperlihatkan bahwa pemakaian media interaktif secara signifikan menaikkan keterlibatan dan pemahaman murid

terhadap materi pelajaran; 2) Hakim dan Windayana (2016) mengkaji pengaruh penggunaan media digital sebagai media interaktif pada pembelajaran di sekolah dasar. Studi ini menemukan bahwa media digital dapat mengembangkan motivasi belajar siswa SD; 3) Munir dan Su'ada (2024) menyoroti pemanfaatan teknologi digital sebagai media belajar interaktif untuk murid. Penelitian ini menunjukkan bahwa teknologi digital bisa membuat proses belajar yang lebih inovatif serta kreatif; 4.) Putri dan Nurafni (2021) meneliti keefektifan pemakaian media belajar digital berbasis PowerPoint menarik dalam hasil belajar siswa sekolah dasar. Penelitian ini menyimpulkan bahwa media digital interaktif bisa mengembangkan pemahaman murid pada materi pelajaran; 5) Diana (2023) mengembangkan media belajar digital yang menarik pada materi membesarkan pikiran pada lingkungan sekitar di SD/MI. Studi ini menunjukkan media digital interaktif dapat digunakan untuk pembelajaran.

Dari penelitian-penelitian di atas, dapat diidentifikasi kesenjangan bahwa sebagian besar penelitian lebih fokus pada penggunaan media digital untuk mata pelajaran tertentu atau kelompok siswa tertentu. Penelitian ini mengisi kesenjangan tersebut dengan fokus pada implementasi media digital secara umum untuk pembelajaran interaktif di SDN 060899 Medan Maimun dalam program Kampus Mengajar. Penelitian ini tujuannya agar dapat mengoptimalkan penerapan media digital dalam pembelajaran interaktif, meningkatkan partisipasi dan pemahaman siswa, serta membuat pengalaman belajar yang menarik di SDN 060899 Kecamatan Medan Maimun. Harapannya, penelitian ini bisa menjadi referensi bagi sekolah lain untuk mengintegrasikan media digital dalam pembelajaran guna meningkatkan kualitas pendidikan dasar.

B. METODE PENELITIAN

Dampak optimalisasi pemanfaatan teknologi pembelajaran terhadap keterampilan digital siswa di SDN 060899 Medan Maimun dieksplorasi pada penelitian ini melalui metode deskriptif kualitatif. Penelitian kualitatif menggunakan pendekatan deskriptif dan analisis. Dalam penelitian kualitatif, deskriptif artinya menggambarkan dan menjelaskan peristiwa, fenomena, dan kondisi sosial yang diteliti (Novela et al., 2024). Metode deskriptif kualitatif digunakan untuk lebih memahami caranya teknologi pembelajaran digunakan di institusi pendidikan (Abdul Sakti, 2023). Dengan menggunakan teknik observasi, kami dapat melihat secara langsung bagaimana pembelajaran SDN 060899 Medan Maimun berlangsung di kelas dengan menggunakan media digital. Wawancara dilakukan untuk mendapatkan pemahaman

mendalam mengenai pandangan guru dan siswa terhadap penggunaan media digital serta kendala yang dihadapi dan mengetahui dampaknya terhadap keterampilan digital siswa. Partisipan penelitian terdiri dari guru dan siswa SDN 060899 Medan Maimun yang terlibat dalam proses pembelajaran dengan menggunakan teknologi. Data dikumpulkan melalui observasi langsung terhadap pelaksanaan pembelajaran, interview dengan guru dan siswa, dan analisis dokumen yang berkaitan dengan penggunaan teknologi dalam pembelajaran (Rosyidi et al., 2024). Untuk memahami dampak penggunaan teknologi pembelajaran terhadap keterampilan digital siswa SDN 060899 Medan Maimun, pendekatan induktif digunakan untuk menganalisis data secara menyeluruh untuk menemukan polapola atau tema-tema yang muncul yang berkaitan dengan penggunaan teknologi pembelajaran dan keterampilan digital siswa (Charismana et al., 2022). Kemudian hasilnya diinterpretasikan untuk memahami dengan lebih baik terhadap dampak teknologi pada keterampilan teknologi siswa.

Tabel 1. Media Pembelajaran Digital Yang Diimplementasikan

Media Pembelajaran	Kelas	Jumlah Siswa	Tujuan Pembelajaran	Durasi Peningkatan
Word Wall	4	25	Meningkatkan kosakata dan pemahaman konsep	30 Menit
Word Search Puzzle	5	28	Melatih penguasaan kosa kata dan pemahaman teks	20 Menit
Math Game	6	30	Mengasah kemampuan menghitung dan logika	40 Menit
Ular Tangga Literasi Digital	5	28	Mengintegrasikan literasi dengan permainan	30 Menit
Menonton Bersama“3 Dosa Besar Pendidikan”	6	30	Memberikan wawasan tentang etika dalam pendidikan	45 Menit

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan media digital di SDN 060899 Kecamatan Medan Maimun membantu menciptakan suasana pembelajaran yang menarik bagi murid. Beberapa media teknologi yang digunakan antara lain video pembelajaran berbasis animasi berupa 3 dosa besar didunia pendidikan, aplikasi pembelajaran interaktif berbasis website seperti word wall, word search puzzle, dan math game by collepic berbasis website yang memiliki fitur fitur yang bervariasi dalam pembelajaran digital dan dapat diakses dimanapun secara gratis oleh siapa saja termasuk untuk proses belajar dan mengajar disekolah. Media yang digunakan dapat dimanfaatkan dalam proses pembelajaran siswa dikelas (Ar et al., 2024). Guru merasa terbantu dengan adanya media digital yang memungkinkan penyampaian materi menjadi lebih mudah dipahami dan menarik minat belajar siswa di SDN 060899 Medan Maimun. Media pembelajaran ini dapat memberikan keleluasaan atau kebebasan bagi siswa untuk mengakses sumber belajar secara mandiri dan menyesuaikan proses belajar dengan kecepatan dan gaya belajar mereka (Pribadi et al., 2023).



Gambar 1. Media Pembelajaran Word Search Puzzle



Gambar 2. Media Pembelajaran Word Wall



Gambar 3. Media Pembelajaran Math Game



Gambar 4. Menonton Bersama “3 Dosa Besar Pendidikan”



Gambar 5. Media Pembelajaran Ular Tangga Literasi Digital

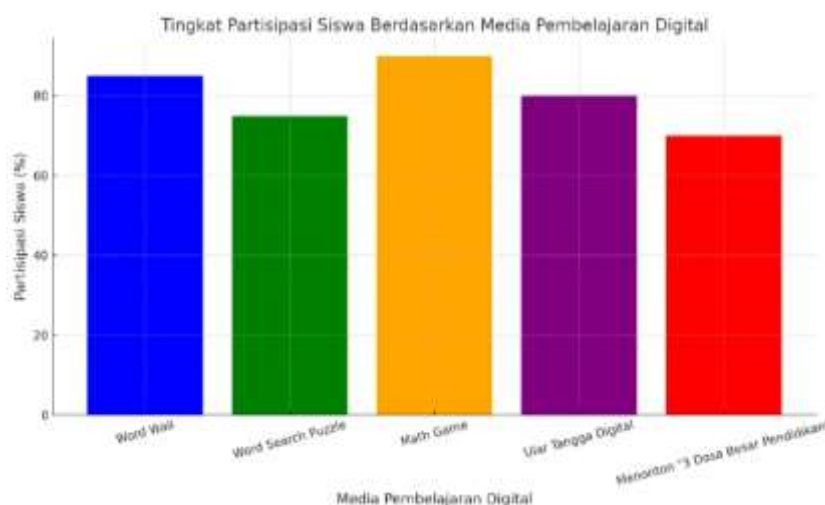
Seiring berkembangnya zaman, ilmu pengetahuan semakin maju, melahirkan teknologi yang dapat mempermudah proses pembelajaran dan akses terhadap pengetahuan (Sabila & Hadi, 2024). Dalam era digital ini, dunia pendidikan telah mengalami transformasi yang

mengharuskan para pendidik untuk terlibat dan berinteraksi secara langsung dalam kegiatan pembelajaran yang berbasis teknologi digital (Google et al., 2024). Hal ini mengakibatkan terjadinya kombinasi antara metode pembelajaran konvensional dan penggunaan teknologi. Sehingga, proses belajar ini disebut sebagai blended learning atau digital learning. Di era komputer dan internet saat ini, pendidik wajib melakukan pendekatan pembelajaran yang interaktif (Aziz & Zakir, 2022). Kegiatan ini berkontribusi pada perkembangan teknologi pendidikan dan ilmu pengetahuan di Indonesia. Sekolah dan lembaga pendidikan lainnya dapat mengadopsi strategi terbaik untuk memanfaatkan media interaktif dalam pembelajaran, terutama media berbasis web (Puspitorini et al., 2022). Di masa depan, temuan kegiatan ini dapat berfungsi sebagai dasar untuk penelitian tambahan dan pengembangan teknik dan media pembelajaran yang lebih inventif (Viranny & Wardhono, 2024).

Penelitian ini memiliki berbagai masalah pada penerapan media digital di sekolah. Masalah tersebut meliputi keterbatasan fasilitas teknologi, jaringan internet, dan kemampuan guru dalam menggunakan media digital, serta keterbatasan waktu dalam mengintegrasikan teknologi secara penuh dalam kurikulum yang ada (Agustin et al., 2024). Dalam hal ini, Mahasiswa Program Kampus Mengajar berperan dalam membantu mengatasi beberapa kendala tersebut dengan menyediakan pelatihan dan pembimbingan bagi guru, serta membantu menyediakan media pembelajaran yang relevan untuk para siswa dengan tujuan dalam mendorong minat belajar murid dengan mengembangkan belajar yang menarik dan kreatif.

Tabel 2. Media Perubahan keterampilan Digital Siswa Sebelum Dan Sesudah Implementasi Media Digital

Media Pembelajaran Digital	Nilai Skor Sebelum	Nilai skor Sesudah	Peningkatan (%)
Word Wall	60	75	25
Word Search puzzle	65	80	23
Math Game	55	78	41
Ular Tangga Literasi Digital	62	82	32
Menonton Bersama “ 3 Dosa Besar pendidikan “	58	74	28



Gambar 6. Diagram Batang Tingkat Partisipasi Siswa

Berikut ini adalah grafik yang memperlihatkan tingkat siswa berdasarkan sarana pembelajaran digital. Setiap sarana memiliki tingkat keterlibatan yang bervariasi dengan Math Game memiliki keterlibatan tertinggi (90 %) dan Menonton “ 3 Dosa Besar Pendidikan “ memiliki keterlibatan terendah (70%). Dalam pembahasan, diungkapkan bahwa optimalisasi media digital dapat memberikan dampak signifikan pada partisipasi siswa. Partisipasi siswa terlihat meningkat, terutama pada kegiatan yang menggunakan media visual . Ketika materi disampaikan secara interaktif, siswa lebih tertarik dan lebih aktif bertanya. Hal tersebut memperlihatkan media digital tidak hanya mendorong pemahaman siswa tapi juga membuat mereka lebih termotivasi untuk belajar (Mamli et al., 2024). Salah satu kuncinya adalah efektivitas media pembelajaran dalam menunjang proses pembelajaran utama dalam keberhasilan proses pembelajaran (Hasnaa & Sahronih, 2022). Penerapan media teknologi pada proses belajar di SDN 060899 adalah bentuk yang konkrit dari inovasi dalam suatu pembelajaran. Media digital hadir sebagai pemilihan perubahan dalam melengkapi dan memperbanyak media pembelajaran lama, yang selama ini bertumpu pada buku teks (Zulham & Fitriani, 2024). Diharapkan proses belajar dan mengajar di UPT SDN 060899 Medan Maimun akan ditingkatkan.

D. KESIMPULAN

Optimalisasi penggunaan media digital dalam pembelajaran interaktif di SDN 060899 Medan Maimun melalui program Kampus Mengajar telah menunjukkan hasil yang positif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran. Diperlukan dukungan lebih lanjut dalam bentuk infrastruktur teknologi dan pelatihan berkelanjutan bagi guru untuk memastikan penggunaan

media digital dapat diimplementasikan secara efektif dan merata di seluruh sekolah (Asrafiani Arafah & Riyanti, 2023). Media pembelajaran digital menawarkan banyak manfaat untuk mendukung proses belajar mengajar, khususnya di tingkat SD. Penerapan media digital sebagai wujud pembelajaran yang inovatif serta dapat memberikan keuntungan tidak hanya dirasakan guru, siswa juga merasakan keuntungan dari penerapan media digital tersebut (Novitasari & Kurniawati, 2023). Media digital dapat menjadi alat bantu yang efektif dalam pembelajaran SD, namun perlu diingat bahwa guru harus memiliki kemampuan yang memadai dalam penggunaan teknologi, mengingat media ini memerlukan perangkat seperti handphone dan laptop. Penting untuk melacak terus perkembangan media dan teknologi pembelajaran digital.

Ada banyak hal baru untuk pembelajaran pada dunia teknologi yang berkembang pesat. Sangat penting bagi guru untuk tetap mengamati perubahan atau menemukan cara baru dalam memaksimalkan pemakaian teknologi pembelajaran digital dalam pembelajaran (Artikel, 2024). Untuk optimalisasi pemakaian media pembelajaran digital dalam pendidikan adalah penting dalam membuat informasi menarik, interaktif, serta sesuai dengan kebutuhan murid (Hidayat, 2024). Selain itu, sangat penting untuk memastikan siswa dapat bekerja sama dan berinteraksi satu sama lain melalui platform pembelajaran online. Pertimbangan dan reaksi pada penerapan media belajar berbasis digital penting dipastikan bahwa mereka berfungsi dengan baik (Nuroh & Destiana, 2023).

DAFTAR PUSTAKA

- Abdul Sakti. (2023). Meningkatkan Pembelajaran Melalui Teknologi Digital. *Jurnal Penelitian Rumpun Ilmu Teknik*, 2(2), 212–219. <https://doi.org/10.55606/juprit.v2i2.2025>
- Agustin, Haryanto, E., Subeni, S., & Noor Viana, C. D. (2024). Pemanfaatan Multimedia Interaktif untuk Peningkatan Kualitas Pembelajaran dan Pengoptimalan Lahan Pekarangan di SD Negeri Kemukus Nanggulan Kulon Progo. *ADARMA: Jurnal Pengabdian Masyarakat Universitas Janabadra*, 11(1), 8–17. <https://doi.org/10.37159/jad.v11i1.15>
- Ar, M. M., Aini, K., Hardiansyah, F., & Kunci, K. (2024). Pelatihan Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif untuk Meningkatkan Literasi-numerasi Digital Guru Sekolah Dasar di Era Merdeka Belajar. *Jurnal Pengabdian Dan Pemberdayaan Masyarakat*, 01(February 2023), 111–125.

- Artikel, I. (2024). *Penguatan Kompetensi Guru SDN Julang dalam Optimalisasi Potensi Anak Berkebutuhan Khusus melalui Game dan Alat Edukasi Talenta (GENTA)*. 6(1), 1069–1078.
- Asrafiani Arafah, A., & Riyanti, R. (2023). Pelatihan Media Pembelajaran Digital Berbasis Canva Bagi Guru Di SDN 021 Sungai Kunjang. *Community Development Journal : Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 4(6), 12600–12606. <http://journal.universitaspahlawan.ac.id/index.php/cdj/article/view/22018>
- Aziz, A., & Zakir, S. (2022). *Indonesian Research Journal on Education : Jurnal Ilmu Pendidikan*. 2(3), 1030–1037.
- Charismana, D. S., Retnawati, H., & Dhewantoro, H. N. S. (2022). Motivasi Belajar Dan Prestasi Belajar Pada Mata Pelajaran Ppkn Di Indonesia: Kajian Analisis Meta. *Bhineka Tunggal Ika: Kajian Teori Dan Praktik Pendidikan PKn*, 9(2), 99–113. <https://doi.org/10.36706/jbti.v9i2.18333>
- Google, B., Bagi, S., Di, G., & Moyo, S. (2024). *OPTIMIZATION OF INTERACTIVE LEARNING MEDIA BASED ON GOOGLE SITES FOR TEACHERS AT SMAN 1 MOYO UTARA*. 4(2), 1–7.
- Hasnaa, S. A., & Sahronih, S. (2022). Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Website Google Sites Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *PERISKOP : Jurnal Sains Dan Ilmu Pendidikan*, 3(1), 21–27. <https://doi.org/10.58660/periskop.v3i1.31>
- Hidayat, I. S. (2024). *Analisis Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Digital Pada Pembelajaran IPAS untuk Mendukung Pembelajaran Terdiferensiasi*. 7.
- Mamli, L., Isnaeni, J., & Islami, N. (2024). *Optimalisasi penimngkatan kemampuan literasi dan numerasi siswa melalui media kreatif dan interaktif di SD Negeri 1 Jurit*. 2(2), 53–64.
- Novela, D., Ari Suriani, & Sahrn Nisa. (2024). Implementasi Pembelajaran Inovatif melalui Media Digital di Sekolah Dasar. *Journal of Practice Learning and Educational Development*, 4(2), 100–105. <https://doi.org/10.58737/jpled.v4i2.283>
- Novitasari, D., & Kurniawati, R. (2023). Optimalisasi Pengalaman Belajar Siswa SD melalui Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Web. *Nusantara Educational Review*, 1(1), 43–55. <https://doi.org/10.55732/ner.v1i1.1006>
- Nuroh, E. Z., & Destiana, E. (2023). Pelatihan Media Pembelajaran Digital Untuk Guru SD di Wilayah Sidoarjo. *Journal Transformation of Mandalika*, 4(7), 174–181.

- Pribadi, R. A., Pribadi, R. A., Rahmawati, M., Sultan, U., Tirtayasa, A., & Prasarana, S. (2023). Optimalisasi Sarana Digital Dalam Pembelajaran Di. *Pedagogik: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dan Pembelajaran*, 10(2), 13–25.
- Puspitorini, F., Hamdani, H., Zulfadhli, M., Muhendra, R., & Kusuma, A. P. (2022). Optimalisasi Media Ajar dalam Pengajaran Berbasis Digital di SD Negeri Muktiwari 01. *Jurnal Komunitas : Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 5(1), 67–73.
<https://doi.org/10.31334/jks.v5i1.2364>
- Rosyidi, A., Purwidianoro, M. H., Lashwaty, N. D., Agustin, T., & Rihastuti, S. (2024). *Inovasi Pembelajaran di Era Digital : Pelatihan Media Interaktif untuk Meningkatkan Kualitas Pendidikan di SD Negeri Singopuran 03*. 4(02), 84–90.
- Sabila, N., & Hadi, M. S. (2024). *Optimalisasi Penggunaan Teknologi Pembelajaran dalam Meningkatkan Literasi Digital Siswa SMP Muhammadiyah Al Mujahidin*. 2494–2500.
- Viranny & Wardhono, 2024. (2024). Cendikia pendidikan. *Cendekia Pendidikan*, 4(4), 50–54.
<https://doi.org/10.9644/sindoro.v3i9.252>
- Zulham, M., & Fitriani, A. (2024). *Penguatan Literasi Numerasi Siswa SDN 15 Salolo Melalui Implementasi Kurikulum Merdeka Berbasis Teknologi Informasi*. 4(3), 181–192.