

PERAN KOMBEL DALAM MEMBANGUN KOMPETENSI PROFESIONALISME GURU SEKOLAH DASAR DI ERA DIGITAL

Oleh :

Dina Marianah¹⁾, Mardatillah²⁾, Oktaviani Adhi Suciptaningsih³⁾

^{1,2,3} Universitas Negeri Malang

¹email: dina.marianah.2421038@students.um.ac.id

²email: Mardhatillah.pasca@um.ac.id

³email: oktaviani.suciptaningsih.pasca@um.ac.id

Informasi Artikel

Riwayat Artikel :

Submit, 12 Januari 2025

Revisi, 19 April 2025

Diterima, 20 April 2025

Publish, 15 Mei 2025

Kata Kunci :

Dukungan Sosial,
Teman Sebaya,
Homesickness,
Pesantren.



ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji peran Komunitas Belajar (Kombel) dalam meningkatkan profesionalisme guru di era digital serta menelaah pengaruhnya terhadap mutu pembelajaran di SD Negeri Klampok II. Menggunakan metode kualitatif, penelitian ini mengumpulkan data melalui observasi langsung di kelas, wawancara semi-terstruktur dengan guru, kepala sekolah, siswa, dan orang tua, serta penyebaran kuesioner. Hasil penelitian mengindikasikan bahwa Kombel merupakan platform kolaboratif yang efektif bagi guru dalam berbagi pengalaman dan mengembangkan keterampilan teknologi, seperti penggunaan media digital dan permainan edukatif, termasuk Ular Tangga untuk pembelajaran matematika. Implementasi teknologi ini terbukti mampu meningkatkan motivasi belajar, partisipasi aktif, serta pemahaman siswa terhadap materi ajar. Kendati demikian, penelitian ini juga mengungkap beberapa kendala, di antaranya keterbatasan perangkat teknologi, masalah konektivitas internet, serta rendahnya keterlibatan orang tua. Untuk memaksimalkan hasil, diperlukan dukungan berupa infrastruktur yang memadai, pelatihan berkesinambungan bagi guru, serta kolaborasi yang erat antara pihak sekolah, guru, dan orang tua. Penelitian ini menyimpulkan bahwa Kombel memiliki peran strategis dalam mendorong transformasi pendidikan di era digital.

This is an open access article under the [CC BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license



Corresponding Author:

Nama: Dina Marianah

Afiliasi: Sekolah Pascasarjana, Universitas Negeri Malang

Email: dina.marianah.2421038@students.um.ac.id

1. PENDAHULUAN

Era digital saat ini ditandai dengan kemajuan teknologi yang pesat, yang membawa dampak signifikan dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk pendidikan. Dalam konteks pendidikan di Indonesia, pentingnya kompetensi berpikir kritis, literasi digital, dan kemampuan kolaboratif semakin ditekankan. Hal ini sejalan dengan Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan No. 36 Tahun 2018 yang menekankan perlunya penguatan pembelajaran berbasis multimedia untuk meningkatkan kualitas Pendidikan (Cynthia & Sihotang, 2023).

Penggunaan teknologi dalam proses belajar mengajar menjadi semakin krusial di era digital saat ini, di mana peserta didik tidak hanya dituntut untuk belajar secara efektif dan efisien, tetapi juga mampu beradaptasi dengan perkembangan teknologi yang terus berkembang pesat. Melalui pemanfaatan teknologi, pembelajaran dapat dirancang lebih interaktif, fleksibel, dan personal, memungkinkan peserta didik untuk mengakses sumber belajar dari berbagai platform digital kapan saja dan di mana saja. Selain itu, teknologi juga mendorong pengembangan potensi mereka secara optimal, baik dalam hal keterampilan akademik maupun kemampuan berpikir kritis,

kolaborasi, dan kreativitas yang relevan dengan kebutuhan abad ke-21 (Effendi & Wahidy, 2019).

Saat ini, pendidikan menghadapi tantangan dan peluang yang signifikan di era digital. Transformasi teknologi telah mengubah cara belajar dan mengajar, terutama di tingkat Sekolah Dasar (SD) (Lara Sati et al., 2023). Salah satu aspek penting dalam menghadapi perubahan ini adalah peningkatan kompetensi profesionalisme guru. Dalam konteks ini, Komunitas Belajar (Kombel) muncul sebagai salah satu solusi untuk mendukung guru dalam mengintegrasikan teknologi ke dalam pembelajaran. Kombel berfungsi sebagai wadah kolaboratif bagi guru untuk berbagi pengetahuan, pengalaman, dan strategi pengajaran yang inovatif (Vescio et al., 2008).

Penelitian ini berfokus pada peran Kombel dalam membangun kompetensi profesionalisme guru di SD Negeri Klampok II, Probolinggo. Dengan memanfaatkan teknologi dan permainan edukatif seperti Ular Tangga, penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi bagaimana Kombel dapat meningkatkan kualitas pembelajaran di kelas dan dampaknya terhadap keterlibatan siswa dalam proses belajar (Bintaratih & El-yunusi, 2024). Kompetensi profesional guru merupakan faktor penentu ketercapaian belajar dan pembelajaran berkualitas di kelas. Guru yang memiliki kompetensi yang tinggi dapat memberikan pengetahuan dan keterampilan yang berkualitas dan relevan dengan kebutuhan zaman (Annisa Alfath et al., 2022).

Salah satu fenomena yang muncul dalam pendidikan dasar adalah pergeseran dari metode pembelajaran tradisional ke pendekatan yang lebih interaktif dan berbasis teknologi (Jhuree, 2005). Siswa di era digital cenderung lebih responsif terhadap penggunaan media digital dalam pembelajaran, seperti aplikasi edukatif dan platform online (Ashari et al., 2024). Meskipun demikian, banyak guru masih menghadapi tantangan dalam mengintegrasikan teknologi ke dalam kurikulum mereka. Penelitian menunjukkan bahwa meskipun ada dukungan dari kebijakan pemerintah untuk memanfaatkan teknologi, implementasinya di lapangan seringkali terhambat oleh kurangnya pelatihan dan keterampilan guru dalam menggunakan alat digital secara efektif (Sitompul, 2022).

Fenomena yang muncul di SD Negeri Klampok II menggambarkan tantangan yang lebih umum di dunia pendidikan di Indonesia. Meskipun ada upaya untuk mengintegrasikan teknologi ke dalam kurikulum, banyak guru yang masih merasa kurang percaya diri dalam menggunakan alat digital secara efektif. Menurut Nanang Gesang Wahyudi, (2024) integrasi teknologi pendidikan dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran, namun tantangan seperti

kesenjangan akses dan kesiapan guru masih menjadi hambatan utama.

Selain itu, penggunaan permainan edukatif sebagai metode pembelajaran telah terbukti memberikan dampak positif terhadap motivasi dan prestasi siswa. Hasil penelitian mengungkapkan bahwa siswa yang mengikuti pembelajaran menggunakan permainan lebih efektif dalam memahami berbagai konsep matematika, (N.P.D. Apriyantini, I.W.S. Warpala, 2024). Oleh karena itu, Kombel tidak hanya berperan dalam pelatihan guru tetapi juga dalam menciptakan lingkungan belajar yang interaktif dan menyenangkan bagi siswa.

Dalam konteks ini, Komunitas Belajar (Kombel) muncul sebagai solusi untuk meningkatkan kompetensi profesionalisme guru. Kombel berfungsi sebagai platform kolaboratif bagi guru untuk berbagi pengetahuan dan pengalaman dalam penggunaan teknologi pendidikan. Dengan adanya Kombel, diharapkan guru dapat lebih siap menghadapi tantangan digitalisasi pendidikan dan mampu menerapkan metode pembelajaran yang inovatif (Prokopenko, 2021). Selain itu, permainan edukatif seperti Ular Tangga dapat digunakan sebagai alat untuk meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran matematika, sehingga menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan dan interaktif (Nawafilah & Masruroh, 2020).

Penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi peran Kombel dalam membangun kompetensi profesionalisme guru di SD Negeri Klampok II serta menganalisis dampak penggunaan teknologi dan permainan edukatif terhadap kualitas pembelajaran. Dengan memahami dinamika ini, diharapkan dapat ditemukan strategi yang lebih efektif untuk meningkatkan proses pembelajaran di era digital (Harlita & Ramadan, 2024). Dengan demikian, penelitian ini tidak hanya bertujuan untuk mengevaluasi peran Kombel dalam meningkatkan kompetensi profesionalisme guru tetapi juga untuk menilai dampak dari pendekatan pembelajaran yang inovatif terhadap hasil belajar siswa di era digital.

2. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif untuk mengeksplorasi peran Kombel dalam meningkatkan kompetensi profesionalisme guru serta dampaknya terhadap pembelajaran di SD Negeri Klampok II Kecamatan Tongas Kabupaten Probolinggo. Pendekatan kualitatif dipilih karena memungkinkan peneliti untuk memahami fenomena secara mendalam melalui interaksi langsung dengan subjek penelitian, serta mendapatkan data yang kaya dan kontekstual.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Sebelum membahas hasil observasi, wawancara, dan kuesioner, penting untuk mencatat bahwa penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi peran Kombel dalam meningkatkan kompetensi profesionalisme guru serta dampaknya terhadap pembelajaran di SD Negeri Klampok II Kecamatan Tongas Kabupaten Probolinggo. Dengan pendekatan kualitatif yang melibatkan observasi langsung dan interaksi dengan berbagai pihak terkait, penelitian ini berhasil mengumpulkan data yang kaya dan mendalam. Data tersebut memberikan wawasan yang berharga mengenai bagaimana Kombel berfungsi sebagai platform kolaboratif bagi guru, serta bagaimana penerapan teknologi dan permainan edukatif dapat mempengaruhi keterlibatan siswa dalam proses belajar. Temuan ini tidak hanya memberikan gambaran tentang keberhasilan Kombel dalam konteks pendidikan, tetapi juga mengidentifikasi tantangan yang dihadapi oleh guru dan siswa dalam mengintegrasikan teknologi ke dalam pembelajaran sehari-hari.

Hasil Observasi Kelas

Observasi dilakukan di kelas IV SD Negeri Klampok II Kecamatan Tongas Kabupaten Probolinggo, dengan fokus pada penerapan metode pembelajaran menggunakan permainan Ular Tangga dalam materi penjumlahan. Berikut adalah hasil observasi yang diperoleh:

1. Penerapan Kurikulum.

Guru mengikuti Kurikulum Merdeka dan mengintegrasikan permainan edukatif untuk mengajarkan konsep penjumlahan. Permainan Ular Tangga disesuaikan dengan materi matematika, sehingga siswa tidak hanya belajar konsep penjumlahan tetapi juga dilatih untuk berpikir kritis saat bermain.

2. Metode Pembelajaran

Guru menggunakan teknologi seperti PowerPoint untuk menjelaskan materi sebelum melanjutkan ke aktivitas permainan. Pendekatan ini membuat pembelajaran menjadi lebih interaktif dan menyenangkan, yang membantu siswa memahami konsep dengan cara yang lebih menarik.

3. Interaksi Guru-Siswa

Guru menunjukkan keterlibatan aktif dalam setiap sesi permainan, memberikan umpan balik langsung kepada siswa. Siswa terlihat lebih antusias dan bersemangat, menunjukkan bahwa pembelajaran yang melibatkan teknologi dan permainan meningkatkan partisipasi mereka dalam kelas.

Hasil Wawancara

Wawancara dilakukan dengan kepala sekolah, guru, siswa, dan orang tua untuk menggali pandangan mereka tentang penggunaan Kombel dan teknologi dalam pembelajaran. Berikut adalah temuan utama dari wawancara:

1. Wawancara dengan Kepala Sekolah

Kepala sekolah mendukung penggunaan Kombel dalam pembelajaran, menganggapnya sebagai alat yang efektif untuk meningkatkan keterampilan digital guru. Beliau menyampaikan bahwa Kombel menyediakan pelatihan dan sumber daya yang memungkinkan guru untuk lebih memahami teknologi serta cara mengintegrasikannya dalam proses pembelajaran.

2. Wawancara dengan Guru

Para guru merasa bahwa penggunaan teknologi seperti PowerPoint, aplikasi pembelajaran, dan permainan edukatif membantu mereka menyampaikan materi dengan cara yang lebih menarik. Namun, beberapa guru juga mengungkapkan perlunya pelatihan lebih lanjut untuk memaksimalkan penggunaan aplikasi digital dan permainan dalam pembelajaran.

3. Wawancara dengan Orang Tua

Orang tua mendukung penggunaan teknologi dan permainan edukatif, menyatakan bahwa anak-anak mereka lebih tertarik dan lebih cepat memahami pelajaran setelah menggunakan alat-alat tersebut. Beberapa orang tua berharap agar penggunaan teknologi lebih diperkenalkan di rumah, dengan dukungan orang tua yang lebih aktif dalam membimbing anak dalam memanfaatkan teknologi secara tepat.

Hasil Kuesioner

Kuesioner disebarakan kepada siswa dan orang tua untuk mengumpulkan data terstruktur mengenai pengalaman mereka dengan teknologi pembelajaran. Berikut adalah hasil utama:

1. Hasil Kuesioner dengan Siswa.

- a) 85% siswa menyatakan bahwa mereka lebih suka belajar matematika melalui permainan seperti Ular Tangga.
- b) 75% siswa merasa bahwa pembelajaran menggunakan teknologi membuat mereka lebih tertarik dan aktif dalam mengikuti pelajaran.

2. Hasil Kuesioner dengan Orang Tua.

- a) 90% orang tua mendukung penggunaan teknologi dalam pembelajaran, terutama yang berbentuk permainan edukatif.
- b) 80% orang tua melihat peningkatan motivasi belajar anak setelah menggunakan teknologi, terutama dalam pelajaran matematika.

Pembahasan

Berdasarkan hasil observasi, wawancara, dan kuesioner, dapat disimpulkan bahwa peran Kombel dalam pelatihan dan pemberdayaan guru sangat signifikan untuk meningkatkan kompetensi profesionalisme mereka dalam memanfaatkan teknologi untuk pembelajaran.

1. Peningkatan Kompetensi Profesionalisme Guru

Penggunaan Kombel sebagai wadah kolaboratif memberikan kesempatan bagi guru untuk berbagi pengalaman dan strategi pengajaran yang inovatif. Hal ini sejalan dengan teori kolaborasi dalam pendidikan yang menekankan pentingnya

interaksi antar rekan sejawat untuk meningkatkan praktik pengajaran. Menurut Hattie & Timperley (2007), kolaborasi antara guru dapat menghasilkan peningkatan kemampuan pedagogis yang berdampak langsung pada kualitas pembelajaran siswa. Dalam konteks ini, Kombel berfungsi sebagai platform yang memungkinkan guru untuk saling mendukung dan belajar dari satu sama lain, sehingga meningkatkan kepercayaan diri mereka dalam menggunakan teknologi dalam pembelajaran.

2. Dampak Positif pada Keterlibatan Siswa.

Penggunaan permainan edukatif seperti Ular Tangga terbukti efektif dalam meningkatkan minat dan partisipasi siswa dalam pembelajaran matematika. Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis permainan dapat meningkatkan motivasi siswa dan membuat proses belajar menjadi lebih menyenangkan (Plass et al., 2015). Permainan edukatif tidak hanya membuat proses belajar menjadi lebih menyenangkan, tetapi juga membantu siswa mengembangkan keterampilan berpikir kritis dan kreatif. Dengan melibatkan siswa secara aktif dalam proses belajar, permainan ini dapat meningkatkan motivasi mereka untuk berpartisipasi dan belajar secara mandiri.

3. Tantangan yang Dihadapi

Meskipun hasil penelitian menunjukkan dampak positif dari penggunaan Kombel dan teknologi dalam pembelajaran, terdapat beberapa tantangan yang perlu diatasi:

- a) Kurangnya Kepercayaan Diri Guru: Beberapa guru merasa kurang percaya diri dalam mengintegrasikan teknologi ke dalam pembelajaran karena keterbatasan pelatihan. Hal ini sejalan dengan temuan Gajda & Koliba (2007) yang menyatakan bahwa partisipasi dalam komunitas belajar profesional dapat meningkatkan kepercayaan diri guru melalui dukungan kolektif.
- b) Keterbatasan akses perangkat teknologi dan koneksi internet di rumah dapat menghambat efektivitas pembelajaran berbasis teknologi. Penelitian oleh Jurnal Ilmiah Pendidikan Citra Bakti (2024) menunjukkan bahwa tantangan utama dalam implementasi pembelajaran berbasis teknologi meliputi keterbatasan infrastruktur dan akses internet, dengan 65% responden mengungkapkan bahwa konektivitas internet yang tidak stabil merupakan hambatan terbesar. Selain itu, 72% guru merasa membutuhkan pelatihan lebih lanjut agar dapat memanfaatkan teknologi secara efektif dalam proses pembelajaran. Hal ini menunjukkan bahwa infrastruktur yang memadai sangat penting untuk mendukung penggunaan teknologi dalam pendidikan dan bahwa tanpa akses yang baik, efektivitas pembelajaran akan terhambat (Sucipto, 2024).
- c) Partisipasi Orang Tua yang Terbatas: Partisipasi orang tua yang masih terbatas juga menjadi

faktor penting yang mempengaruhi keberhasilan penerapan teknologi di rumah. Menurut Ackerman (2011), dukungan orang tua sangat berpengaruh terhadap keberhasilan akademik siswa, sehingga keterlibatan mereka dalam proses pembelajaran perlu ditingkatkan.

Dengan memahami tantangan-tantangan ini, pihak sekolah dan komunitas belajar dapat merumuskan strategi yang lebih efektif untuk mengatasi hambatan-hambatan tersebut dan memaksimalkan potensi Kombel dalam meningkatkan kualitas pendidikan di era digital.

4. KESIMPULAN

Penelitian ini telah mengeksplorasi peran Komunitas Belajar (Kombel) dalam meningkatkan kompetensi profesional guru di SD Negeri Klampok II, Kecamatan Tongas, Kabupaten Probolinggo, serta dampaknya terhadap pembelajaran di era digital. Berdasarkan hasil observasi, wawancara, dan kuesioner, beberapa kesimpulan utama dapat ditarik sebagai berikut:

1. Pentingnya Kombel dalam Pemberdayaan Guru

Kombel berfungsi sebagai wadah kolaboratif yang efektif bagi guru untuk berbagi pengetahuan dan pengalaman dalam penggunaan teknologi pendidikan. Melalui pelatihan yang disediakan oleh Kombel, guru-guru di SD Negeri Klampok II Kecamatan Tongas Kabupaten Probolinggo menunjukkan peningkatan dalam keterampilan mereka untuk mengintegrasikan teknologi ke dalam proses pembelajaran, seperti penggunaan aplikasi pembelajaran interaktif, media digital, dan permainan edukatif.

2. Dampak Positif pada Keterlibatan Siswa

Penggunaan permainan edukatif seperti Ular Tangga terbukti dapat meningkatkan minat dan partisipasi siswa dalam pembelajaran matematika. Siswa menunjukkan respons positif terhadap metode pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan, yang berkontribusi pada pemahaman konsep matematika yang lebih baik.

3. Sudut Pandang Orang Tua

Pembelajaran berbasis teknologi memberikan manfaat yang signifikan bagi anak-anak mereka, terutama dalam meningkatkan kreativitas, kemandirian, dan minat belajar. Penggunaan media digital seperti video pembelajaran, aplikasi interaktif, dan permainan edukatif membantu anak-anak lebih mudah memahami materi pelajaran, khususnya pada topik yang menantang seperti matematika. Orang tua juga melihat bahwa anak-anak menjadi lebih antusias dalam berbagi pengalaman belajar mereka di rumah, yang menunjukkan dampak positif teknologi terhadap motivasi belajar. Namun, beberapa orang tua mengungkapkan adanya kendala, seperti keterbatasan perangkat di rumah dan biaya akses internet, yang dapat menghambat kelangsungan pembelajaran berbasis teknologi di luar sekolah. Oleh karena itu, kolaborasi antara sekolah, guru, dan orang tua sangat

diperlukan untuk mendukung penggunaan teknologi yang optimal dalam pembelajaran, sehingga manfaatnya dapat dirasakan oleh semua pihak secara merata.

4. Tantangan yang Dihadapi

Meskipun ada kemajuan yang signifikan, penelitian ini juga menemukan tantangan yang perlu diatasi, seperti kurangnya kepercayaan diri beberapa guru dalam menggunakan teknologi, keterbatasan akses perangkat, waktu guru untuk mempersiapkan materi berbasis teknologi, dan internet di rumah, serta partisipasi orang tua yang masih rendah dalam mendukung pembelajaran digital anak-anak mereka.

5. Rekomendasi untuk Peningkatan

Untuk mengoptimalkan penggunaan teknologi dalam pendidikan, diperlukan pelatihan berkelanjutan bagi guru agar mereka lebih percaya diri dan terampil dalam mengintegrasikan teknologi ke dalam pembelajaran, peningkatan akses terhadap perangkat dan internet, serta program pelatihan untuk orang tua agar mereka dapat lebih aktif mendukung anak-anak mereka dalam pembelajaran berbasis teknologi. Pentingnya dukungan dari sekolah dan pemerintah untuk menyediakan infrastruktur teknologi yang memadai, terutama di daerah yang memiliki akses terbatas.

Secara keseluruhan, penelitian ini menunjukkan bahwa Kombel memiliki peran penting dalam membangun kompetensi profesionalisme guru serta meningkatkan kualitas pembelajaran di SD Negeri Klampok II Kecamatan Tongas Kabupaten Probolinggo melalui penerapan teknologi dan permainan edukatif. Namun, diperlukan upaya lebih lanjut untuk mengatasi tantangan yang ada agar potensi penuh dari integrasi teknologi dapat tercapai secara optimal di lingkungan pendidikan dasar

Dengan demikian, Kombel memiliki potensi besar untuk berkontribusi pada pengembangan profesionalisme guru dan peningkatan kualitas pendidikan di era digital. Upaya kolaboratif antara sekolah, guru, siswa, dan orang tua sangat penting untuk menciptakan lingkungan belajar yang efektif, inovatif, dan mendukung perkembangan siswa secara holistic.

5. REFERENSI

- Ackerman, D. V, & Ackerman, D. (2011). *The Impact of Teacher Collaboration in a Professional Learning Community on Teacher Job Satisfaction This is to certify that the doctoral study by.*
- Annisa Alfath, Fara Nur Azizah, & Dede Indra Setiabudi. (2022). Pengembangan Kompetensi Guru dalam Menyongsong Kurikulum Merdeka Belajar. *Jurnal Riset Sosial Humaniora Dan Pendidikan*, 1 (2), 42–50. <https://doi.org/10.56444/soshumdik.v1i2.73>
- Ashari, A., Buntu, A., Windarsih, Y., & Trianto, M. (2024). Pendampingan Penggunaan Platform Gamifikasi untuk Pembuatan Media Evaluasi Pembelajaran Online. *Jurnal Abdidas*, 5 (1), 26–32. <https://doi.org/10.31004/abdidas.v5i1.891>
- Bintaratih, S., & El-yunusi, M. Y. M. (2024). *Strategi Pembelajaran Melalui Kuis Dan Game Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Di SDN Ganting Gedangan Sidoarjo*. 5(6), 7336–7345.
- Cynthia, R. E., & Sihotang, H. (2023). Melangkah Bersama di Era Digital : Pentingnya Literasi Digital Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis dan Kemampuan Pemecahan Masalah Peserta Didik. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 7, 31712–31723.
- Effendi, D., & Wahidy, D. A. (2019). Pemanfaatan Teknologi Dalam Proses Pembelajaran Menuju Pembelajaran Abad 21. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Program Pascasarjana Universitas Pgri Palembang*, 125–129.
- Gajda, R., & Koliba, C. (2007). Evaluating the imperative of intraorganizational collaboration: A school improvement perspective. *American Journal of Evaluation*, 28(1), 26–44. <https://doi.org/10.1177/1098214006296198>
- Harlita, I., & Ramadan, Z. H. (2024). Peran Komunitas Belajar di Sekolah Dasar dalam Mengembangkan Kompetensi Guru. *Didaktika: Jurnal Kependidikan*, 13(3), 2907–2920. <https://jurnaldidaktika.org>
- Hattie, J., & Timperley, H. (2007). The power of feedback. *Review of Educational Research*, 77(1), 81–112. <https://doi.org/10.3102/003465430298487>
- Jhurree, V. (2005). Technology integration in education in developing countries: Guidelines to policy makers. *International Education Journal*, 6(4), 467–483.
- Lara Sati, Wahdini Rohmah Jaelani, Y. T. H. (2023). *View of Transformasi Digital Dalam Pendidikan Sebuah Tinjauan Dalam Perspektif Filosofis.pdf*. Sindoro Cendekia Pendidikan.
- N.P.D. Apriyantini, I.W.S. Warpala, I. G. W. S. (2024). Game Edukasi Berbasis Matematika Realistik Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemahaman Konsep Pada Mata Pelajaran Matematika. *Jurnal Teknologi Pembelajaran Indonesia*, 14(1), 40–54.
- Nanang Gesang Wahyudi, J. (2024). *View of Integrasi Teknologi dalam Pendidikan Tantangan dan Peluang Pembelajaran Digital di Sekolah Dasar.pdf* (pp. 444–451). Indonesian Research Journal on Education- ISSN: 2775 –8672, p-ISSN: 2775 –9482 Volume 4, Nomor 4 Tahun 2024 Halaman: 444-451 Research Article Web: <https://irje.org/index.php/irje444Integrasi> Teknologi dalam Pendidikan: Tantangan dan

- Peluang Pembelajaran Digital.
<https://irje.org/index.php/irje>
- Nawafilah, N. Q., & Masruroh, M. (2020). Pengembangan Alat Permainan Edukatif Ular Tangga Matematika untuk Meningkatkan Kemampuan Berhitung Anak Kelas III SDN Guminingrejo Tikung Lamongan. *Jurnal Abdimas Berdaya : Jurnal Pembelajaran, Pemberdayaan Dan Pengabdian Masyarakat*, 3(01), 37.
<https://doi.org/10.30736/jab.v3i01.42>
- Plass, J. L., Homer, B. D., & Kinzer, C. K. (2015). Foundations of Game-Based Learning. *Educational Psychologist*, 50(4), 258–283.
<https://doi.org/10.1080/00461520.2015.1122533>
- Prokopenko, O. (2021). *Technological Challenges of Our Time in the Digitalization of the Education of the Future*. *Futurity Education*, 1–9.
<https://doi.org/10.57125/fed/2022.10.11.3>
- Sitompul, B. (2022). Kompetensi Guru dalam Pembelajaran di Era Digital. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 6(3), 13953–13960.
<https://doi.org/10.31004/jptam.v6i3.4823>
- Sucipto. (2024). Analisis Tantangan dan Peluang Implementasi Pembelajaran Berbasis Teknologi Di Era Digital Learning. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Citra Bakti*, 11(3), 902–916.
<http://jurnalilmiahcitrabakti.ac.id/jil/index.php/jil>
- Vescio, V., Ross, D., & Adams, A. (2008). *A review of research on the impact of professional learning communities on teaching practice and student learning*. *Teaching and Teacher Education*, 24(1), 80–91.
<https://doi.org/10.1016/j.tate.2007.01.004>