



PERAN INOVASI DAN LITERASI DIGITAL DALAM TRANFORMASI MEDIA PEMBELAJARAN SISWA

Shinta Aprilia

STKIP PGRI Sumenep

Fatimiyah Ratu Izzahroh

STKIP PGRI Sumenep

Azer Ilham

STKIP PGRI Sumenep

Alamat: jl. Trunojoyo, Gedung Barat, Gedung, Kec. Batuan, Kabupaten Sumenep, Jawa Timur 69451

Korespondensi penulis: shintaaaprilia770@gmail.com

Abstract. *The role of innovation and digital developments in the transformation of student learning media, using reading research methods, with the aim of participating in the understanding and development of technology in the world of education so that educators are able and aware of the importance of developments in science and technology that are currently rolling in and play an important role in development. intellectual and psychological student*

Keywords: *Digital Literacy Innovation, Learning, Learning Media*

Abstrak. Semakin banyaknya media pembelajaran siswa yang tentunya sangat berdampak terhadap dunia pendidikan, dengan adanya inovasi digital akan semakin mempermudah tenaga pendidik untuk mencerdaskan dan membentuk intelektualitas serta psikologi anak, penelitian ini menggunakan metode bacaan dengan harapan mampu menyimpulkan dan memberikan edukasi mengenai pentingnya inovasi media dalam mendorong keberhasilan dunia pendidikan. Namun masih banyak nya kekurangan dan kendala dalam mengaitakan antara kemajuan IPTEK dengan media pembelajaran siswa.

Kata kunci: Inovasi Literasi Digital, Pembelajaran, Media Pembelajaran

LATAR BELAKANG

Profesi keguruan merupakan sebuah pernyataan yang sangat tidak bisa untuk dipisahkan, jika kita pilah 2 istilah ini maka kita akan mendapatkan sebuah pernyataan dimana profesi merupakan sebuah julukan terhadap seseorang yang melakukan suatu kegiatan sesuai dengan ilmunya, tidak hanya itu suatu kata profesi ini juga akan berkaitan dengan suatu sikap peningkatan kemampuan untuk mencapai suatu profesi atau suatu keahlian. Guru merupakan sebuah profesi dimana menurut menteri pendidikan dan kebudayaan yang boleh menyandang status sebagai guru ada seseorang yang telah mengantongi sebuah akta mengajar yang hanya dikeluarkan oleh Lembaga Pendidik Tenaga Kependidikan (LPTK). Menuntut sebuah manajemen yang baik seorang guru wajib mendapatkan penghargaan oleh pemerintah agar mampu terjalin sinergi dan semangat baru untuk terus berinovasi mengembangkan diri dalam proses pembelajaran serta mampu ikut serta dalam mewujudkan cita-cita nasional dengan cara mensukseskan dunia pendidikan.

Perkembangan siswa akan dapat ditunjang dan didorong apabila seluruh elemen dapat ikut serta memahami dan mendampingi proses perkembangan anak. Teknologi merupakan sebuah

Received Juni 2, 2024; Revised Juni 22, 2024; Agustus 2, 2024

* Shinta Aprilia, shintaaaprilia770@gmail.com

elemen yang tidak bisa kita anggap sebagai sesuatu yang sepele. Elemen ini mampu memberikan dampak yang sangat besar dalam setiap aspek kehidupan. Kemajuan yang semakin dahsyat membuat kita semakin terlena untuk menggunakan nya. Segala aspek tentunya memiliki nilai positif dan negatif tergantung bagaimana cara kita untuk mengelolanya. Siswa diharuskan untuk mampu mengikuti jalan nya perkembangan teknologi untuk memberikan sumbangsi kemajuan nasional karena mereka yang akan meneruskan seluruh estafet kehidupan. Dalam perjalanan karir anak tentunya tidak hanya guru sebagai tenaga profesional yang berperak aktif namun juga harus diimbangi dengan pemahaman orang tua sebagai tanggung pendidikan pertama anak.

Literasi merupakan sebuah kemampuan yang dimiliki seseorang untuk dapat memahami, menyimak dan mendapatkan sebuah pengetahuan dengan cara membaca atau menggunakan informasi tertulis. Kemampuan ini murni lahir sejak manusia ada namun mengenai perkembangan nya akan bergantung kepada manusia itu sendiri sebagai objek nya. Setiap manusia yang memiliki akal pastinya akan menggunakan kemampuan nya untuk terus berkembang namun di dalam pengaplikasiannya akan banyak mengalami penggerusan karena berbagai faktor yang ada di sekitarnya. Namun semua ini akan bergantung pada pembimbing dan pengingat nya jika kita kembalikan lagi kepada hakikat kita sebagai makhluk sosial, karena tidak semua manusia akan berdiam diri dan tidak ingin berkembang.

Kemajuan teknologi memungkinkan dan menawarkan segala kemudahan, dahulu seseorang hanya akan menggunakan kemampuan literasi nya hanya dengan suatu pusat informasi yang tercetak seperti halnya buku, majalah, koran, bahkan yang tidak tercetak dan berupa visual seperti TV dan radio. Seiring berjalan nya waktu banyak manusia yang mulai mengerti akan dampak positif teknologi dengan mereka membuat berbagai alat serta aplikasi atau media yang dapat semakin mempermudah manusia itu sendiri. Literasi yang dahulu akan terjadi jika kita melakukan pergerakan dengan mencari informasi cetak dengan perkembangan zaman dunia akan ada dalam genggamannya. Banyak nya media digital untuk meningkatkan kemampuan intelektual siswa bahkan tak jarang dengan literasi digital mampu mempengaruhi psikologi siswa. Media pembelajaran yang selalu berinovasi dan mengalami berbagai kemajuan memungkinkan lebih banyak nya dorongan belajar siswa. Oleh karena itu suatu sinergi antara pendidik dan teknologi harus memiliki sebuah tujuan yang sama dan mampu menggiring opini anak agar berkembang sisi intelektual nya dan psikologinya.

KAJIAN TEORITIS

Inovasi adalah adalah suatu proses pengenalan sesuatu dan suatu pengadaan atau pembaharuan tentang sesuatu yang sudah ada bahkan belum ada. Digital merupakan sebuah perangkat atau sistem yang merujuk pada suatu informasi atau data dalam dunia teknologi. Sedangkan literasi merupakan suatu kemampuan alami manusia untuk bisa memahami tentang suatu hal yang ingin di ketahui.

Berikut pengertian inovasi digital menurut para ahli sebagai berikut :

- a. Menurut Stephen Robbins inovasi merupakan suatu gagasan baru yang dapat diterapkan untuk memprakarsai atau memperbaiki suatu penciptaan produk atau proses dan jasa
- b. Menurut UU No. 19 tahun 2002 inovasi ialah suatu kegiatan penelitian, pengembangan atau pun perekayasaan yang dilakukan untuk terjadinya suatu pengembangan penerapan nilai praktis suatu nilai pengetahuan yang baru, atau cara untuk menerapkan suatu ilmu pengetahuan yang dibarengi dengan teknologi yang sudah mutlak ada ke dalam suatu rancangan produk dalam suatu prosesnya.

- c. Menurut Everertt M. Rogers, inovasi adalah sebuah gagasan dan ide serta suatu pemikiran mengenai objek dan praktik yang didasari dan di terima sebagai suatu penemuan baru oleh individu ataupun sekumpulan orang untuk digunkakan dan diadopsi.

Menurut pandangan Friedrich Wilhelm August Froebel seorang peneliti dari Jerman, Masa anak merupakan sebuah tahapan yang sangat berpengaruh terhadap perkembangannya karena pada tahap ini ada sebuah kesempatan atau peluang untuk membentuk dan mengembangkan pribadi seseorang. Hal ini berarti seorang anak yang lahir memiliki sebuah pembawaan baik namun semua ini akan bergantung kepada dimana lingkungan tempat dirinya tinggal dan siapa tokoh yang mempengaruhinya.

Inovasi digital merupakan suatu penggabungan untuk mempermudah pelaksanaan pembelajaran dalam mewujudkan cita-cita nasional. Suatu keberhasilan tidak akan terwujud dan mutlak berdiri dengan sendirinya tanpa usaha dan kontribusi dengan segala pihak, namun sesuatu yang pasti terjadi walaupun dengan langkah kecil yang nantinya akan mampu memberikan sumbangsi yang sangat besar dalam setiap impian dan mimpi bangsa untuk memiliki generasi dan tunas bangsa yang tak kalah hebatnya dengan negara lain, dengan cara peningkatan minat baca dan literasi digital dalam menyongsong Indonesia gemilang di masa yang akan datang.

Program penetapan peningkatan literasi digital untuk memenuhi dan mendorong media pembelajaran siswa harus disoroti dan ditekankan kepada para tenaga pendidik untuk memberikan pengertian dan edukasi kepada siswa nya yang disini digunakan sebagai sasaran adanya reformasi media pembelajaran yang berbasis digital. Tenaga pendidik disini harus mampu sadar akan pentingnya teknologi karena, tidak dapat dipungkiri inovasi media pembelajaran siswa sangat berpengaruh terhadap antusias siswa dalam pemenuhan ilmu pengetahuan, berikut akan dijelaskan beberapa beberapa bentuk media pembelajaran siswa dalam memberikan pemahaman terhadap siswa sebelum adanya transformasi terkait media pembelajaran yang berkaitan dengan media pembelajaran digital :

a. Paparan Materi Menggunakan Papan Tulis

Bisa kita lihat transformasi pemahaman siswa menggunakan papan tulis sejak dahulu kala papan tulis akan disertai kapur yang berperan sebagai alat tulis, namun seiring berjalannya waktu, sekolah yang menggunakan kapur diganti menggunakan spidol yang berisi tinta, bukan hanya itu warna yang digunakan bervariasi untuk mempertebal untuk memperjelas materi dengan harapan dapat menambah pemahaman materi siswa.

b. Observasi Pemahaman Siswa Menggunakan Kertas

Setelah siswa menjalani segala materi yang disimak dari guru ataupun informasi yang diperoleh oleh siswa itu sendiri, mereka akan menjalankan penilaian untuk mengetahui kemampuan literasi siswa, biasanya uji kompetensi sendiri dilakukan setelah 1 semester dengan kurung waktu 6 bulan. Dahulu uji kompetensi ini dilakukan dengan cara menggunakan kertas ataupun manual dengan cara di dikte oleh guru.

c. Pembuatan Segala Media Pembelajaran Manual

Media ini merupakan agen penyalur antara guru dan siswa dimana media ini berperan untuk membantu guru menjelaskan media yang akan diberikan kepada muridnya. Dengan adanya media siswa akan cenderung dapat secara mudah memahami segala hal yang dijelaskan. Media pembelajaran ini di buat dengan cara manual seperti perakitan, penempelan, pewarnaan, dan pembentukan yang memakan waktu cukup lama.

Berikut juga akan dijelaskan mengenai media pembelajaran siswa yang sudah mengalami segala transformasi dalam menunjang media pembelajaran yang berbasis teknologi untuk menambah referensi dan tingkat literasi siswa :

a. Ruang Guru

Ruang guru merupakan aplikasi yang berfokus pada layanan berbasis pendidikan dengan menyediakan berbagai layanan belajar dengan berbasis teknologi, seperti kelas virtual, platform, ujian online, video belajar berlangganan, marketplace les privat serta berbagai konten-konten pendidikan lainnya yang mudah diakses melalui web ataupun aplikasi ruang guru. Ruang Guru ialah perusahaan teknologi terbesar di Indonesia. Pendirinya ialah Belva Devara dan Iman Usman yang didirikan pada tahun 2014. Ruang Guru mempunyai misi menyediakan serta memperluas terhadap pendidikan berkualitas dengan memanfaatkan teknologi sehingga dapat diakses kapan saja dan dimana saja. Ruang Guru menyediakan layanan pendidikan dan materi pembelajaran dari berbagai guru-guru terbaik di Indonesia dengan biaya yang terjangkau. Tidak hanya itu, Ruang Guru menyebabkan peningkatan kualitas guru dengan menciptakan lapangan pekerjaan serta menambah penghasilan bagi guru Indonesia, hal ini menyebabkan kurangnya jumlah pengangguran di Indonesia.

b. Canva

Aplikasi Canva ialah aplikasi pengolah grafis atau visual yang populer hingga kini. Aplikasi ini merupakan aplikasi pengolah grafis berbasis cloud yang penggunaannya harus terhubung ke internet. Aplikasi Canva dapat dimanfaatkan oleh berbagai lapisan masyarakat, terutama bagi mahasiswa. Aplikasi ini dapat membantu membuat media pembelajaran, misalnya membuat rangkuman materi, worksheet, brosur, poster, template presentasi dll.

Aplikasi ini juga mempunyai kelebihan, yakni tersedianya beberapa template berdasarkan kategori-kategori tertentu sesuai kebutuhan kita. Terdapat 7 kategori yaitu media sosial, presentasi, dokumen, personal, pendidikan, marketing, event serta iklan.

Aplikasi Canva sangat mudah diakses baik menggunakan handphone maupun komputer.

c. Quizizz

Media pembelajaran berbasis teknologi ini banyak digemari dan digunakan oleh para tenaga pendidik untuk memberikan sedikit penyegaran untuk menumbuhkan kompetisi antar siswa serta menambah semangat menyimak dan melatih kecepatan literasi anak. Dalam aplikasi ini siswa dituntun untuk bisa cepat memahami soal dan menjawab pertanyaan dengan cepat dan benar, karena sistem aplikasi ini memuat soal mengenai segala materi di berbagai tingkatan. Seorang guru disini bertugas untuk memilih model soal yang akan diberikan nantinya. Dalam aplikasi ini sistem akan merubah soal menjadi game dimana siswa wajib capak malakukan dan memilih jawaban dalam aplikasi.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian “ literatif ” yaitu suatu penelitian yang melakukan pendekatan serta pengumpulan, peninjauan, analisis dan interpretasi berbagai literatur yang ada dengan topik pembahasan yang sesuai dengan judul. Tujuan penggunaan metode ini untuk mengidentifikasi trend serta penyusunan pemahaman yang komprehensif mengenai transformasi media pembelajaran siswa untuk meningkatkan potensi literasi digital siswa.

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Pelaksanaan Penerapan Inovasi Dan Literasi Digital Dalam Transformasi Media Pembelajaran Siswa

Pelaksanaan dan pengaplikasian inovasi dan literasi digital dalam transformasi media pembelajaran dan peningkatan minat siswa dalam pembelajaran siswa :

1. Guru melakukan observasi terhadap psikologi dan letak geografis siswa, karena menurut teori psikolog dari Rusia Vygotsky (dalam buku psikologi anak tahun 2013) mengakui bahwa adanya faktor- faktor yang ikut berperan aktif dalam perkembangan seorang individu. “Seorang anak membawa ciri khas dan kemungkinan tertentu untuk menghadapi situasi. Namun psikolog tersebut menekankan bagaimana peran lingkungan anak dan lingkungan budayanya untuk menyokong pertumbuhan mereka”. Oleh karena itu guru akan mengalami banyak pertimbangan untuk menerapkan sistem pembelajarannya karena mereka takut sistem yang akan diterapkan akan mengalami kesetimpangan karena tidak semua peserta didiknya mampu memahami materi yang akan dipelajari bersama.
2. Untuk memberikan penalaran atau transfer ilmu yang baik guru wajib merangsang siswanya agar terjalin komunikasi yang baik sejak awal antara indikator yakni guru dan konduktor yakni murid. Dengan metode ini diharapkan juga mampu membangun lingkungan yang baik saat KBM (Kegiatan Belajar Mengajar) berlangsung.
3. Guru wajib memilih aplikasi dan media pembelajaran yang sesuai dengan tema yang sesuai dengan RPS (Rencana Program Studi) yang sudah disepakati dan disesuaikan dengan segala pertimbangan yang matang sejak awal dimulainya pendidikan.
4. Guru wajib menyadarkan peningkatan literasi anak karena zaman sekarang mereka sudah diberikan kemudahan dan segala bentuk inovasi media pembelajaran untuk menunjang semangat belajarnya.
5. Guru wajib memperkenalkan banyak media agar mereka mampu menggunakan dan sistem pembelajaran bervariasi dengan tujuan memberikan perasaan segar dan tidak jenuh karena materi pembelajaran yang dirasa sulit.
6. Kondisi ini juga mengajarkan siswa untuk berperan aktif dalam proses belajar serta mengajarkan kemandirian untuk mendapatkan berbagai informasi dengan cepat dan akurat dengan peran berbagai informasi digital.

B. Kendala Yang Dihadapi Dalam Penerapan Berbagai Inovasi Digital Dalam Penunjang Media Pembelajaran Siswa

1. Ketidaksiapan pendidik dalam memahami IT (Ilmu dan Teknologi)

Terkadang pendidik kurang memahami dunia digital karena mungkin saja mereka lulusan tahun 1900 an dimana transformasi media digital masih belum segenak sekarang, hal ini akan sangat berpengaruh karena mereka pendidik akan dihadapkan dengan peserta didik yang hidup di zaman teknologi yang canggih seperti sekarang ini. Oleh karena itu mereka wajib ikut serta dan memaksakan diri untuk terbiasa dengan perkembangan teknologi serta berperan aktif untuk mengimbangi seluruh kesetimpangan yang terjadi dengan peserta didik.

2. Letak geografis siswa

Dalam penerapan sistem inovasi digital dan literasi dalam transformasi media pembelajaran siswa ini tentunya harus ditunjang oleh infrastruktur yang baik pula, oleh karena itu pemerataan teknologi dan listrik menjadi problematika yang cukup besar di Indonesia karena mereka yang tinggal di pedesaan cenderung menggunakan media pembelajaran manual dan

tertinggal dalam penyerapan ilmu akibat infrastruktur yang tidak sama dengan wilayah perkotaan.

3. Kurangnya dorongan keluarga sebagai tingkat pendidikan pertama anak

Kita ketahui bersama bahwa waktu yang dihabiskan oleh anak lebih banyak bersama keluarga, tidak hanya itu anak juga miniatur dari orang tuanya. Dengan dasar seperti itu keluarga juga wajib ikut serta dalam peningkatan literasi anak dengan media digital, namun dalam prosesnya mereka terkadang melalaikan karena lebih berfokus pada bidang ekonomi dan sosial.

KESIMPULAN DAN SARAN

Progresi teknologi yang sangat pesat membuat setiap orang membuat segala transformasi untuk mempermudah hidup. Seorang siswa akan berkembang dengan baik jika terdapat segala dorongan dan masukan serta perhatian dari segala aspek yang mempengaruhi dan ikut serta dalam perkembangannya menuju dewasa. Dalam proses pembelajaran tidak hanya siswa yang harus mampu mengikuti alur pendidik namun guru juga dituntut kreatif dalam penyampaian materi. Dengan teknologi perkembangan media pembelajaran untuk menunjang dan membantu pendidik juga mengalami kepesatan. Banyak sekali pendidik yang menggunakan teknologi seperti yang sudah dijelaskan diatas mengenai beberapa aplikasi penunjang belajar siswa. Dengan kemajuan teknologi diharapkan mampu memberikan peningkatan literasi digital anak agar mereka sebagai tunas bangsa mampu mewujudkan cita-cita nasional dan peran guru mampu memberikan sumbangsi keberhasilan dalam bidang pendidikan. Agar semua impian dapat berjalan beriringan dengan progres semua tenaga pendidik harus mampu menularkan gemar berliterasi dan menggunakan teknologi sebagaimana fungsinya agar tidak terjadi sebuah penyimpangan dalam penggunaannya.

DAFTAR REFERENSI

- Adirasa, H. P. (2021). Metodologi Penelitian: Panduan Praktis Penelitian Masa Kini.
- Aini, K., Hidayatillah, Y., AR, M. M., Bahri, S., & Astuti, Y. P. (2023). Pelatihan Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila di SDN Palongan. *Bubungan Tinggi: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 5(2), 659-669.
- Aini, K., AR, M. M., Hodairiyah, H., Arifa, S., & Astutik, C. (2023). INOVASI PEMBELAJARAN KURIKULUM MERDEKA MELALUI PELATIHAN PENGEMBANGAN E-COMIC BAGI GURU SDN KEBUNAGUNG II SUMENEP. *Jurnal Abdimas Bina Bangsa*, 4(2), 1622-1635.
- Aini, K., AR, M. M., & Ridwan, M. (2024). Growing Numeral Literacy Skills through Science, Technology, Engineering, Arts, Mathematics Based on Local Wisdom. *MIMBAR PGSD Undiksha*, 12(1).
- Arma, I. P. (2024). Characters and Non-Digital Media: Case Study Trends in English Language
- AR, M. M. (2021). MEMAHAMI KARAKTERISTIK PESERTA DIDIK.
- AR, M. M., Aini, K., & Armadi, A. (2023). KEMAMPUAN NUMERASI PESERTA DIDIK MELALUI MEDIA PEMBELAJARAN BIG BOOK BERBASIS STEAM. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(3), 2894-2902.
- Ar, M. M., Aini, K., & Hidayatillah, Y. (2024). Pelatihan Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Untuk Meningkatkan Literasi-Numerasi Digital Guru Sekolah Dasar Di Era Merdeka Belajar. *Darmabakti: Jurnal Pengabdian dan Pemberdayaan Masyarakat*, 5(01), 111-125.
- Ar, M. M., & Aini, K. (2023). The Implementation of Ecoliteracy as a Learning Resource to Improve Environmental Care Attitudes in Elementary Schools. In *Elementary School Forum (Mimbar Sekolah Dasar)* (Vol. 10, No. 1, pp. 122-134). Indonesia University of

- Education. Jl. Mayor Abdurachman No. 211, Sumedang, Jawa Barat, 45322, Indonesia. Web site: <https://ejournal.upi.edu/index.php/mimbar/index>.
- AR, M. M., & Hardiansyah, F. (2022). Prosocial behavior of elementary school students based on gender differences in society 5.0. *Journal of Innovation in Educational and Cultural Research*, 3(3), 390-396.
- AR, M. M., Rasyid, S. F., & Ridwan, M. (2021). Legacy of heroic values education kh. abdullah sajjad from madura assisted with learning comics for sd/mi students in sumenep. *Madrasah: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar*, 14(1), 79-88.
- AR, M. M., Zainuddin, Z., Aini, K., & Mutia, T. (2022). Analysis of Numeration Literacy Program Implementation In Low Class Learning. *Edumaspul: Jurnal Pendidikan*, 6(2), 3134-3137.
- AR, M. M., & Asmoni, A. (2023, December). IDENTIFIKASI POLA ASUH ORANG TUA PERANTAU KE-JAKARTA DAN IMPLIKASINYA TERHADAP PENDIDIKAN ANAK SEKOLAH DASAR (STUDI SDN KALIANGET BARAT V SUMENEP MADURA). In *PROSIDING SNAPMA (Seminar Nasional Hasil Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat LPPM UNIPMA)* (Vol. 1, pp. 111-119).
- AR, M. M., & Hardiansyah, F. (2021). Bentuk penyajian dan nilai filosofi tari muwang sangkal sumenep untuk anak kelas vi di sekolah dasar. *Edumaspul: Jurnal Pendidikan*, 5(1), 759-767.
- Armadi, A., AR, M. M., Wafa, A. S., Yasir, M., Fattah, M. K., & Fadila, F. (2023). Pengabdian Budidaya Garam Dan Dampak Dari Peluasan Wilayah Tambak Garam Beserta Penanaman Pohon Di Desa Galis Kec. Gili Genteng. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Nusantara*, 5(3), 147-152.
- Armadi, A., AR, M. M., & Aini, K. (2022). Training and Coaching Strengthening Character Education Based On School Culture InThe Upper Class Of Madrasah Ibtidaiyah Nurul Islam Tamidung Batang-Batang. *Mattawang: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 3(2), 144-151.
- Astuti, Y. P., & AR, M. M. (2023). Implementation of the Campus Teaching Program Batch 3 in Building Scientific Literacy in Elementary Schools. *Jurnal Penelitian Pendidikan IPA*, 9(7), 5140-5149.
- Azizah, L. F. (2019). Mengembangkan Kemandirian dan Motorik Halus pada Siswa Down Syndrome di Sekolah Luar Biasa (Slb). *Autentik: Jurnal Pengembangan Pendidikan Dasar*, 3(1), 50-61. *Learning in Secondary Schools. Assyfa Journal of Multidisciplinary Education*, 1(2).
- CHOLI, A. (2023). *Buku Ajar Problematika Bimbingan dan Konseling*.
- Damayanti, N. P. U. I., AR, M. M., & Aini, K. (2024). KETERKAITAN PEMBELAJARAN RAGAM GEOGRAFIS DAERAH DENGAN DIAGRAM VENN DAN BILANGAN BULAT. *Cendikia: Jurnal Pendidikan dan Pengajaran*, 2(2), 102-109.
- Hakim, M. N., Darmayanti, R., & Amien, S. (2024). Weaving Muhammadiyah educational hope: Implementation of behavior theory in the curriculum. *AMCA Journal of Education and Behavioral Change*, 4(1), 6-16.
- Hardiansyah, F., AR, M. M., Hidayatillah, Y., & Astutik, C. (2023). UTILIZATION OF ECO-LITERACY IN SCIENCE LEARNING AS A TEACHING MEDIA IN ELEMENTARY SCHOOLS. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(3), 1384-1396.
- Hardiansyah, F., & Abuyamin Rasia, M. M. (2022, April). Enhancing Students' Learning Motivation through Changing Seats in Primary School. In *Elementary School Forum (Mimbar Sekolah Dasar)* (Vol. 9, No. 1, pp. 253-268). Indonesia University of Education. Jl. Mayor Abdurachman No. 211, Sumedang, Jawa Barat, 45322, Indonesia. Web site: <https://ejournal.upi.edu/index.php/mimbar/index>.
- Hernawan, H., Zaman B, Media & Sumber Belajar Paud, (Tangerang Selatan: Universitas Terbuka, 2014).

- Hidayatillah, Y., AR, M. M., Astuti, Y. P., & Kumala, R. S. D. (2023). Pemberdayaan Masyarakat dalam Pencegahan Stunting Desa Aenganyar Kecamatan Giligenting Kabupaten Sumenep. *Jurnal Gembira: Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(05), 1195-1201.
- Hildayani Rini, Dkk, Psikologi Perkembangan Anak (Tangerang Selatan:Universitas Terbuka, 2013).
- Jamilah, J., AR, M. M., Ridwan, M., Armadi, A., & Aini, K. (2023). Pendampingan Pembelajaran RBUS (Rumah Belajar Ustadzah Sundari) untuk Siswa Sekolah Dasar Sebagai Solusi Pembelajaran di Era Pandemi. *Bubungan Tinggi: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 5(1), 104-113.
- Mas'odi, M. P., & Aziz, A. Preferensi Siswa STKIP PGRI Sumenep dalam Mengunjungi Perpustakaan STKIP PGRI Sumenep The Preferences of STKIP PGRI Sumenep The Students in Visiting Library of STKIP PGRI Sumenep.
- Mas'odi, M. O., & Arma, I. P. (2024). Characters and Non-Digital Media: Case Study Trends in English Language Learning in Secondary Schools. Available at SSRN 4859935.
- Masodi, M., Syafiuddin, M., Hodairiyah, H., Arifah, S., & Azis, A. (2022). Pendampingan Evaluasi Diri Jurnal Estetika Menuju Jurnal Terakreditasi Nasional. *I-Com: Indonesian Community Journal*, 2(3), 776-787.
- Nurwido, N., Rahardjanto, A., Husamah, H., & Mas'odi, M. (2017). Pendampingan pembuatan aneka olahan rumput laut sebagai upaya penguatan ekonomi masyarakat Kepulauan Sapeken Sumenep. *Senaspro*, 2, 700-714.
- Oktifa Nita, 5 Aplikasi Membuat Media Pembelajaran Interaktif Untuk Guru, (Aku Pintar:2022), <https://akupintar.id/info-pintar/-/blogs/5-aplikasi-membuat-media-pembelajaran-interaktif-untuk-guru>.
- Ridwan, M., AR, M. M., Budiyono, F., & Sukitman, T. (2023). Improve The Numeracy Skills of Fifth-Grade Students Through Self-Efficacy in Elementary Schools. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 7(3), 526-535.
- Sama, S., Bahri, S., & AR, M. M. (2022). Realizing creative innovative education through increasing digitalization skills in learning with canva media in the era of smart society 5.0. *Mattawang: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 3(1), 70-81.
- Shiddiq, A. (2022). The Foundation's Leadership Strategy for Developing Nurul Mannan Elementary School in West Banjar Gapura Sumenep. *Edumaspul: Jurnal Pendidikan*, 6(2), 3094-3097.
- Solehuddin, M., Dkk, Pembaharuan Pendidikan Tk, (Tangerang Selatan:Universitas Terbuka-Kementrian Riset, Teknologi dan Pendidikan Tinggi, 2015)
- Sukitman, T., Hardiansyah, F., & AR, M. M. (2023). PENGUATAN NILAI PROFIL PELAJAR PANCASILA DALAM KURIKULUM MERDEKA DI SEKOLAH DASAR. *Karaton: Jurnal Pembangunan Sumenep*, 3(1).
- Syaifuddin, M., & Amirullah, A. (2020). Pengembangan Karakter Siswa Melalui Kegiatan Home Visit (Studi Kasus Tingkat Sekolah Dasar di Kabupaten Sumenep). *Jurnal Pemikiran Dan Pengembangan Sekolah Dasar (JP2SD)*, 8(2), 107-117.
- Zainuddin, Z., AR, M. M., Hidayat, F., & Fadhilah, A. (2021). Penguatan komunikasi orang tua dan guru terhadap perkembangan belajar siswa sekolah dasar. *Prosiding SNAPP*, 119-122.