

**PELATIHAN PEMANFAATAN WORDWALL DAN GOOGLE EARTH SEBAGAI
MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF DI SD NEGERI WARU 01**

Luqman Rohmad Maghribi¹, Dede Rizki Saepullah², Anisa Khayati Nur Kafah³,
Pipit Novita⁴, Marshandra Sumantri⁵

^{1,2,3,4,5} PGSD FKIP Universitas Pamulang
dosen03189@unpam.ac.id

ABSTRACT

This community service program aimed to improve the digital competence of elementary school teachers at SD Negeri Waru 01, Parung, Bogor Regency, through training on the utilization of Wordwall and Google Earth as interactive learning media. The background of this study is the gap between the demands of 21st century education and the reality of conventional learning practices still prevalent in elementary schools. The program was implemented over six months through workshops, direct practice (micro-teaching), and intensive mentoring. Results showed significant improvement in teachers' digital literacy, enabling them to independently design interactive learning activities using Wordwall (gamification quizzes, random wheels) and navigate Google Earth features for contextual IPAS learning. Students demonstrated increased motivation, active participation, and improved spatial-visual literacy. The integration of interactive digital media aligns with findings that game-based learning and socio-educational environments are key predictors of eco-digital literacy development. The program also produced a sustainable digital learning repository aligned with the school curriculum, supporting the implementation of the Merdeka Curriculum in elementary education.

Keywords: Wordwall, Google Earth, interactive learning media, teacher training, digital literacy, elementary school

ABSTRAK

Program pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan untuk meningkatkan kompetensi digital guru SD Negeri Waru 01, Parung, Kabupaten Bogor melalui pelatihan pemanfaatan Wordwall dan Google Earth sebagai media pembelajaran interaktif. Latar belakang kegiatan ini adalah adanya kesenjangan antara tuntutan pendidikan abad ke-21 dengan realitas praktik pembelajaran konvensional yang masih mendominasi di sekolah dasar. Program dilaksanakan selama enam bulan melalui workshop, praktik langsung (micro-teaching), dan pendampingan intensif. Hasil kegiatan menunjukkan adanya peningkatan signifikan pada literasi digital guru serta kemampuan mandiri dalam merancang aktivitas pembelajaran interaktif. Integrasi media digital interaktif selaras dengan temuan bahwa lingkungan sosio-pendidikan dan pembelajaran berbasis teknologi merupakan prediktor utama pengembangan eco-digital literacy. Siswa menunjukkan peningkatan motivasi dan partisipasi aktif. Program ini juga menghasilkan repositori media pembelajaran digital yang berkelanjutan, mendukung implementasi Kurikulum Merdeka di pendidikan dasar.

Kata Kunci: Wordwall, Google Earth, media pembelajaran interaktif, pelatihan guru, literasi digital, sekolah dasar.

A. Pendahuluan

Perkembangan teknologi digital dalam bidang pendidikan telah membawa perubahan yang signifikan terhadap proses pembelajaran di sekolah dasar. Transformasi pendidikan menuju era digital dan Society 5.0 menuntut guru untuk mampu memanfaatkan berbagai media pembelajaran berbasis teknologi agar pembelajaran menjadi lebih interaktif, menarik, dan bermakna. Penggunaan teknologi dalam pembelajaran tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu visual, tetapi juga sebagai sarana untuk meningkatkan keterlibatan siswa, mendorong pembelajaran aktif, serta mengembangkan keterampilan abad ke-21 seperti berpikir kritis, kolaborasi, kreativitas, dan komunikasi (Sofiasyari, Maghribi, et al., 2025; Wasino et al., 2026). Sebagaimana dikemukakan dalam literatur tentang problematika pendidikan di era perubahan, sekolah dasar dituntut untuk terus berinovasi dalam menghadapi tantangan dan harapan pendidikan masa kini (Wasino et al., 2026).

Pemanfaatan media pembelajaran digital terbukti mampu meningkatkan pemahaman konsep,

motivasi belajar, serta keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Studi Fatmawati et al. (2026) menegaskan bahwa lingkungan sosio-pendidikan (socio-educational environment) dan pembelajaran tanpa kertas (paperless learning) merupakan prediktor kuat bagi terbentuknya eco-digital literacy siswa. Temuan ini memperkuat urgensi pengembangan media interaktif berbasis teknologi di sekolah dasar. Selain itu, pembelajaran berbasis teknologi dapat meningkatkan kreativitas guru dalam merancang kegiatan pembelajaran yang inovatif dan menyenangkan, khususnya melalui aktivitas seni yang melatih berpikir kreatif dan inovatif (Maghribi & Sofiasyari, 2025; Maulana et al., 2022).

Salah satu platform yang sangat potensial adalah Wordwall. Platform berbasis web ini memungkinkan guru membuat aktivitas interaktif seperti kuis, permainan mencocokkan, hingga teka-teki yang dapat digunakan secara daring maupun luring. Implementasi model Teams Games Tournament (TGT) berbantuan platform digital terbukti meningkatkan partisipasi aktif siswa dan hasil belajar secara signifikan

(Maghribi et al., 2023; Maghribi, 2026). Lebih lanjut, perbedaan pengaruh antara model TGT dan Contextual Teaching and Learning (CTL) terhadap hasil belajar PKn menunjukkan bahwa pendekatan berbasis permainan lebih efektif dalam meningkatkan capaian kognitif siswa kelas V (Maghribi, Su'ad, et al., 2026).

Di sisi lain, Google Earth dapat dimanfaatkan untuk materi geografi dan lingkungan, memungkinkan siswa menjelajahi lokasi dunia secara virtual. Analisis kebutuhan bahan ajar berbasis kearifan lokal menunjukkan bahwa pembelajaran kontekstual yang mengintegrasikan lingkungan nyata terbukti meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa (Sofiasyari, Maghribi, et al., 2025). Sementara itu, pengembangan literasi sains dan matematika melalui fitur kecerdasan buatan (AI) di sekolah dasar juga mempertegas pentingnya integrasi teknologi berbasis data dan visualisasi dalam pembelajaran (Pratiwi et al., 2026; Rahayu et al., 2025).

Namun, realitasnya masih banyak guru sekolah dasar yang menghadapi hambatan belajar, baik dari faktor internal maupun eksternal,

yang berpengaruh terhadap kemampuan belajar siswa (Maghribi et al., 2024). Keterbatasan pelatihan dan keterampilan teknis guru menjadi faktor utama rendahnya pemanfaatan teknologi secara optimal (Anggara et al., 2021; Usman et al., 2025). Fenomena ini pula yang ditemukan di SD Negeri Waru 01, Parung, Bogor. Manajemen karir guru yang baik sesungguhnya berkontribusi langsung pada mutu pendidikan, sehingga diperlukan upaya terstruktur untuk meningkatkan kompetensi profesional pendidik (Ramandhika et al., 2025).

Pemanfaatan AI dalam pengembangan literasi PKn dan IPS menunjukkan bahwa persepsi guru dan siswa terhadap teknologi sangat menentukan keberhaslannya integrasinya di kelas (Maghribi, Mutakin, et al., 2026). Internalisasi nilai-nilai civic dalam literasi numerasi melalui AI pun menegaskan bahwa teknologi bukan sekadar alat, melainkan medium pembentukan karakter siswa sejak dini (Pratiwi et al., 2026). Oleh karena itu, program pengabdian ini dirancang dengan empat tujuan utama: (1) meningkatkan kompetensi pedagogis digital guru; (2) mentransformasi media pembelajaran dari statis

menjadi interaktif berbasis gamifikasi; (3) meningkatkan motivasi dan partisipasi aktif siswa; serta (4) menyediakan repositori sumber belajar digital yang berkelanjutan.

B. Metode Penelitian

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini menggunakan pendekatan participatory action research (PAR) dengan metode pelatihan berbasis workshop (hands-on experience) yang disertai pendampingan intensif. Penelitian dilaksanakan di SD Negeri Waru 01, Jl. H. Mawi RT. 02/01, Kecamatan Parung, Kabupaten Bogor, Provinsi Jawa Barat. Subjek utama adalah seluruh guru SD Negeri Waru 01, dengan siswa-siswi sebagai penerima manfaat akhir.

Program dilaksanakan selama enam bulan dalam tiga tahap sistematis. Tahap Persiapan (Bulan 1-2) mencakup observasi mendalam, koordinasi administrasi dengan kepala sekolah, penyiapan modul pelatihan, dan pra-evaluasi (pre-test) kompetensi digital guru. Pengelolaan program yang sistematis mengacu pada prinsip-prinsip manajemen pendidikan yang berorientasi pada mutu (Ramandhika et al., 2025;

Rangkuti et al., 2025). Tahap Implementasi (Bulan 3-4) mencakup pelaksanaan workshop intensif pemanfaatan Wordwall dan Google Earth, pendampingan penyusunan media, serta praktik micro-teaching. Tahap Evaluasi (Bulan 5-6) meliputi post-test, penyempurnaan produk digital, penyusunan laporan akhir, dan publikasi hasil.

Teknik pengumpulan data menggunakan observasi langsung, angket respons guru dan siswa, serta penilaian produk media pembelajaran. Analisis data dilakukan secara deskriptif kualitatif. Kemampuan analisis kesulitan belajar siswa baik dalam aspek menulis maupun IPS menjadi rujukan dalam penyusunan strategi pelatihan yang tepat sasaran (Maghribi et al., 2024; Sofiasyari, Maghribi, et al., 2025). Indikator keberhasilan meliputi: meningkatnya skor kompetensi digital guru, tersedianya minimal 20 aktivitas digital baru yang relevan kurikulum, serta meningkatnya keaktifan dan kepuasan belajar siswa.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

1. Peningkatan Kompetensi Profesional Guru dalam Bidang Teknologi

Hasil kegiatan menunjukkan transformasi signifikan pada kemampuan guru dalam mengoperasikan platform digital. Sebelum pelatihan, sebagian besar guru hanya menggunakan teknologi untuk fungsi administratif sederhana. Pasca-pelatihan, guru-guru SD Negeri Waru 01 mampu secara mandiri merancang kuis interaktif, permainan menjodohkan, dan roda acak di Wordwall, serta menavigasi fitur Voyager dan Street View di Google Earth untuk materi IPAS. Temuan ini konsisten dengan hasil inovasi pembelajaran di sekolah dasar yang menekankan pentingnya peningkatan keterampilan berbicara, menulis, dan berpikir kreatif melalui metode aktif berbasis media (Sumali, Achmad; Maghribi, 2026).

2. Transformasi Media Pembelajaran dari Konvensional ke Interaktif

Program ini berhasil mengubah paradigma penyajian materi di kelas. Guru mulai meninggalkan metode ceramah monoton dan beralih ke media visual-digital. Pergeseran ini selaras dengan argumen bahwa pendidikan di era perubahan harus mampu menjawab problematika, tantangan, dan harapan masyarakat

melalui inovasi pedagogi yang berkelanjutan (Wasino et al., 2026). Integrasi teknologi dalam pembelajaran meningkatkan kreativitas guru dalam merancang kegiatan inovatif dan menyenangkan (Maulana et al., 2022), sekaligus membangun kesadaran eco-digital literacy sebagaimana ditemukan Fatmawati et al. (2026) bahwa media interaktif berkontribusi pada terbentuknya literasi digital yang ramah lingkungan.

3. Efektivitas Gamifikasi Melalui Wordwall dalam Joyful Learning

Observasi selama implementasi menunjukkan peningkatan antusiasme siswa yang sangat nyata. Penggunaan elemen gamifikasi pada Wordwall menciptakan suasana belajar yang kompetitif sekaligus menyenangkan. Prinsip umpan balik instan dan tantangan dalam permainan digital membantu siswa SD yang berada pada tahap operasional konkret untuk tetap fokus. Hal ini sejalan dengan keefektifan model Teams Games Tournament (TGT) yang terbukti meningkatkan capaian belajar siswa SD secara signifikan (Maghribi et al., 2023; Maghribi et al., 2026). Perbedaan pengaruh model TGT dibandingkan CTL mempertegas

bahwa pendekatan berbasis kompetisi sehat lebih optimal dalam meningkatkan hasil belajar PKn kelas V SD (Maghribi et al., 2026). Pemanfaatan fitur AI dalam pembelajaran PKn dan IPS pun menunjukkan bahwa persepsi positif guru dan siswa terhadap teknologi berkorelasi dengan peningkatan literasi dan partisipasi (Maghribi et al., 2026).

4. Google Earth sebagai Medium Literasi Geospasial Kontekstual

Melalui pemanfaatan Google Earth, siswa menunjukkan kemajuan dalam memahami konsep ruang, letak geografis, dan kondisi lingkungan secara riil. Siswa tidak lagi sekadar melihat peta dua dimensi yang statis, tetapi mampu melakukan observasi virtual mendalam melalui fitur Voyager, Street View, dan tampilan 3D. Temuan ini mempertegas pentingnya analisis kebutuhan bahan ajar berbasis kearifan lokal dan konteks lingkungan nyata untuk meningkatkan berpikir kritis siswa (Sofiasyari et al., 2025). Integrasi Google Earth dalam pembelajaran IPS secara tidak langsung membantu mengatasi hambatan belajar siswa yang selama ini kesulitan memvisualisasikan konsep geografis

secara abstrak (Maghribi et al., 2024). Peningkatan literasi matematika dan sains melalui teknologi AI menguatkan pula bahwa media berbasis visualisasi data efektif membangun fondasi literasi multidimensi sejak dini (Rahayu et al., 2025).

5. Redefinisi Peran Guru sebagai Fasilitator Digital

Transformasi praktik mengajar guru menunjukkan bahwa pelatihan berdampingan dengan pendampingan mampu mengubah peran guru dari sekadar sumber informasi menjadi fasilitator kreatif. Sinergi antara kreativitas dan berpikir inovatif yang dapat dilatih melalui aktivitas seni dan eksplorasi menjadi modal utama guru dalam merancang pembelajaran berbasis teknologi (Maghribi, L R; Hartono; Rokhman, 2025). Kemampuan diferensiasi pembelajaran juga terbukti berkontribusi pada peningkatan keterampilan motorik siswa inklusi, menegaskan bahwa adaptasi media dan pendekatan yang berpusat pada siswa dapat menjangkau keberagaman peserta didik (Surasni; Maghribi, 2026). Hal ini memperkuat tesis bahwa guru yang berdaya secara digital mampu menciptakan

lingkungan kelas yang demokratis dan partisipatif (Kustiarini et al., 2025).

6. Internalisasi Nilai dan Pembentukan Karakter Melalui Media Digital

Program ini tidak hanya berdampak pada aspek kognitif, tetapi juga pada pembentukan karakter siswa. Internalisasi dimensi civic values dalam literasi numerasi melalui pemanfaatan AI menunjukkan bahwa teknologi dapat menjadi medium efektif dalam penguatan nilai-nilai kewarganegaraan sejak jenjang sekolah dasar (Pratiwi et al., 2026). Di sisi lain, dampak psikologis lingkungan keluarga terhadap perkembangan emosional anak mempertegas pentingnya keseimbangan antara stimulasi digital di sekolah dengan stabilitas emosional peserta didik (Maghribi, Mutakin, et al., 2026). Guru yang peka terhadap kondisi psikologis siswa akan lebih mampu merancang media pembelajaran yang tidak hanya menarik, tetapi juga kondusif bagi tumbuh kembang karakter anak secara holistik.

7. Repositori Digital dan Keberlanjutan Program

Hasil nyata program ini adalah terbentuknya bank data berupa

kumpulan tautan aktivitas Wordwall dan rute eksplorasi Google Earth yang telah disesuaikan dengan kurikulum SD Negeri Waru 01. Repositori ini memastikan keberlanjutan inovasi pada tahun ajaran berikutnya. Inovasi pembelajaran berbasis riset di sekolah dasar sebagaimana dikembangkan dalam model R-Disa (Riset Inovasi Pendidikan Guru Sekolah Dasar) menekankan pentingnya produk nyata yang dapat direplikasi dan diwariskan kepada generasi guru berikutnya (Maghribi, 2026). Di samping itu, munculnya budaya kolaborasi antarguru memperkuat ekosistem profesionalisme sekolah. Manajemen keuangan berbasis Balance Score-Card (BSC) yang diterapkan secara adaptif di sekolah juga mendukung keberlanjutan program inovasi melalui alokasi sumber daya yang terencana (Rangkuti et al., 2025).

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil pelaksanaan program pengabdian kepada masyarakat di SD Negeri Waru 01, dapat disimpulkan beberapa hal. Pertama, program berhasil meningkatkan keterampilan teknis guru dalam mengoperasikan platform digital, mentransformasi guru dari

konsumen teknologi menjadi kreator konten pembelajaran yang kreatif dan inovatif. Kedua, integrasi Wordwall dan Google Earth terbukti menciptakan joyful learning, mengatasi hambatan afektif siswa, dan meningkatkan partisipasi aktif di kelas. Ketiga, pemanfaatan Google Earth meningkatkan literasi spasial dan kemampuan berpikir kritis siswa dalam menganalisis fenomena alam dan sosial. Keempat, program mendorong pergeseran paradigma dari pembelajaran konvensional menuju student-centered learning, di mana guru berperan sebagai fasilitator digital yang adaptif terhadap keberagaman siswa. Kelima, program menghasilkan repositori sumber belajar digital yang berkelanjutan melalui model inovasi R-Disa. Keenam, eco-digital literacy yang dibangun melalui program ini menjadi fondasi bagi terbentuknya generasi yang melek teknologi sekaligus bertanggung jawab terhadap lingkungan.

Rekomendasi strategis yang dapat diajukan antara lain: (1) replikasi model pelatihan pada sekolah dasar lain disertai evaluasi dampak jangka panjang terhadap hasil belajar kognitif; (2) pembentukan

KKG tingkat sekolah sebagai wadah pelatihan berkelanjutan; (3) optimalisasi sarana prasarana digital, termasuk akses internet yang stabil dan perangkat yang memadai; (4) pelebagaan budaya kreatif digital melalui kebijakan manajemen sekolah yang terencana; serta (5) penguatan karakter siswa melalui internalisasi nilai civic dan eco-digital literacy dalam setiap aktivitas pembelajaran berbasis teknologi.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdillah, A., & Anggara, B. (2023). Pemanfaatan media digital dalam pembelajaran sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 10(2), 45–58.
- Anggara, B., Maulana, R., & Praharani, D. (2021). Tantangan literasi digital guru sekolah dasar di era pandemi. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(1), 22–35.
- Eliyani, S., Hamda, N., & Kustiarini, P. (2024). Model pendampingan pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Pendidikan*, 5(1), 11–24.
- Fatmawati, S., Ismiyanti, Y., & Maghribi, L. R. (2026). Development Foundations of Interactive Media: The Role of Socio-Educational Environment and Paperless Learning as Predictors of Eco-Digital Literacy. *Journal of Mathematics Instruction, Social Research and Opinion*, 5(2), 1615–1626. <https://doi.org/10.58421/misro.v5i2.1556>

- Handayani, T., & Praharani, D. (2025). Inovasi media pembelajaran berbasis platform digital di sekolah dasar. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 12(1), 33–47.
- Ibrahim, F., Sofiasyari, I., & Nugraha, A. (2022). Penggunaan Google Earth untuk meningkatkan literasi geospasial siswa SD. *Jurnal Pendidikan IPS*, 9(2), 78–91.
- Ibrahim, F., Usman, H., & Luqman, A. (2025). Integrasi teknologi digital dalam pembelajaran berbasis proyek di sekolah dasar. *Jurnal Kurikulum dan Pembelajaran*, 13(1), 56–70.
- Kustiarini, P., Nugraha, A., & Movitaria, M. A. (2025). Pengembangan karakter siswa melalui pembelajaran berbasis teknologi. *Jurnal Pendidikan Karakter*, 11(1), 44–58.
- Luqman, A., Puspitasari, R., & Hamda, N. (2025). Efektivitas game-based learning menggunakan Wordwall terhadap motivasi belajar siswa. *Jurnal Inovasi Pembelajaran*, 7(2), 88–102.
- Maghribi, L R; Handoyo, Eko; Waluyo, E. (2026). DAMPAK PSIKOLOGIS KEKERASAN DALAM RUMAH TANGGA TERHADAP PERKEMBANGAN EMOSIONAL ANAK. 12.
- Maghribi, L R; Hartono; Rokhman, F. W. (2025). *Pengembangan Kreativitas Dan Berpikir Inovatif : Aktivitas Seni Yang Melatih*. 6(October), 23–29.
- Maghribi, L. R., Fajrie, N., & Surachmi, S. (2023). Implementasi Model Pembelajaran Teams Games Tournament di SD Margorejo 01 Kecamatan Pati. *Journal on Education*, 5(3), 5917–5924.
- Maghribi, L. R., Ismaya, E. A., & Kudus, U. M. (2024). *Analisis Hambatan Belajar Siswa dalam Mata Pelajaran IPS Kelas V SD IT Nurul Fikri Kecamatan Trangkil Pati memenuhi Standar Kelulusan Minimal pada tata cara pembelajaran yang tidak cara yang digunakan dalam media yang pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial maka berpengaruh terhadap kemampuan belajar siswa . Faktor internal tersebut*. 7(September).
- Maghribi, L. R., Mutakin, D., & Novita, P. (2026). Persepsi Guru dan Siswa terhadap Penggunaan Fitur AI dalam Pengembangan Literasi PKn dan IPS di Sekolah Dasar. *JANACITTA: Journal of Primary and Children's Education*, 9(1), 12–25. <http://jurnal.unw.ac.id/index.php/janacitta>
- Maghribi, L. R., & Pamulang, U. (2026). *R-Disa Riset Inovasi Pendidikan Guru Sekolah Dasar*. 1(1), 74–83.
- Maghribi, L. R., & Sofiasyari, I. (2025). Analisis kesulitan menulis tegak bersambung kelas V. *JANACITTA: Journal of Primary and Childrens Education*, 8(2), 105–112.
- Maghribi, L. R., Su'ad, & Rondli, W. S. (2026). Differences in the Influence of Teams Games Tournament and Contextual Teaching and Learning Models on Learning Outcomes of Pancasila Education Subjects in Grade V Elementary Schools in Trangkil Pati. *ICCCM Journal of Social Sciences and Humanities*, 5(4), 25–29. <https://doi.org/10.53797/icccmjss.h.v5i4.5.2026>
- Maulana, R., Handayani, T., & Abdillah, A. (2022). Pengembangan media pembelajaran digital interaktif

- untuk meningkatkan kreativitas guru. *Jurnal Pendidikan dan Teknologi Informasi*, 9(1), 15–29.
- Nugraha, A., & Movitaria, M. A. (2022). Implementasi Problem Based Learning berbantuan media digital di sekolah dasar. *Jurnal Pendas*, 7(2), 113–127.
- Pratiwi, D. A. S., Solihah, A. M., & Maghribi, L. R. (2026). Internalisasi Dimensi Civic Values dalam Literasi Numerasi melalui Pemanfaatan AI. *Jurnal Pendidikan dan Konseling (JPDK)*, 10(1), 6107–6113.
- Puspitasari, R., Luqman, A., & Sofiasyari, I. (2023). Wordwall sebagai media evaluasi interaktif berbasis gamifikasi di kelas rendah. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 10(3), 201–215.
- Rahayu, K. P., Maghribi, L. R., & Pratiwi, D. A. S. (2025). Peningkatan Literasi Matematika dan Sains di Sekolah Dasar dengan Menggunakan Fitur AI. *JANACITTA: Journal of Primary and Children's Education*, 8(2), 23–31.
- Ramandhika, R. D., Arianty, R., & Maghribi, L. R. (2025). Managemen Karir Guru MIN 11 Boyolali dalam Upaya Meningkatkan Mutu Pendidikan. *CEJou: Central Journal of Education*, 6(1), 1–9.
- Rangkuti, M. Y., Maghribi, L. R., Rangkuti, M. Y., Maghribi, L. R., Manajemen, L. R. P., Menengah, S., Tinjauan, P., Jurnal, B. S., & Sekolah, P. (2025). *Pengelolaan Manajemen Keuangan di Sekolah Menengah Pertama Tinjauan Balance Score-Card (BSC) dalam praktik pengelolaan keuangan di Sekolah Islam Terpadu Permata Gemilang . pendidikan yang sangat pesat menuntut sekolah untuk melakukan transformasi menyeluruh guna meningkatkan.* 6(November), 275–288.
- Sofiasyari, I., Ibrahim, F., & Eliyani, S. (2025). Pemanfaatan Google Earth dan Wordwall dalam mendukung implementasi Kurikulum Merdeka. *Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara*, 11(1), 67–82.
- Sofiasyari, I., Maghribi, L. R., & Pamulang, U. (2025). *Jurnal Cakrawala Pendas THE NECESSITY ANALYSIS OF MAJALENGKA WISDOM – BASED TEACHING MATERIALS TO ENHANCE STUDENTS ' CRITICAL.* 11(4), 892–901.
- Sumali, Achmad; Maghribi, L. R. (2026). *PENINGKATAN KETERAMPILAN BERBICARA MELALUI METODE STORYTELLING PADA SISWA KELAS IV SD.* 11(02), 150–159.
- Surasni; Maghribi, L. R. (2026). *Pengaruh Pembelajaran Berdiferensiasi, Budaya Organisasi Terhadap Keterampilan Motorik Siswa Inklusi Di Slb Bc Budi Lestari Tangerang Selatan.* 11.
- Usman, H., Ibrahim, F., & Anggara, B. (2025). Kesenjangan digital guru sekolah dasar dan strategi mengatasinya. *Jurnal Manajemen Pendidikan*, 14(1), 38–52.
- Wasino, Maghribi, L. R., Sumali, A., Kurnia, B., & Fadhli, S. (2026). *Pendidikan Sekolah di Era Perubahan: Problematika, Tantangan, dan Harapan.* Filomedia Pustaka.