

PELATIHAN PEMBUATAN MEDIA INTERAKTIF BERBASIS MODEL PROJECT BASED LEARNING PENDIDIK DI SEKOLAH DASAR

Ari Susandi^{1*}, Oriza Zativalen², Ahmad Ipmawan Kharisma³, Rizka Novi Irmaningrum⁴,
Mochammad Miftachul Huda⁵, Delora Jantung Amelia⁶, Nurul Istiq'faroh⁷

^{1,2,3,4,5}Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Sains Teknologi dan Pendidikan,
Universitas Muhammadiyah Lamongan, Indonesia

⁶Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah
Malang, Indonesia

⁷Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri
Surabaya, Indonesia

*Email: pssandi87@gmail.com

Corresponding author:

Ari Susandi
Universitas Muhammadiyah Lamongan
Email: pssandi87@gmail.com

ABSTRAK

Program pengabdian kepada masyarakat yang kami lakukan bertujuan untuk melatih kreativitas pendidik sekolah dasar dilingkungan dikdasmen Babat Lamongan di melalui pembuatan media interaktif. Metode yang digunakan adalah tahap perencanaan, tahap pelaksanaan dan tahap tahap evaluasi. Berdasarkan hasil kegiatan menunjukan bahwa seluruh pendidik dapat mengikuti dan membuat media interaktif berbasis model project based learning pada kegiatan Pengabdian kepada masyarakat dengan penuh kreasi dan antusias. Media interaktif berbasis project based learning dapat menjadi salah satu media bagi pendidik untuk menceritakan dan menjelaskan idenya dalam proses pembelajaran di sekolah dasar sesuai dengan perkembangan anak. Melalui media interaktif ini maka peserta didik dapat mengembangkan keterampilan menulis dan berbicara melalui media interaktif tersebut. Keberhasilan dan kreativitas pendidik di lingkungan dikdasmen Babat Lamongan dalam menciptakan media interaktif yang unik dan kreatif secara keseluruhan, kegiatan ini dapat menjadi media yang berharga untuk mendukung kemampuan menulis dan berbicara peserta didik ditingkat sekolah dasar secara maksimal.

Kata Kunci: Media Interaktif; Project Based Learning; Pendidik; Sekolah Dasar

ABSTRACT

The community service program that we carried out aims to train the creativity of elementary school educators in the Babat Lamongan elementary and secondary education environment through the creation of interactive media. The methods used are the planning stage, the implementation stage and the evaluation stage. Based on the results of the activity, it shows that all educators can follow and create interactive media based on the project-based learning model in community service activities with full creativity and enthusiasm. Interactive media based on project-based learning can be one of the media for educators to tell and explain their ideas in the learning process in elementary schools according to child development. Through this interactive media, students can develop writing and speaking skills through interactive media. The success and creativity of educators in the Babat Lamongan elementary and secondary education environment in creating unique and interactive interactive media as a whole, this activity can be a valuable media to support the writing and speaking skills of students at the elementary school level to the maximum.

Keywords: Interactive Media; Project-Based Learning; Educators; Elementary Schools

PENDAHULUAN

Pembelajaran di sekolah dasar harus menghadirkan suasana pembelajaran yang menyenangkan dan pendidik yang memiliki kreativitas dan inovasi yang bagus, mampu menggali potensi siswa pada kemampuan menulis dan berbicara yang perlu di asah dengan bantuan kegiatan pembelajaran yang menarik. Pendidik harus secara kompeten, inovatif mengajar sesuai karakteristik dan kemampuan peserta didik di kelas. Kendala terbesar yang di hadapi oleh pendidik di sekolah dasar pada lingkungan dikdasmen Babat Lamongan memang

belum menguasai pembuatan media pembelajaran inovatif dan kreatif sebagai upaya meningkatkan kemampuan menulis dan berbicara peserta didik, sehingga memang kemampuan peserta didik dalam dua aspek masih banyak belum terselesaikan dengan tepat dan tanggap di sekolah dasar Ali, M. (2020). Pembelajaran menulis dan berbicara dalam kurikulum merdeka di SD mengalami banyak kendala dan tantangan, beberapa diantaranya yaitu muatan materi yang disampaikan terlalu sedikit yang terdapat di dalam buku pendidik dan peserta didik, kurangnya solusi yang disampaikan pada buku kurikulum sehingga pendidik harus kreatif dan inovatif untuk menciptakan media interaktif, menarik dan mencari dari sumber lain untuk melengkapi materi yang akan disampaikan kepada peserta didik. Selain itu masalah yang muncul di beberapa sekolah yaitu pendidik terkendala pembuatan media interaktif dikelas karena memang rata-rata pendidik masih belum menguasai digitalisasi dan perlu adanya pelatihan terkait pembuatan media interaktif di SD secara menyeluruh Wati, A. (2021). Kreativitas dan inovasi pendidik dalam membuat pembelajaran menarik berbantuan media pembelajaran yang bermakna dan menarik untuk peserta didik. Dengan adanya media pembelajaran interaktif melalui model project based learning sangat bermanfaat bagi peserta didik pada kemampuan menulis dan berbicara Inten, K., et.al (2019).

Pembelajaran Bahasa Indonesia memfasilitasi siswa untuk berbagi ide, bertukar pandangan, dan menghasilkan solusi kreatif untuk tantangan yang dihadapi. Pembelajaran Bahasa Indonesia memiliki tujuan di semua tingkatan pendidikan, termasuk mengembangkan kemampuan berbahasa siswa, seperti kemampuan mendengarkan, berbicara, membaca, dan menulis. Pengembangan kemampuan ini krusial agar siswa dapat memahami konsep yang dipelajari secara menyeluruh dan mampu mengaplikasikannya dalam berbagai situasi Gusliana, I. (2021).. Pentingnya pengajaran Bahasa Indonesia dari tingkat sekolah dasar sampai menengah tak terbantahkan karena kemampuannya yang sangat berguna dalam aktivitas sehari-hari, terutama dalam berinteraksi sosial. Pembelajaran bahasa Indonesia memiliki peran dalam pengembangan kreativitas, imajinasi, menulis, berbicara terhadap peserta didik. Pembelajaran bahasa Indonesia berpengaruh terhadap perkembangan anak terkait dengan menulis, berbicara namun juga perkembangan bahasa, tumbuhan mental, melatih keterampilan, dan koordinasi gerak serta dapat memperkenalkan, membudayakan dan menanamkan nilai-nilai luhur budaya Zhuang, Y., Zhao, R., Xie, Z. W., & Yu, P. L. H. (2025).. Bahasa Indonesia di SD merupakan salah satu mata pelajaran yang dapat digunakan untuk mengembangkan aktivitas siswa. Bahasa merupakan alat komunikasi. Belajar bahasa berarti belajar berkomunikasi.

Pembelajaran Bahasa Indonesia sendiri memiliki tujuan yang tidak berbeda dengan tujuan pembelajaran yang lain, yakni untuk memperoleh pengetahuan, keterampilan, kreativitas, dan sikap. Keterampilan berbahasa dalam kurikulum di sekolah mencakup empat aspek, yaitu: keterampilan menyimak (listening skills), keterampilan berbicara (speaking skills), keterampilan membaca (reading skills), keterampilan menulis (writing skills). Pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar juga memberikan landasan yang kuat untuk mengembangkan kemampuan menulis, berbicara peserta didik. Selain itu, pengajaran Bahasa Indonesia juga berfungsi untuk memperkenalkan budaya, nilai-nilai moral, serta identitas nasional melalui berbagai macam teks yang dibaca atau ditulis. Melalui pembelajaran ini, siswa diharapkan dapat mengenal dan mencintai bahasa serta budaya Indonesia sebagai bagian dari identitas bangsa Andini, & Fadly, A. (2024). Seiring dengan perkembangan zaman

dan kemajuan teknologi, model pembelajaran deep learning pada pembelajaran Bahasa Indonesia perlu dikenalkan dan diimplementasikan kepada peserta didik pada kemampuan menulis dan berbicara. Melalui penciptaan karya media pembelajaran inovatif untuk guru dengan pendekatan inovatif yang melibatkan media inovatif melalui model deep learning yang tentu kedepannya akan berkembang lagi melalui video, aplikasi pendidikan, dan platform pembelajaran online. Hal ini memungkinkan siswa untuk belajar dengan cara yang lebih menarik, interaktif, dan sesuai dengan kebutuhan serta perkembangan zaman Ekowati, V. I. et al (2023).

Media pembelajaran inovatif dalam pembelajaran bahasa harus dirancang semenarik mungkin untuk meningkatkan kemampuan menulis dan berbicara peserta didik di kelas. Media pembelajaran interaktif merujuk pada alat atau perangkat yang memungkinkan siswa untuk berinteraksi dengan materi pembelajaran, baik secara langsung maupun melalui teknologi. Neteria, F., et al (2020). Media ini bisa berupa aplikasi berbasis komputer, perangkat lunak, video pembelajaran interaktif, permainan edukatif, atau bahkan platform online yang memungkinkan siswa untuk berkolaborasi dan berkomunikasi dalam proses belajar mengajar. Dalam hal ini, pembelajaran menjadi lebih berbasis pada partisipasi aktif siswa, bukan sekadar pasif menyerap informasi Novela, D., et al (2024).

Media pembelajaran inovatif berbasis model deep learning ini sangat dibutuhkan untuk menuntaskan kemampuan menulis dan berbicara peserta didik. Pembelajaran seni merupakan pelajaran yang membangun kreativitas peserta didik. Media inovatif berbasis model deep learning dapat digunakan untuk sistem pendidikan adaptif yang dipersonalisasi. Pembelajaran yang dipersonalisasi dapat dimanfaatkan untuk membuat jenis pendidikan ini lebih efektif. Pembelajaran yang dipersonalisasi (juga dikenal sebagai pembelajaran berbasis kompetensi) adalah pendekatan pendidikan di pengajaran dimana peserta didik dapat menyesuaikan dengan kebutuhan dan kemampuannya. Model ini dianggap sebagai alternatif pendidikan tradisional di mana peserta didik Astindari, T et al (2024).. Media pembelajaran inovatif ini akan memudahkan pendidik dan peserta didik saat pemberian dan menerima tugas serupa, instruksi, dan penilaian. Pendidik lebih menyadari pentingnya pengembangan kreativitas, tetapi dengan kurikulum yang ketat dan terkoneksi digital dengan jumlah peserta didik yang banyak, maka pendidik harus mampu berinovasi untuk mengembangkan kreativitas peserta didik.

Model Project Based learning merupakan model pembelajaran yang berorientasi pada pemahaman mendalam berbasis project, memungkinkan siswa tidak hanya menghafal informasi, tetapi juga menginternalisasi pengetahuan secara bermakna melalui pengalaman belajar yang menyeluruh. Pendekatan ini mendorong keterlibatan emosional dan kognitif siswa, sehingga mereka dapat memaknai materi pelajaran secara lebih konstruktif Rajagukguk, S. (2023). Model pembelajaran ini bertujuan untuk menggantikan paradigma tradisional yang sering kali hanya menekankan penghafalan dan pengulangan informasi dengan pembelajaran yang lebih reflektif dan berbasis konstruksi pemahaman Nurul'Azizah, A., & Wardani, N. S. (2019). Model ini mendukung pendapat Natty, R. A., et al (2019). bahwa pembelajaran harus mampu beradaptasi dengan perubahan zaman yang terus berlangsung dengan menerapkan model yang selaras dengan perkembangan terkini, termasuk mengintegrasikan teknologi ke dalam prosesnya. Model project based learning menuntut waktu yang lebih panjang yang fleksibel, namun hal ini sering kali menjadi tantangan dalam

sistem pendidikan yang lebih mengutamakan efisiensi dan pencapaian target akademik tertentu Rania, N. G., et al (2024) Model ini berfokus pada pembelajaran bermakna yang diharapkan dapat mengubah perilaku siswa secara permanen serta membawa nilai-nilai positif ke dalam kehidupan sehari-hari mereka. Penerapan project based learning berbagai negara telah menunjukkan hasil yang signifikan dalam meningkatkan pemahaman dan keterlibatan siswa dalam kemampuan menulis dan berbicara.

Pendidik harus memfasilitasi peserta didik memiliki potensi dan kreativitas yang unik dan berbeda, dan tidak sampai merugikan prestasi akademiknya. Peserta didik tentu akan semakin senang dan kreatif melalui pembelajaran yang menyenangkan dengan media pembelajaran inovatif berbasis model project based learning sehingga selain kemampuan menulis, berbicara mereka bagus namun bakat dan minatnya dapat dikembangkan. Hal yang tidak boleh dilupakan pendidik adalah menghargai setiap kreativitas dan kemampuan yang dimiliki peserta didik, sehingga menggugah minat peserta didik untuk berkreasi dan mengembangkan bakat mereka. Kegiatan Pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan untuk mengembangkan kemampuan menulis dan berbicara peserta didik sekolah dasar melalui penciptaan media pembelajaran inovatif berbasis model project based learning. Oleh pendidik secara simultan. Kegiatan ini juga bertujuan untuk menciptakan lingkungan yang mendukung dan memotivasi peserta didik untuk berkembang dalam kemampuan menulis, berbicara, serta mempersiapkan mereka untuk berkontribusi secara positif dalam masyarakat dan pendidikan.

METODE PELAKSANAAN

Dalam pelaksanaan kegiatan Pengabdian kepada masyarakat kepada pendidik sekolah dasar di lingkungan dikdasmen Babat Lamongan ini diataranya melalui tahap perencanaan, tahap pelaksanaan dan tahap tahap evaluasi. Berikut penjelasannya. Tahap Perencanaan, semua tim atau peserta PkM merencanakan pelaksanaan PkM secara jelas dan berurutan serta membagi tugas dari masing-masing anggota, menentukan lokasi dan peserta pelatihan, konsumsi dan menentukan tema yang akan digunakan dalam pembuatan media pembelajaran inovatif berbasis model project based learning bentuk pop up book, memprint tema gambar yang telah disepakati yaitu lingkungan sekitar, menggunting dan memisahkan setiap gambar sesuai tema, di mulai pada tanggal 5-7 november 2025.

Tahap Pelaksanaan, Kegiatan PKM ini dilaksanakan pada hari Kamis-Jumat 2025 bertempat SD Muhammadiyah 1 Babat. Kegiatan dimulai pada pukul 08.00-12.00 WIB. Hal penunjang dalam kegiatan ini berupa sekolah, peserta didik. Alat dan bahan yang digunakan dalam kegiatan PKM ini yaitu spanduk, bingkai, kertas, pensil dan bahan-bahan terkait media pembelajaran inovatif berbasis model project based learning untuk mengatasi kemampuan menulis, berbicara yang akan di buat dan dipresentasikan dan akan ada pendampingan lebih lanjut terkait perbaikan media pembelajaran yang terbaik

Cara mengukur yang digunakan yaitu melalui pendekatan Participatory Action Research (PAR) terdiri dari kegiatan demonstrasi, pendampingan, dan diskusi. Pada pelatihan ini peserta terlibat sepenuhnya dalam proses pelatihan model pembelajaran project based learning. Pelaksanaan pelatihan ini terdiri dari 3 tahap, yaitu tahap pertama penyampaian teori atau materi terkait pembuatan media pembelajaran inovatif berbasis model project based learning yang terdiri dari pengertian, tujuan, sintaks, penerapan dalam pembelajaran

dan sistem penilaian. Tahap kedua, praktek pembuatan media pembelajaran inovatif berbasis model project based learning dalam pembelajaran. Praktek dilakukan dengan peer teaching sesama peserta pelatihan dan ketercapaian penguasaan keterampilan peserta pelatihan dalam mempraktekkan.

Media pembelajaran inovatif berbasis model Project based learning di sekolah dasar. Tahap ketiga, yaitu evaluasi. Secara langsung. Respon yang didapatkan peserta didik sangat antusias dalam mengikuti keseluruhan kegiatan PKM ini. Evaluasi dalam kegiatan PKM ini berupa evaluasi dari pembuatan media pembelajaran inovatif untuk mengatasi kemampuan menulis dan berbicara peserta didik dan berhasil menarik minat dan partisipasi dari peserta didik menjadi pembelajaran bermakna. Media pembelajaran inovatif ini yang di buat telah menjadi wadah yang baik untuk mendorong kolaborasi dan inovasi dalam pembelajaran Bahasa Indonesia yang inovatif dan menyenangkan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan ini dimulai pada pukul 08.00 diawali dengan pembukaan oleh ketua dalam kegiatan PKM dengan judul pembuatan media interaktif berbasis project based learning pendidik di sekolah dasar dilingkungan dikdasmen babat Lamongan. Lalu dilanjutkan dengan foto bersama pendidik dan kepala sekolah SD Muhammadiyah 1 Babat Lamongan. Setelah itu dilanjutkan dengan mempresentasikan hasil karya media pembelajaran inovatif berbasis model project based learning yang berupa pop up book, gambar imajinatif kepada peserta pelatihan oleh pendidik. Diawali dengan menjelaskan pengertian media pembelajaran inovatif setelah itu menjelaskan model project based learning, lalu dilanjutkan dengan menjelaskan langkah-langkah cara pembuatan media pembelajaran inovatif berbasis model project based learning yang telah disesuaikan dengan kebutuhan peserta didik terkait dengan kemampuan menulis, berbicara, kemudian team PKM media pembelajaran inovatif bersama peserta didik mempraktekkan langsung pembuatan media pembelajaran inovatif berbasis model project based learning. Seluruh pendidik sebanyak 29 orang membuat media pembelajaran inovatif yang berbeda sesuai dengan kreativitas dan kebutuhan yang disesuaikan sekolah mereka masing-masing.

Media pembelajaran inovatif merupakan media yang digunakan untuk menyampaikan materi atau ilmu dalam proses belajar. Pembelajaran disebut dengan interaksi antar pengajar, peserta didik, serta materi yang disampaikan dari pengajar ke peserta didik. Pembelajaran berbasis digital atau e-learning, digital learning merupakan salah satu metode pembelajaran yang menggunakan teknologi informasi yang berkualitas. Menurut Susandi, A., et al. (2025). dalam pembelajaran bahasa Indonesia menggunakan tool and practice antara lain : a) tahapan pada saat belajar secara interaktif menggunakan berbagai sumber belajar yang menarik, yang berupa media interaktif, digital atau learning object; b) kemudahan untuk memahami yang dapat mengakses dan menggunakan berbagai sumber informasi; c) pembelajaran dapat dilakukan secara mandiri; d) penilaian hasil dari kemampuan peserta didik dapat berbasis digital; e) pembelajaran yang memfokuskan terhadap interaksi antar pendidik dan peserta didik. Pembuatan media pembelajaran yang inovatif dalam menunjang pembelajaran berfungsi sebagai sarana atau media belajar atau dapat membantu pembelajaran dengan metode lain seperti pembelajaran menggunakan pembelajaran secara langsung berbasis model project based learning di sekolah dasar untuk mengatasi kemampuan menulis dan membaca

peserta didik. Selain itu media pembelajaran inovatif ini merupakan wadah yang memberikan materi pembelajaran yang dapat diakses secaramudah dan efektif yang diintegrasikan secara simultan dalam Learningoutcomes Irmaningrum et al., (2025).



Gambar 1. Kegiatan PKM

Langkah pembuatan media pembelajaran inovatif berbasis model Project Based Learning yaitu, peserta didik menyiapkan bahan-bahan media yang telah dibawa oleh peserta menyesuaikan kreatifitas masing-masing pendidik. Langkah kedua pendidik menyusun pola gambar yang diinginkan. Setelah pola tersusun pendidik menempelkan, mengkreasikan gambar tersebut pada kertas bufallo menggunakan double tip dan lem kertas dan juga kardus, manila. Pendidik terlihat membuat karya sesuai dengan kemampuan tentu berupaya hasil yang baik dan menyelesaikan problematika peserta didik dengan sangat antusias dalam mengerjakan media pembelajaran inovatif berbasis model project based learning yang dirancang oleh mereka. Semua peneidik dapat mengerjakan hasil karya media pembelajaran dengan sangat kreatif. Setelah peserta membuat media pembelajaran tersebut tim kami melakukan umpan balik untuk dilaksanakan perbaikan di tanggal 10-11 November 2025 setelah itu kegiatan dilanjutkan dengan dokumentasi foto tindak lanjut perbaikan.

Proses pembuatan media pembelajaran yang menarik dan interaktif sangat penting untuk meningkatkan kemampuan menulis, berbicara peserta didik. Sebaiknya, media pembelajaran inovatif ndisesuaikan dengan karakteristik materi dan gaya belajar siswa, agar mereka lebih mudah menyerap informasi dan tetap terlibat aktif dalam proses belajar dan tentu kedepan pelatihan ini akan berlanjut sehingga pendidik lebih kreatif dan menyenangkan sehingga dapat menumbuhkan kemampuan menulis dan berbicara peserta didik secara maksimal.

KESIMPULAN

Dari hasil kegiatan yang telah di lakukan oleh tim PKM Dosen Prodi PGSD Universitas Muhammadiyah Lamongan, Universitas Muhammadiyah Malang, Universitas Negeri Surabaya maka dapat diketahui bahwa kemampuan pendidik dalam membuat media pembelajaran inovatif perlu dilakukan terus menerus, dan tentu adanya motivasi dan dukungan, kolaborasi bersama antara akademisi dan pendidik untuk mengatasi permasalahan peserta didik melalui pendampingan pembuatan media pembelajaran yang inovatif berbasis model project based

learning model ini juga sebagai upaya untuk menumbuhkan semangat kreatif yang dimiliki pendidik dengan memberikan pendampingan pembuatan media pembelajaran dan praktek secara langsung. Latihan pembuatan media pembelajaran inovatif berbasis model Project based learning menunjukkan perlu adanya pelatihan dan pendampingan oleh tim dari perguruan tinggi terkait media pembelajaran agar kreativitas agar pendidik lebih bebas mengembangkan kemampuan serta minat dan bakat yang dimiliki peserta didik. Tidak lupa kerjasama berkelanjutan agar pendidik mampu menciptakan suatu karya media pembelajaran inovatif yang lainnya dan bermakna, kreatif, inovatif. Media pembelajaran dapat menjadi sarana bagi peserta didik untuk menceritakan dan menjelaskan idenya. Peserta didik dapat mengembangkan kemampuan menulis, berbicara melalui mediapembelajaran yang menarik dan menyenangkan untuk sekolah dasar.

UCAPAN TERIMA KASIH

Kami mengucapkan terimakasih kepada sekolah seluruh guru dilingkungan Dikdasmen Babat Lamongan, kepala sekolah SD Muhammadiyah 1 Babat sebagai tempat pelatihan dan PDM Babat Lamongan yang telah bersinergi dengan Universitas Muhammadiyah Lamongan dalam bidang pengabdian masyarakat untuk membantu problematika di SD yang beragam khususnya pada inovasi media pembelajaran bahasa Indonesia di Sekolah Dasar.

DAFTAR RUJUKAN

- Ali, M. (2020). Pembelajaran Bahasa Indonesia Dan Sastra (Basastra) Di Sekolah Dasar. *PERNIK : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(1), 35–44. <https://doi.org/10.31851/pernik.v3i2.4839>
- Astindari, T., Jannah, R., Muhtar, W., Dewi, S. N., & Aditia, M. (2024). Penerapan Pembelajaran Interaktif Melalui Media Pembelajaran Inovatif Berbasis Game Blooket Tingkat Sd/Mi Di Desa Trebungan. *Journal of Community Empowerment and Innovation*, 3(2), 64-72.
- Andini, & Fadly, A. (2024). Meningkatkan Keterampilan Menulis pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas VIII.2 SMP Muhammadiyah 22 Pamulang melalui Pendekatan Pembelajaran Berbasis Proyek. *Seminar Nasional dan Publikasi Ilmiah 2024 FIP UMJ*, 1835–1844.
- Ekowati, V. I., Nurhayati, E., Suwarna, S., & Saputri, I. I. (2023). Program for international student assessment-based analysis for Javanese test. *International Journal of Evaluation and Research in Education (IJERE)*, 12(2), 1122. <https://doi.org/10.11591/ijere.v12i2.24426>
- Gusliana, I. (2021). Implementasi Pembelajaran Bahasa Indonesia Berbasis Karakter Kerja Sama. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 7(1), 1–7. <https://doi.org/10.5281/zenodo.10802602>
- Inten, K., Dewi, Hermawan, Ruswandi, & Kurniasih. (2019). Penerapan Pembelajaran Kooperatif Tipe Numbered Head Together Untuk Meningkatkan Keterampilan Kerjasama Siswa Kelas III Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 4(3), 444–451. <https://doi.org/10.17509/jpgsd.v4i3.23472>
- Irmaningrum, R. N., Zativalen, O., Susandi, A., & Humairah, H. (2025). Development of a Local Wisdom Based Self-Esteem Scaffolding Model to Improve Elementary School Students' Social Skills. *Tunas: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 11(1), 25-34.



- Natty, R. A., Kristin, F., & Anugraheni, I. (2019). Peningkatkan kreativitas dan hasil belajar siswa melalui model pembelajaran project based learning di sekolah dasar. *Jurnal basicedu*, 3(4), 1082-1092.
- Neteria, F., Mulyadiprana, A., & Respati, R. (2020). Puzzle sebagai media pembelajaran inovatif dalam mata pelajaran IPS bagi guru di sekolah dasar. *Pedadidaktika: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 7(4), 82-90.
- Novela, D., Suriani, A., & Nisa, S. (2024). Implementasi pembelajaran inovatif melalui media digital di sekolah dasar. *Journal of Practice Learning and Educational Development*, 4(2), 100-105
- Nurul'Azizah, A., & Wardani, N. S. (2019). Upaya peningkatan hasil belajar matematika melalui model project based learning siswa kelas V SD. *Jurnal Riset Teknologi dan Inovasi Pendidikan (Jartika)*, 2(1), 194-204.
- Rania, N. G., Utaminingsih, R., & Ambarwati, R. (2024, December). Attempts To Improve Ipas Learning Outcomes Using The Project Based Learning Model For Grade V Students Of Sd Negeri Sorogenen 1. In *Proceedings of International Conference on Science and Technology for the Internet of Things* (Vol. 1, No. 01, pp. 1390-1400).
- Rajagukguk, S. (2023). Penerapan Project Based Learning untuk meningkatkan kreativitas siswa SD. *ELEMENTARY: Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar*, 3(1), 1-12.
- Susandi, A., Kharisma, A. I., Irmaningrum, R. N., & Zativalen, O. (2025). Pelatihan Pembuatan Media Interaktif Berbasis Model Deep Learning Pendidik Di Sekolah Dasar. *ALAINA: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 2(2).
- Wati, A. (2021). Pengembangan Media Permainan Ular Tangga untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Mahaguru: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 2(1), 68-73. <https://doi.org/10.33487/mgr.v2i1.1728>
- Zhuang, Y., Zhao, R., Xie, Z. W., & Yu, P. L. H. (2025). Enhancing language learning through generative AI feedback on picture-cued writing tasks. *Computers and Education: Artificial Intelligence*, 9(March), 100450. <https://doi.org/10.1016/j.caeai.2025.100450>