

MEDIA PEMBELAJARAN DIGITAL BUATAN GURU: STUDI KASUS TENTANG KREATIVITAS DAN KENDALA TEKNIS

Ahmad Fathir Febrian Hakim¹, Siti Azlinda Zahra², Muhammad Munawwar Lutfi³, Bagus Al-Faisal⁴, Okta Rosfiani⁵, Saskia Ramadani⁶, Cecep Maman Hermawan⁷

Universitas Muhammadiyah Jakarta

E-Mail: fathirhakim202@gmail.com¹, zsitiazlinda@gmail.com², daengmunawwar123@gmail.com³, bagusalfaisal@gmail.com⁴, okta.rosfiani@umj.ac.id⁵

INFORMASI ARTIKEL

Submitted : 2026-7-31
Review : 2026-7-31
Accepted : 2026-7-31
Published : 2026-7-31

KATA KUNCI

Media Digital, Motivasi Belajar, Gamifikasi, Platform Pembelajaran, Sekolah Dasar.

A B S T R A K

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan penggunaan media digital dalam proses pembelajaran di SDN Pisangan 1, dengan fokus pada jenis media yang digunakan, mata pelajaran yang paling banyak memanfaatkannya, kendala yang dihadapi, serta dampaknya terhadap motivasi belajar siswa. Permasalahan utama yang melatarbelakangi penelitian ini adalah kesenjangan antara potensi besar media digital dengan realitas pemanfaatannya di sekolah dasar, yang masih menghadapi berbagai tantangan infrastruktur dan kompetensi guru. Penelitian menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif dengan teknik pengumpulan data berupa wawancara tidak terstruktur kepada dua guru kelas di SDN Pisangan 1, Tangerang Selatan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa sekolah telah memanfaatkan berbagai media digital, meliputi perangkat keras (proyektor, Chromebook, televisi) dan platform digital (Canva, Kahoot, Quizizz, Word Wall). Penggunaan media digital paling sering diterapkan pada mata pelajaran IPAS dan Matematika. Kendala utama yang diidentifikasi adalah keterbatasan jumlah perangkat dan koneksi internet yang tidak merata. Meskipun demikian, penggunaan media digital terbukti mampu meningkatkan motivasi dan antusiasme belajar siswa, membuat pembelajaran lebih menarik, serta mengurangi kebosanan di kelas. Penelitian ini menyimpulkan bahwa meskipun media digital meningkatkan motivasi belajar, peningkatan infrastruktur dan eksplorasi platform yang beragam oleh guru tetap diperlukan untuk mengoptimalkan potensi pembelajaran digital. Implikasi penelitian ini memberikan kontribusi bagi pengembangan praktik pembelajaran berbasis digital di sekolah dasar serta menjadi bahan pertimbangan bagi pemangku kepentingan dalam pengalokasian anggaran dan program pelatihan guru.

Keywords: Digital Media, Learning Motivation, Gamification, Learning Platform, Elementary School.

A B S T R A C T

This study aims to describe the use of digital media in the learning process at SDN Pisangan 1, focusing on the types of media used, the subjects that utilize them most, the obstacles faced, and their impact on student motivation. The main problem underlying this research is the gap between the great potential of digital media and the reality of its utilization in elementary schools, which still faces various infrastructure and teacher competency challenges. The research employed a qualitative descriptive approach with data collection through unstructured interviews with two classroom teachers at SDN Pisangan 1, South Tangerang. The findings reveal that the school has utilized various digital media, including hardware (projectors, Chromebooks, televisions) and digital platforms (Canva, Kahoot, Quizizz, Word Wall). The use of digital media is most frequently applied in Science (IPAS) and Mathematics subjects. The main obstacles identified are the limited number of devices and uneven internet connectivity. Nevertheless, the use of digital media has proven to increase student motivation and enthusiasm, making learning more engaging and reducing classroom boredom. This study concludes that while digital media enhance learning motivation, infrastructural improvements and continuous teacher exploration of diverse platforms are necessary to optimize the potential of digital learning. The implications of this research contribute to the development of digital-based learning practices in elementary schools and serve as a consideration for stakeholders in budget allocation and teacher training programs.

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi di era digital telah membawa perubahan fundamental dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk dunia pendidikan. Kehadiran media digital tidak lagi menjadi pilihan, melainkan sebuah keniscayaan yang harus direspons secara adaptif oleh institusi pendidikan di semua jenjang. Sekolah dasar, sebagai fondasi utama pendidikan formal, memiliki tanggung jawab strategi untuk mengintegrasikan media digital ke dalam proses pembelajaran guna menciptakan lingkungan belajar yang lebih interaktif, menarik, dan efektif. Penggunaan media digital yang tepat dapat membantu guru menyampaikan materi dengan lebih variatif, sekaligus mendorong keterlibatan aktif siswa dalam proses belajar mengajar. Namun demikian, realitas di lapangan menunjukkan bahwa implementasi media digital di sekolah dasar masih menghadapi berbagai tantangan, baik dari sisi infrastruktur, kompetensi guru, maupun kesiapan siswa.

Secara teoretis, penggunaan media digital dalam pembelajaran dapat dijelaskan melalui teori behavioristik, yang memandang belajar sebagai perubahan perilaku akibat interaksi antara stimulus dan respons. Teknologi seperti multimedia interaktif, aplikasi e-learning, dan media audio-visual dinilai mampu memperkuat prinsip-prinsip

behavioristik tersebut melalui pemberian stimulus yang terstruktur, pengulangan materi, serta umpan balik otomatis sebagai bentuk penguatan (reinforcement) positif, sehingga penggunaan teknologi terbukti dapat meningkatkan motivasi, fokus, dan hasil belajar peserta didik (Slavin, 2018).

Fenomena yang menarik untuk diamati adalah kesenjangan antara potensi besar yang ditawarkan oleh media digital dengan kenyataan pemanfaatannya di sekolah-sekolah dasar. Di satu sisi, penelitian telah membuktikan bahwa penggunaan media digital seperti video interaktif, aplikasi edukatif, dan platform pembelajaran daring mampu meningkatkan motivasi belajar siswa serta memperkuat pemahaman terhadap materi (Widiastari & Puspita, 2024). Di sisi lain, masih banyak sekolah dasar yang belum mampu mengoptimalkan potensi tersebut karena keterbatasan sarana dan prasarana. Menurut Wahyudi & Jatun (2024), integrasi teknologi di sekolah dasar menghadapi tantangan berupa kesenjangan dalam pemanfaatan fasilitas internet antara sekolah negeri dan swasta, serta antara daerah perkotaan dan pedesaan. Kesiapan guru dalam mengadopsi pembelajaran digital menjadi faktor kunci keberhasilan implementasi teknologi di kelas, namun tidak semua guru memiliki kesiapan yang memadai, baik dari segi kompetensi teknologi maupun ketersediaan waktu untuk mempersiapkan media pembelajaran yang inovatif.

Kondisi nyata di lapangan menunjukkan bahwa ketersediaan perangkat keras seperti proyektor, komputer, dan akses internet yang stabil masih menjadi kendala utama di banyak sekolah dasar. Ningsih, Kuntarto, & Kurniawan (2020) mengidentifikasi beberapa problematika penggunaan TIK di sekolah dasar, antara lain terbatasnya jumlah proyektor, tidak tersedianya jaringan internet yang memadai, dan siswa yang kurang fokus terhadap materi. Sejalan dengan hal tersebut, keterbatasan infrastruktur jaringan internet turut diidentifikasi sebagai salah satu kendala utama dalam penerapan TIK di sekolah dasar. Selain kendala infrastruktur, beban administratif guru juga menjadi faktor penghambat. Guru sekolah dasar tidak hanya mengemban tugas mengajar, tetapi juga harus menyelesaikan berbagai pekerjaan administratif yang menyita waktu dan energi, sehingga waktu untuk mempersiapkan media pembelajaran digital yang inovatif menjadi terbatas. Kondisi ini diperparah oleh fakta bahwa tidak semua siswa memiliki kuota internet yang cukup ketika harus menggunakan ponsel pribadi untuk kegiatan pembelajaran berbasis digital.

Di tengah keterbatasan tersebut, penelitian tentang implementasi media digital di sekolah dasar menjadi sangat relevan untuk dilakukan. Pemahaman yang mendalam mengenai jenis media digital yang digunakan, frekuensi penggunaannya, mata pelajaran yang paling banyak memanfaatkan media digital, serta kendala dan dampaknya terhadap motivasi belajar siswa akan memberikan gambaran komprehensif tentang praktik terbaik dan hambatan yang perlu diatasi. Penelitian ini dilaksanakan di SDN Pisangan 1, Tangerang Selatan, dengan pertimbangan bahwa sekolah tersebut telah berupaya mengintegrasikan media digital dalam pembelajaran meskipun masih menghadapi berbagai keterbatasan. Melalui pendekatan wawancara langsung kepada guru yang bertugas, penelitian ini diharapkan dapat memberikan gambaran nyata mengenai implementasi media digital di sekolah dasar serta kontribusi bagi pengembangan praktik pembelajaran berbasis digital di tingkat sekolah dasar.

Permasalahan utama yang menjadi fokus penelitian ini adalah: (1) jenis media digital apa saja yang digunakan dalam proses pembelajaran di SDN Pisangan 1, (2) mata pelajaran apa yang paling banyak memanfaatkan media digital, (3) kendala apa yang dihadapi dalam implementasi media digital, dan (4) bagaimana dampak

penggunaan media digital terhadap motivasi belajar siswa. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan secara mendalam keempat aspek tersebut berdasarkan data empiris yang diperoleh dari wawancara dengan guru-guru di SDN Pisangan 1. Secara lebih spesifik, penelitian ini bertujuan untuk mengidentifikasi jenis perangkat keras dan platform digital yang digunakan, menganalisis faktor-faktor yang mempengaruhi frekuensi penggunaan media digital, mengungkap hambatan-hambatan yang dihadapi baik dari sisi infrastruktur maupun sumber daya manusia, serta mengevaluasi dampak penggunaan media digital terhadap motivasi dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran.

Manfaat penelitian ini dapat ditinjau dari dua aspek. Secara teoretis, penelitian ini diharapkan dapat memperkaya khazanah keilmuan di bidang teknologi pendidikan dan pembelajaran di sekolah dasar, khususnya mengenai implementasi media digital dalam konteks sekolah dengan keterbatasan infrastruktur. Penelitian ini juga dapat menjadi bahan rujukan bagi peneliti lain yang ingin mengkaji lebih dalam tentang efektivitas platform-platform digital seperti Canva, Kahoot, dan Quizizz dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. Secara praktis, hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan masukan bagi pihak sekolah, guru, dan pemangku kepentingan pendidikan dalam mengembangkan strategi implementasi media digital yang lebih efektif dan efisien. Bagi guru, penelitian ini dapat menjadi inspirasi untuk terus mengeksplorasi platform pembelajaran digital yang beragam di luar Canva dan Kahoot, mengingat kreativitas guru dalam memanfaatkan berbagai teknologi seperti Canva interaktif, Blooket, Quizizz, maupun Padlet AI terbukti mendukung pembelajaran yang lebih bermakna, sementara peningkatan kompetensi digital guru juga diperlukan untuk mengatasi hambatan teknis, administratif, psikologis, dan kelembagaan dalam implementasi media digital (Dwicahyani dkk., 2024), agar pembelajaran tidak monoton dan tetap menarik bagi siswa generasi digital. Bagi pemerintah dan pengambil kebijakan, temuan penelitian ini dapat menjadi bahan pertimbangan dalam mengalokasikan anggaran untuk peningkatan infrastruktur teknologi di sekolah dasar serta penyediaan program pelatihan yang berkelanjutan bagi guru dalam bidang teknologi pendidikan. Dengan demikian, penelitian ini tidak hanya memberikan deskripsi tentang kondisi nyata di lapangan, tetapi juga menawarkan rekomendasi yang aplikatif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran melalui pemanfaatan media digital secara optimal.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif dengan teknik pengumpulan data berupa wawancara tidak terstruktur. Wawancara dilakukan kepada dua orang guru di SDN Pisangan 1, Tangerang Selatan, yang merupakan guru kelas dengan status Pegawai Pemerintah dengan Perjanjian Kerja (P3K) dan telah bertugas selama tiga tahun sejak 2023. Salah satu narasumber utama adalah Ibu GF S.Pd.

Wawancara dilakukan secara langsung di lingkungan sekolah dan mencakup topik-topik berikut: (a) jenis media digital yang digunakan, (b) frekuensi penggunaan media digital,

(c) mata pelajaran yang paling banyak menggunakan media digital, (d) kendala yang dihadapi, (e) dampak penggunaan media digital terhadap motivasi dan hasil belajar siswa, serta

(f) harapan guru terhadap pengembangan media digital ke depan. Data yang diperoleh dianalisis secara deskriptif untuk menghasilkan gambaran komprehensif tentang praktik penggunaan media digital di sekolah tersebut.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Jenis Media Digital yang Digunakan

Berdasarkan hasil wawancara, SDN Pisangan 1 telah memanfaatkan berbagai jenis media digital dalam proses pembelajaran. Perangkat keras yang tersedia di sekolah meliputi Chromebook, proyektor (sekitar 5–6 unit), dan satu unit televisi (TV) yang diperoleh dari pemerintah. Adapun platform dan aplikasi digital yang digunakan antara lain Canva sebagai alat pembuatan media presentasi, Kahoot dan Quizizz sebagai platform kuis interaktif, serta World Wall sebagai media permainan edukatif. Selain itu, guru pernah mencoba menggunakan Prezi untuk tampilan presentasi yang lebih dinamis dan interaktif.

Canva menjadi pilihan utama guru karena kemudahan dan kecepatan dalam pembuatan konten. Sementara itu, Kahoot dan Quizizz lebih sering digunakan untuk sesi evaluasi karena menghadirkan elemen gamifikasi berupa leaderboard yang mendorong kompetisi sehat di antara siswa.

Pemilihan Canva sebagai media utama menunjukkan adanya kreativitas guru dalam memanfaatkan teknologi untuk pembuatan media pembelajaran. Temuan ini sejalan dengan hasil penelitian yang menunjukkan bahwa pelatihan penggunaan platform Canva berpengaruh signifikan terhadap kreativitas guru dalam pembuatan media pembelajaran, dengan besar pengaruh mencapai 88,1% (Disman, 2024). Media pembelajaran yang menarik, seperti tayangan atau tampilan yang dihasilkan dari Canva, juga membantu peserta didik lebih mudah mengingat dan memahami materi yang disampaikan guru (Dwicahyani dkk., 2024). Hal ini memperkuat gambaran bahwa guru sekolah dasar pada umumnya cukup kreatif dalam memanfaatkan berbagai teknologi dan media pembelajaran, seperti Canva interaktif, video, serta platform kuis seperti Kahoot dan Quizizz, untuk mendukung proses pembelajaran yang lebih bermakna.

Frekuensi dan Mata Pelajaran yang Menggunakan Media Digital

Penggunaan media digital di SDN Pisangan 1 tidak terjadi secara seragam di semua kelas. Frekuensinya bervariasi tergantung pada guru dan ketersediaan perangkat. Terdapat guru yang menggunakan media digital hampir di setiap pembelajaran, namun ada pula guru yang masih jarang memanfaatkannya. Keterbatasan jumlah proyektor yang hanya tersedia 5–6 unit untuk 12 kelas aktif memaksa guru untuk bergantian dalam penggunaannya.

Mata pelajaran yang paling sering menggunakan media digital adalah IPAS (Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial) dan Matematika. Hal ini dikarenakan kedua mata pelajaran tersebut memiliki konten yang lebih interaktif dan memerlukan visualisasi untuk memudahkan pemahaman siswa. Sementara itu, mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) masih didominasi oleh metode ceramah, meskipun ada beberapa guru yang mulai mengintegrasikan media digital ke dalam pembelajaran agama.

Kendala yang Dihadapi

Kendala utama yang diidentifikasi dalam penggunaan media digital di SDN Pisangan 1 adalah koneksi internet yang tidak merata. Sekolah memiliki tiga titik WiFi (access point), namun jangkauannya tidak mencakup seluruh ruang kelas. Kondisi ini diperparah oleh fakta bahwa tidak semua siswa memiliki kuota internet yang cukup ketika menggunakan ponsel pribadi untuk kegiatan pembelajaran berbasis digital.

Temuan ini sejalan dengan penelitian Ningsih et al. (2020) yang menyatakan bahwa tidak tersedianya jaringan internet yang memadai merupakan salah satu kendala terbesar dalam penggunaan TIK di sekolah dasar. Keterbatasan jumlah perangkat

(proyektor dan TV) juga menjadi hambatan tersendiri karena guru harus saling berkoordinasi melalui grup sekolah untuk mengatur jadwal pemakaian.

Di sisi guru, kendala yang dihadapi lebih bersifat waktu dan beban kerja. Pembuatan media pembelajaran yang interaktif, seperti menggunakan Prezi, memerlukan waktu persiapan yang lebih lama dibandingkan dengan Canva. Sementara itu, guru sekolah dasar juga menanggung beban administratif yang cukup besar di luar tugas mengajar. Kendala yang bersifat teknis dan waktu semacam ini juga ditemukan dalam penelitian mengenai pembuatan media animasi berbasis Powtoon, yang menunjukkan bahwa hambatan utama yang dihadapi guru meliputi akses perangkat dan internet, keterbatasan waktu, serta proses adaptasi terhadap teknologi baru (Disman, 2024). Selain itu, pemanfaatan media digital oleh guru pada umumnya masih bersifat parsial dan sangat bergantung pada tingkat kompetensi digital masing-masing guru, dengan hambatan implementasi yang mencakup aspek teknis, administratif, psikologis, maupun kelembagaan (Dwicahyani dkk., 2024).

Dampak Penggunaan Media Digital terhadap Pembelajaran

Penggunaan media digital di SDN Pisangan 1 memberikan dampak positif yang nyata terhadap motivasi dan antusiasme belajar siswa. Berdasarkan keterangan guru dan umpan balik dari orang tua, siswa merasa pembelajaran menjadi lebih seru dan menarik dibandingkan dengan metode ceramah atau pembelajaran berbasis teks semata. Siswa yang sebelumnya cenderung mengantuk atau bosan di kelas menjadi lebih aktif dan fokus ketika terdapat elemen media digital dalam pembelajaran.

Kehadiran TV yang diberikan pemerintah juga memberikan manfaat tersendiri, terutama dalam pembelajaran yang melibatkan demonstrasi atau penayangan konten visual. Selain itu, penggunaan ponsel dalam kegiatan Kahoot juga memberikan manfaat tambahan berupa edukasi penggunaan teknologi yang bertanggung jawab, di mana guru mengajarkan bahwa ponsel tidak hanya digunakan untuk hiburan, tetapi juga sebagai media belajar.

Temuan ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan di SD Inpres

2 Nambaru yang menyimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran digital, seperti video edukasi, kuis interaktif, dan platform pembelajaran daring, efektif dalam meningkatkan minat dan keaktifan siswa serta membuat suasana kelas lebih interaktif dan membantu siswa memahami materi dengan lebih baik (Widiastari & Puspita, 2024). Hasil serupa juga ditemukan pada penggunaan platform Nearpod yang terbukti berpengaruh signifikan terhadap motivasi dan prestasi belajar siswa sekolah dasar dengan membangun serta mengembangkan minat belajar siswa (Bintoro, Triwahyuni, & Emyus, 2024), maupun pada penggunaan media pembelajaran digital secara umum yang berkontribusi meningkatkan partisipasi dan antusiasme siswa selama proses pembelajaran (Inayah, Syarah, & Resa, 2024). Elemen gamifikasi berupa leaderboard pada Kahoot dan Quizizz yang diterapkan di SDN Pisangan 1 turut memperkuat temuan ini, karena gamifikasi terbukti memberikan dampak positif terhadap motivasi, keterlibatan, dan hasil belajar siswa (Deterding et al., 2011).

Pengelolaan Penggunaan Ponsel Siswa

Salah satu aspek penting yang muncul dalam hasil wawancara adalah manajemen penggunaan ponsel siswa selama kegiatan pembelajaran. Penggunaan ponsel hanya diizinkan dalam konteks kegiatan pembelajaran berbasis digital yang terstruktur, seperti sesi Kahoot. Guru melakukan pengawasan aktif dengan berkeliling kelas dan memantau jumlah peserta yang bergabung ke dalam sesi kuis. Setelah kegiatan selesai, ponsel dikumpulkan kembali dan hanya boleh diambil oleh siswa saat jam pulang sekolah.

Pendekatan ini menunjukkan bahwa sekolah tidak melarang penggunaan teknologi secara absolut, tetapi justru mengarahkan siswa untuk memanfaatkan teknologi secara bertanggung jawab dan produktif. Hal ini merupakan praktik yang patut dicontoh dalam upaya membangun literasi digital sejak dini

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa SDN Pisangan 1 telah mengimplementasikan berbagai media digital dalam proses pembelajaran, meskipun masih menghadapi sejumlah keterbatasan. Media digital yang digunakan mencakup proyektor, Chromebook, TV, serta platform digital seperti Canva, Kahoot, Quizizz, dan World Wall. Penggunaannya terbukti mampu meningkatkan motivasi belajar siswa, terutama pada mata pelajaran IPAS dan Matematika.

Kendala utama yang dihadapi adalah keterbatasan jumlah perangkat dan koneksi internet yang tidak merata. Untuk mengatasi hal ini, diperlukan kerja sama antara pihak sekolah, guru, pemerintah, dan orang tua dalam meningkatkan infrastruktur teknologi dan kompetensi digital guru. Guru juga didorong untuk terus mengeksplorasi platform dan media pembelajaran digital yang beragam di luar Canva dan Kahoot agar pembelajaran tidak monoton dan tetap menarik bagi siswa generasi digital.

DAFTAR PUSTAKA

7964

- Bintoro, W. P., Triwahyuni, E., & Emyus, A. Z. (2024). The influence of digital learning media Nearpod on the motivation and academic achievement of elementary school students. *Journal of Education Technology*, 8(4), 654–661.
- D. (2024). Penggunaan media pembelajaran digital dalam mengembangkan motivasi belajar siswa kelas IV SD Inpres 2 Namburu. *Elementary: Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar*, 4(4). <https://jurnalp4i.com/index.php/elementary/article/view/3519>
- Deterding, S., Dixon, D., Khaled, R., & Nacke, L. (2011). From game design elements to gamefulness: Defining "gamification." *Proceedings of the 15th International Academic MindTrek Conference: Envisioning Future Media Environments*, 9–15. <https://doi.org/10.1145/2181037.2181040>
- Disman, A. A. (2024). Analisis pengaruh pelatihan penggunaan platform Canva terhadap Dwicahyani, A., Bhaktiyana, A. K., Suhendra, D., Usifa, K. P., & Wahyuningtyas, N. (2024). Penggunaan aplikasi Canva pada guru sekolah dasar sebagai upaya menciptakan media pembelajaran yang kreatif. *Jurnal Pembelajaran, Bimbingan, dan Pengelolaan Pendidikan*, 2(2), 218–225. <https://doi.org/10.17977/um084v2i22024p218-225>
- <http://dx.doi.org/10.33578/pjr.v4i2>
- <https://doi.org/10.23887/jet.v8i4.85613>
- <https://doi.org/10.31004/irje.v4i4.1138>
- Inayah, M., Syarah, E., & Resa, A. (2024). Pengaruh penggunaan media pembelajaran digital terhadap peningkatan motivasi belajar siswa di SDN Inpres Kapa Pinrang. *Maccayya: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 2(3).
- ISSN Cetak : 2477-2143 ISSN Online : 2548-6950
- keaktivitas guru dalam pembuatan media pembelajaran di SD Inpres Buluballea [Skripsi]. Universitas Negeri Makassar.
- Ningsih, S., Kuntarto, E., & Kurniawan, A. R. (2020). Teachers' problems in using information and communication technology (ICT) and its implications in elementary schools. *Jurnal PAJAR (Pendidikan dan Pengajaran)*, 4(3), 518–524.
- Slavin, R. E. (2018). *Educational psychology: Theory and practice* (12th ed.). Pearson Education.

Volume XX Nomor XX, Bulan Tahun

Wahyudi, N. G., & Jatun, J. (2024). Integrasi teknologi dalam pendidikan: Tantangan dan peluang pembelajaran digital di sekolah dasar. *Indonesian Research Journal on Education*, 4(4), 444–451.

Widiastari, N. G. A. P., & Puspita, R.