



INOVASI PEMBELAJARAN ERA DIGITAL UNTUK SISWA SEKOLAH DASAR

Nailatus Sa'adah

Sekolah Tinggi Keguruan Dan Ilmu Pendidikan (STKIP) PGRI Sumenep

Anwarul Mufid

Sekolah Tinggi Keguruan Dan Ilmu Pendidikan (STKIP) PGRI Sumenep

Nurman Alvin Bahris

Sekolah Tinggi Keguruan Dan Ilmu Pendidikan (STKIP) PGRI Sumenep

Alamat: Jl. Trunojoyo, Gedung, Kec. Batuan, Kabupaten Sumenep, Jawa Timur

Korespondensi penulis: nailatussaadah1905@gmail.com

***Abstract.** Digital literacy is a form of ability to obtain, understand and use information originating from various sources in digital form. Literacy itself in the context of education plays a very important role in developing a person's knowledge in learning materials and encouraging and developing their creativity. This requires students to have literacy or the ability to process and understand good information to be studied and understood in technological development. Its rapid development allows students to more easily access information. The increasingly rapid development of technology also requires the government to be adaptive to the changes that occur. For example, making use of technology in obtaining public services. To support this. So digital literacy readiness is needed for human resources*

***Keywords:** Learning Innovation, Digital Era, Elementary School Students*

Abstrak. Literasi digital merupakan suatu bentuk kemampuan untuk mendapatkan, memahami dan menggunakan informasi yang berasal dari berbagai sumber dalam bentuk digital. Literasi sendiri dalam konteks Pendidikan sangat berperan dalam mengembangkan pengetahuan seseorang dalam materi pembelajaran serta mendorong, mengembangkan kreativitas yang dimilikinya. Hal ini yang menuntut para pelajar agar memiliki literasi atau kemampuan untuk mengolah dan memahami informasi yang baik untuk dipelajari dan dimengerti dalam perkembangan teknologi. Dari perkembangannya yang pesat memungkinkan para pelajar lebih mudah mengakses informasi. Perkembangan teknologi yang semakin cepat berkembang juga menuntut pemerintah untuk bisa adaptif terhadap perubahan yang terjadi. Misalnya menjadikan pemanfaatan teknologi dalam memperoleh pelayanan publik. Untuk mendukung hal tersebut, maka dibutuhkan kesiapan literasi digital bagi sumber daya manusianya.

Kata Kunci: Inovasi Pembelajaran, Era Digital, Siswa Sekolah Dasar

LATAR BELAKANG

Pada era saat ini perkembangan teknologi sangat pesat, yang di kenal dengan sebutan revolusi digital dan juga di kenal dengan sebuta era ke empat atau juga bisa di sebut dengan era 4.0. Dalam perkembangan teknologi banyak mengubah bermacam aspek dalam kehidupan, termasuk dalam dunia Pendidikan, perkembangan teknologi membuat paradigma pembelajaran mengalami perubahan, para tenaga pendidik atau guru dituntut untuk bisa mengikuti perkembangan teknologi dalam pendidikan, guru di dorong untuk menggunakan media yang inovatif dan interaktif dalam pembelajaran agar meningkatkan ke kreativitasan dalam perbalajaran di Tengah perkembangan zaman. penggunaan media pembelajaran bagi sisiwa

terutama bagi siswa sekolah dasar (SD) sangat di butuhkan karna media pembejaran menjadi salah satu pendukung dalam pelaksanaan pembelajaran, tentunya perlu ada inovasi dalam pembelajaran, termasuk dalam media pembelajaran harus inovatif.

Karena dalam dunia Pendidikan perlu inovasi yang sering mengikuti perkembangan zaman dan digital dan Pendidikan merupakan suatu sumber kecerdasan dari suatu bangsa agar meningkatkan mutu suatu bangsa dalam sumber dayanya. Salah satu cara yaitu dengan mengembangkan pembelajaran dengan memanfaatkan perkembangan teknologi, dalam hal ini perkembangan digital atau teknologi dalam pembelajaran di dunia pendidikan merupakan suatu Langkah strategis dan menyongsong pembejaran pada masa era digital saat ini yang udah kita ketahui perkembanganya sangat pesat, adapun fungsi dalam pembelajaran di era digital (4.0) di antaranya fungsi komplemen, fungsi suplemen dan fungsi substitusi . Fungsi komplemen atau bisa di sebut dengan fungsi pelengkap, merupakan suatu materi pembelajaran elektronik, fungsi ini untuk melengkapi secara kompresip pembelajaran saat berlangsung dalam kelas yang di terima oleh siswa. Fungsi suplemen merupakan suatu fungsi yang pembejaran yang mengacu ke arah pembejaran yang dapat di artikan dengan metode pembejaran elektronik yang digunakan sebagai penambah pengetahuan atau wawasan dalam melaksanakan pembelajaran. Fungsi substitusi mempermudah pelaksanaan pembelajaran melalui arternatif dalam model pembejaran misanya dengan penyusainyan waktu pembelajaran seperti tatap muka , menggunakan pembelajaran digital atau sepenuhnya menggunakan digital. Apa yang harus di inovasi dalam pembelajaran yaitu media pembelajaranya, karna apa, dalam dunia Pendidikan media pembelajaran berperan penting dalam meyampaikan atau Perantara guru ke peserta didik saat menyapaikan materi. Guna guru dalam menyapaikn materi lebih mudah di pahami dan tentunya menarik bagi siswa. Pada era digital dimana peserta didik sekolah dasar telah terbiasa dalam menggunakan teknologi dalam kehidupan sehari-hari, media pembelajaran yang inovatif dan interaktif akan lebih menjadi relevan. media pembelajaran yang interaktif akan memiliki potensi dalam menciptakan suasana pembejaran yang menarik dan menyenangkan, yang akan meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Media pembelajaran yang intraktif akan menghadirkan kemampuan informasi yang berbnetuk visual atau multimedia, melalui multimedia yang dapat membantu peserta didik sekolah dasar untuk memahami konsep yang sulit dan juga kompleks dengan lebih mudah dan baik.

Media pembelajaran juga dapat mendorong peserta didik sekolah dasar untuk berpartisipasi aktif dalam proses pembejaran, jika dalam pembelajaran tradisonal atau tidak menggunakan media pembelajaran digital multimedia peserta didik hanya menyimak materi yang akan di sampaikan oleh guru tanpa peserta didik berpartisipasi, tetapi dengan menggunakan media pembelajaran yang interaktif peserta didik akan berpatisipasi atau terlibat langsung dalam pembelajaran yang berlangsung, dan memberi tantangan kepada peserta didik serta tugas yang menarik sehingga peserta didik akan aktif dan akan mengembangkan pemahaman yang diperoleh oleh peserta didik. Dalam mengembangkan media pembelajaran yang interaktif ada tangtangannya yaitu, membatasi penggunaan teknologi saat pembelajaran, penting bagi pengelola pengembangan media memastikan media yang di gunakan saat pembelajaran sesuai apa yang menjadi tujuan pembelajaran dan materi yang di terima peserta didik. Setiap elemen interaktif yang di sampaikan harus mendukung tercapainya tujuan pembelajaran dan membantu peserta didik sekolah dasar komperehensif yang telah di tetapkan dan yang udah di harapkan. Tentunya media pembelajaran harus di pikirkan denga baik-baik, untuk memastikan media pembelajaran berpadu dengan isi pembelajaran.

Berdasarkan penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa inovasi pembelajaran digital di sekolah sangat penting, tentunya perlu inovasi setiap perkembangan digital agar siswa sekolah dasar lebih aktif dan berpartisipasi dalam pelaksanaan pembelajaran, inovasi media pembelajaran juga berpengaruh terhadap jalannya pembelajaran di kelas, termasuk dengan multimedia harus digunakan saat pembelajaran berlangsung, tapi perlu diingat bahwa penggunaan media pembelajaran dan multimedia yang digunakan harus berpadu dengan apa isi pembelajaran yang disampaikan guru kepada peserta didik saat proses pembelajaran. Dengan media interaktif akan menjadikan alat pembelajaran bagi peserta didik sekolah dasar yang efektif dalam mencapai tujuan. Pendidikan yang lebih baik dengan adanya perkembangan di digital dan teknologi yang terus bertambah dengan seiring berkembangnya zaman.

KAJIAN TEORITIS

Inovasi pembelajaran adalah menemukan sesuatu hal baru dalam aspek pembelajaran atau pengembangan media pembelajaran guna memecahkan permasalahan dalam pembelajaran. Dalam inovasi pembelajaran membantu para pembelajar untuk meningkatkan minat belajar peserta didik, meningkatkan kualitas pembelajaran, mengembangkan pengetahuan dan pemahaman serta memperbaiki pembelajaran sebelumnya dengan lebih baik. Misalnya, pembelajar (guru) memberikan pembelajaran yang kreatif berupa foto, ilustrasi, peta, gambar diam, grafik, diagram dan lain-lainnya.

Abad 21 merupakan era dimana teknologi dan informasi berkembang sangat pesat. Dalam era digital yang terus berkembang pesat, peran teknologi informasi dan komunikasi telah berdampak hampir setiap aspek kehidupan, termasuk dalam dunia Pendidikan. Kemajuan teknologi telah membawa perubahan besar dalam model pembelajaran serta mendorong penggunaan media pembelajaran yang inovatif dan efektif untuk meningkatkan efisiensi pembelajaran dalam menghadapi tantangan modern. Pendidikan harus beradaptasi dengan perubahan teknologi era digital ini, guna memenuhi kebutuhan masyarakat digital yang semakin bergantung pada teknologi.

Dalam lingkungan Pendidikan dimana sekolah dasar sudah terbiasa menggunakan teknologi dalam kesehariannya, membuat penggunaan materi pembelajaran yang inovatif dan interaktif menjadi semakin relevan, maka pembelajaran dapat mendorong partisipasi aktif peserta didik dalam proses pembelajaran sehingga mereka menjadi lebih aktif dalam mengembangkan pemahamannya.

Teknologi digital menjadi peran penting dalam kehidupan kita, terutama dalam dunia Pendidikan. Pengaruh inovasi pembelajaran di sekolah dasar melalui era digital saat ini membuka peluang bagi guru dan peserta didik untuk meningkatkan keterampilan, memudahkan akses materi dan menciptakan lingkungan belajar yang lebih interaktif.

Berikut adalah langkah-langkah strategi dan metode-metode yang dapat digunakan dalam inovasi pembelajaran di sekolah:

1. Penggunaan mobile dan tablet

Dengan adanya teknologi yang semakin canggih, banyak perangkat-perangkat yang mudah dengan mengikutinya perkembangannya salah satunya, mobile dan tablet yang dapat mengintegrasikan ke dalam kurikulum guna memberi pencarian yang mudah ke materi melalui alat tersebut.

2. Aplikasi dan platform e-learning

Penggunaan aplikasi dan platform e-learning, seperti google dan moodle. Memungkinkan guru untuk berbagi materi dan tugas kepada peserta didik secara real-time. Juga dapat memberikan respon umpan balik dari peserta didik yang efektif.

3. Penggunaan media sosial dalam pembelajaran

Media sosial seperti facebook, twitter, WhatsApp dan Instagram dapat dijadikan wadah untuk berbagi informasi dan sumber daya bagi peserta didik. Juga memudahkan untuk mengakses materi-materi yang akan dicari.

4. Alat bantu visual, pengenalan suara, dan realitas virtual atau augmented reality

Pemanfaatan teknologi ini dapat meminimalisir adanya peserta didik yang mengalami kesulitan dalam proses belajar seperti menulis, membaca atau materi yang di dalamnya berisi materi-materi konsep. Sehingga dengan adanya inovasi yang bersifat virtual atau argumen reality menjadi alat untuk memberikan pengalaman belajar yang mendalam dan interaktif. Serta menjamin ke pemahaman yang ditangkap lebih mudah.

5. Pembelajaran berbasis proyek dengan pendekatan STEM (*Science, Technology, Engineering and Mathematics*)

Perkembangan teknologi yang semakin canggih tentunya banyak penemuan-penemuan baru sehingga menyebabkan timbulnya pemikiran-pemikiran yang semakin di luar nalar. Pendekatan STEM membantu meningkatkan inovasi pemikiran kritis dan pemecahan masalah melalui proyek-proyek. Pendekatan STEM ini merupakan metode untuk membuat robot, mengembangkan aplikasi dan membuat rancangan konsep sains melalui pemilihan pada komputer.

6. Kolaborasi dan pembelajaran jarak jauh (daring)

Teknologi digital dapat memungkinkan peserta didik untuk berkolaborasi dengan sesama rekan mereka, baik di kelas maupun secara daring pembelajaran jarak jauh (daring) dapat ditingkatkan melalui penggunaan video conference, papan tulis digital dan ruang kelas virtual. Contoh nyatanya adalah pembelajaran daring yang memanfaatkan teknologi guna melanjutkan proses pembelajaran. Manfaat lainnya juga memudahkan kepada peserta didik dan pendidik yang memungkinkan ada bencana alam seperti virus Corona, gempa dan banjir yang mengharuskan proses pembelajaran mereka tidak tatap muka dan diganti dengan adanya pembelajaran jarak jauh (daring).

7. Pelacakan kemajuan dan analisis data

Metode atau contoh diagram data menunjukkan pada pelacakan kemajuan dan analisis data oleh peserta didik dan pendidik. Sehingga dapat menggunakan sistem manajemen belajar melalui mengumpulkan data serta menganalisis data untuk menemukan tren dalam pembelajaran yang diperlukan.

Pembelajaran era digital dengan menggunakan teknologi lebih didorong oleh kekhawatiran bahwa inovasi yang berkembang ini dapat menimbulkan pengaruh negative. Oleh karena itu, banyak kalangan guru serta orang tua dan lainnya berusaha menemukan solusi untuk mengurangi dan mencegah dampak negative dari teknologi tersebut. Adanya pergeseran dan perubahan yang bersifat mendasar pada tataran filsafat, arah serta tujuannya salah satunya dipengaruhi banyaknya inovasi yang beragam guna menunjang proses pembelajaran. Inovasi-inovasi baru yang mengikuti gaya era digital ini menuntut kita untuk terus dan senantiasa menyesuaikan dengan perkembangannya pada saat ini.

Teknologi digital bukan merupakan sesuatu yang datangnya tiba-tiba, tetapi berproses sejak puluhan tahun yang lalu sampai sekarang yang disebut era digital ini. Sampai pada era ini

perkembangan digital sangat pesat sehingga membuat guru atau peserta didik serta orang lain butuh kepada teknologi digital. Dengan adanya informasi yang semakin pesat yang tujuannya seharusnya bisa mempermudah dalam dunia Pendidikan, namun yang terjadi tidak lah demikian, dengan kecanggihannya informasi tidaklah selalu berdampak positif ada juga yang negative semua hal pasti ada efek positif dan negative.

Berikut dampak positif yang ada pada inovasi pembelajaran era digital:

- 1) Memudahkan mencari informasi yang sedang dibutuhkan
- 2) Informasi yang dibutuhkan mudah diterima dan mudah di akses untuk kepentingan Pendidikan.
- 3) Inovasi pembelajaran yang semakin berkembang dengan adanya inovasi e-learning yang memudahkan para dunia Pendidikan dapat membuat kelas virtual atau kelas yang bersifat teleconference yang tidak mengharuskan tenaga pendidik ada didalam suatu ruangan.
- 4) Munculnya bermacam-macam komunitas dari internet untuk mendapatkan hubungan dengan relasi baru
- 5) Memahami dengan mudah metode-metode baru yang digunakan seperti pembelajaran materi-materi abstrak dengan menggunakan inovasi dari era digital yaitu teknologi.
- 6) Peningkatan kualitas sumber daya manusia melalui pengembangan dan pedaya gunaan teknologi informasi dan komunikasi.
- 7) Sebagai sistem pendukung keputusan dalam dunia Pendidikan. Profesi guru meningkatkan kompetensinya dalam berbagai ilmu dan profil Lembaga pendidikan diketahui oleh pemerintah.
- 8) Dapat menyediakan alat atau bahan yang sangat mudah seperti perpustakaan online yang menunjang pengetahuan yang lebih akurat misalnya perpustakaan dalam bentuk digital.

Dibalik kemajuan teknologi dalam inovasi pembelajaran yang memiliki dampak positif ada juga dampak negatif yang dapat ditimbulkan pada dunia Pendidikan diantaranya:

- 1) Banyaknya informasi yang lebih menarik salah satunya di internet membuat peserta didik tidak fokus ketika pembelajaran berlangsung.
- 2) Penjiplakan atau plagiatisme yang semakin berkembang guna melakukan suatu kecurangan mempermudah terjadinya pelanggaran HAM karena semakin mudahnya mengakses data dalam media pembelajaran.
- 3) Malas belajar dikarenakan pengaruh informasi yang menarik atau game online sehingga peserta didik lebih suka menjelajahi dunia maya ketimbang informasi atau pengetahuan yang ada di media online.
- 4) Kajian yang ditampilkan sering kali mengandung pornografi yang dapat merusak moral generasi muda pada saat ini.
- 5) Peyalahgunaan pengetahuan bagi orang-orang yang melakukan tindakan kriminal
- 6) Peserta didik lupa akan kewajibannya sebagai pelajar yang menjalankan untuk belajar dan beribadah.
- 7) Pergaulan bebas yang sering diikuti dengan adanya teknologi yang berkembang membuat pengaruh luar negeri bebas masuk dan dilakukan.

Dari dampak tersebut meminimalisir akan inovasi pembelajaran yang baik dan benar dalam dunia Pendidikan. Tujuan dari inovasi pembelajaran era digital sendiri guna menciptakan Pendidikan yang bermutu dan efektif, memotivasi peserta didik untuk semangat belajar, serta memberikan contoh yang mudah dipahami oleh peserta didik dengan melakukan alternatif yang

menunjang dalam perkembangan inovasi pembelajaran era digital tentunya menyenangkan dan memperjelas materi yang disampaikan.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian “ kualitatif ” yaitu suatu penelitian metodenya fokus pada pengamatan yang mendalam guna menghasilkan kajian yang lebih komprehensif dan tidak menggunakan menguji hipotesis tapi menggambarkan tentang suatu artian, dampak atau keadaan. Teknik pengumpulan data adalah menggunakan cara untuk mengumpulkan informasi-informasi atau fakta yang ada di lapangan, penelitian dilakukan dengan cara mengamati suatu kejadian-kejadian yang terjadi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Inovasi pembelajaran yang berkembang

Dalam inovasi pembelajaran yang berkembang mampu merubah inovasi pembelajaran baru yang mengikuti perkembangan zaman pada era digital sekarang. Penggunaan alternatif media dalam inovasi membantu mempermudah dalam memahami suatu materi yang baik dan kreatif. Perkembangan teknolgi di era saat ini sangat pesat penting juga perlu inovasi dalam kegiatan pembelajaran. Agar guru lebih mudah dalam menyampaikan materi pembejaran dan dapat lebih dapat di mengerti dan di pahami oleh siswa sekolah dasar, perlu mengembangkan media media pembelajaran, karna apa media pembelajaran sebagai penunjang meteri agar materi yang di sampaikan guru dapat di pahami dan di mengerti olah siswa.dengan media pemebjarang yang interaktif.media pembelajarang mecalup seperti berbagai bentuk yaitu, video pembelajarang , simulasi interaktif ,permainan edukatif dan juga platfon belajar yang berbasi di gital.

Vidio pembejarang merupakan salah satu bentuk media pembelajarang yang sangat populer dalam dunia pemdidiakan, video pemebalarang dapat memberi kemudahan guru sekolah dasar dalam menyampaikan pembelajarang melalui audivisiual, yang dapat mempermudah siswa sekolah dasar memahami materi yang di sampaikan, karna apa sekarang anak-anak sering menentong video tentang anak melaui aplikasi yang ada tentang video anak-anak,contoh jaika dulu saat kita mempelajari,atau membaca cerita anak melalui buku dan akan bosan, jika mengunakan media pembajarang yang berbentuk vdioida pembelajarang siswa akan lebih tertarik , mudah di pahami, akan lebih aktif, dan tengtunya siswa sekolah dasar tidak akan bosan saat menyimak materi yang di sampaikan oleh guru. Untuk simulasi interaktif juaga dapat alat pemebelajarang dalam menyapikan materi efaktif,simulasi akan membuat siswa sekolah dasar mengalami situasi dan peristiwa dalam lingkungan aman dan terkandali, simulasi akan membuat siswa berpikir kritis dan eskplorasi mandiri dalam mengambil Keputusan yang akan meraka tengtukan dan melihat dalam tingdak yang di lakukan meraka .

Permaian yang edukatif meruapakan salah salah satu bentuk media permbaljarang agar siswas sekolah dasar yang akan menarik perhatian para siswa, dengan media permainan yang edukatif akan membauat siswa sekolah dasar antussias dalam belajar, karan apa siswa sekolah sering bermain yang menarik bagi mereka, permaina edukatif menggabungkan unsur-unsur permainan, seperti kompetisi, tantangan dan pencapainya ,yang akan membuar proses menyampainya materi oleh guru ke siswa lebih menyenangkan dan interaktif.

Platfon belajar yang berbasi digitar adalah salah satu media pemebelajaran yang interaktif yang juga canggih dan terus akan berkembang. platfon pembelaran mediakan berbagai materi pembelajarang yang dapat di akses oleh guru, platfon media pembelajarang bukan hanya menyediakan materi pembelaran saja, platfon pembejarang juga meyediakan Latihan dan kontern

multi media yang dengan kurikulum yang di tetapkan oleh pemerintah, dengan platfon pembelajarang sisiwa dapat mengakses meteri pemebelajarang secara mandiri, contoh di daerah yang terpencil yang susah untuk mandapatkan materi pemebelajarang dalam bentuk buku di karenakan terkandalan tertua dengan adanya paltfon pembajarang ini akan merpudah siswa dan guru mendapatkan materi pembejarang.

Pengaruh dan solusi inovasi pembelajaran era digital

Pengaruh yang berdampak kepada Guru dan peserta didik yang menerapkan inovasi pembelajaran era digital ada yang berdampak positif dan ada yang negative. Diantaranya yang positif membantu guru serta peserta didik menemukan materi yang luas dan yang akurat, dampak positifnya juga yang sering dilakukan pada para peserta didik sekolah dasar yang melakukan alternatif (e-leaerning) dan metode pembelajaran yang menarik minat para peserta didik berpartisipasi dalam pembelajaran berlangsung. Sedangkan dampak negative yang sudah lumrah terjadi, sebagaimana dunia era digital banyak dipengaruhi oleh orang-orang dunia luar negeri banyak peserta didik mengikuti gaya orang luagri tersebut, juga dari sisi negative pembelajaran adalah menjiplak atau plagiasi terhadap media materi yang di ambil sehingga dapat menimbulkan pelanggaran HAM.

KESIMPULAN DAN SARAN

Kemajuan teknologi telah membawa pengaruh besar dalam model pembelajaran serta mendorong penggunaan media yang inovatif dan interaktif untuk meningkatkan efisiensi pembelajaran dalam menghadapi tantangan modern digital ini. Dalam lingkunag Pendidikan, media pembelajaran memegang peranan yang sangat penting dan kita dituntut untuk mengikuti perkembangan pada era ini. Banyak nya alternatif sebagai inovasi pembelajan bagi guru dan pendidik membuat lebih mudah dalam mengambil dan memahami materi. Ada dampak positif dan negative yang dapat mempengaruhi inovasi pembelajaran era digital pada sekolah dasar yang acuannya lebih berpengaruh kepada peserta didik. Untuk meminimaliasir inovasi pembelajaran era digital ini, guru maupun peserta didik harus bisa efisien dalam memilih sumber-sumber materi dan metode-medote pelajaran pada inovasi era digital yang saat ini berkembang guna menghasilkan pelajar yang baik dan inovatif.

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 Projek 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).
- Akmal, H., Susanto, H. (2018) Efektifitas penggunaan aplikasi pembelajaran berbasis mobile smartphone sebagai media pengenalan sejarah loka masa revolusi fisik Di Kalimantan Selatan Pada Siswa Sekolah Menengah Atas.
- 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.
- Eshet, Y.(2004). Digital Literacy: A Conceptual Framework for Survival Skills in the Digital era. *Jurnal of Educational Multimedia and Hypermedia*, 13(1), 93-106.
- Fuad Try Santrio Utomo' (2023) *Inovasi media pembelajaran interaktif untuk meningkatkan efektivitas pembelajrang era digital di sekolah dasar*
- Hague, C., & payton, S.(2010). Digital literacy across the curriculum: A Futurelab handbook. Bristol, uk: Futurelab
- 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>.
- 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.
- 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.
- Nurwidodo, 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.
- 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.
- 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.
- Triling, B., & Fadel, C.(2009). *21st Century Skill.: Learning for Life in Our Times*. Johan Wiley&Sons.
- 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.