

**MANAJEMEN INTEGRASI GADGET SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN
INTERAKTIF DI SEKOLAH DASAR**

Anah Nurhasanah¹, Asep Jaya², Okke Rosmala Dewi³
Universitas Islam Nusantara Bandung
ainunuy8791@gmail.com

ABSTRACT

This study aims to analyze the management of gadget integration as an interactive learning medium to improve the quality of learning in elementary schools. Using the Systematic Literature Review (SLR) method with PRISMA procedures, this study synthesized 30 scientific articles from Google Scholar, SINTA, and Scopus databases for the 2021–2025 period. The results indicate that gadget integration effectively enhances students' motivation, active engagement, and learning outcomes. However, this effectiveness highly depends on systematic management, including planning learning objectives, organizing usage rules, implementing gadgets as interactive media, and supervising to minimize distractions. This management framework is essential to ensure that gadget use in elementary schools is well-directed, effective, and sustainable.

Keywords: *Learning management, gadget integration, elementary school*

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis manajemen integrasi gadget sebagai media pembelajaran interaktif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah dasar. Menggunakan metode *Systematic Literature Review* (SLR) dengan prosedur PRISMA, penelitian ini menyintesis 30 artikel ilmiah dari database Google Scholar, SINTA, dan Scopus periode 2021–2025. Hasil penelitian menunjukkan bahwa integrasi gadget efektif meningkatkan motivasi, keterlibatan aktif, dan hasil belajar siswa. Namun efektivitas tersebut sangat bergantung pada manajemen yang sistematis, meliputi perencanaan tujuan pembelajaran, pengorganisasian aturan penggunaan, pelaksanaan sebagai media interaktif, serta pengawasan untuk meminimalisir gangguan. Kerangka manajemen ini menjadi kunci agar penggunaan gadget di sekolah dasar berjalan terarah, efektif, dan berkelanjutan

Kata kunci: Manajemen Pembelajaran, Gadget Integrasi, Sekolah Dasar

A. Pendahuluan

Perkembangan teknologi digital telah membawa perubahan signifikan dalam dunia pendidikan, termasuk pada jenjang sekolah dasar. Pola pembelajaran yang sebelumnya berpusat pada guru mulai bergeser menuju pembelajaran yang lebih

fleksibel, partisipatif, dan berpusat pada siswa. Integrasi teknologi memungkinkan proses pembelajaran berlangsung lebih dinamis melalui pemanfaatan berbagai media digital seperti video edukatif, aplikasi interaktif, kuis digital, serta platform pembelajaran daring. (Haleem, 2022)

menjelaskan bahwa digitalisasi pendidikan mampu meningkatkan efisiensi, aksesibilitas, dan kualitas pembelajaran. Hal ini diperkuat oleh (Bond, 2022) yang menyatakan bahwa teknologi digital menciptakan lingkungan belajar yang lebih adaptif terhadap kebutuhan siswa. Dalam konteks Indonesia, pemanfaatan teknologi digital pada sekolah dasar terus dikembangkan sebagai bagian dari upaya peningkatan mutu pembelajaran (Hidayat, 2021).

Pemanfaatan gadget sebagai bagian dari *mobile learning* memberikan peluang besar dalam meningkatkan kualitas pembelajaran. Siswa dapat mengakses materi belajar secara fleksibel melalui berbagai format yang menarik dan interaktif. (Crompton H. , 2021) menyatakan bahwa *mobile learning* mampu meningkatkan interaksi belajar dan menjadikan proses pembelajaran lebih aktif. Temuan ini diperkuat oleh (Hwang G.-J. , 2021) yang menunjukkan bahwa penggunaan perangkat digital meningkatkan keterlibatan siswa secara langsung. Pada tingkat nasional, penggunaan media pembelajaran berbasis digital terbukti mampu meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa sekolah dasar

(Sari, 2022). Kondisi ini menunjukkan bahwa gadget memiliki potensi besar sebagai media pembelajaran yang efektif apabila dikelola dengan strategi yang tepat (Irfan, 2024). Namun, integrasi gadget dalam pembelajaran tidak terlepas dari berbagai permasalahan. Penggunaan gadget yang tidak terkontrol berpotensi menimbulkan distraksi karena siswa dapat mengakses aplikasi di luar kebutuhan belajar. Selain itu, penggunaan perangkat digital secara berlebihan dapat menurunkan konsentrasi belajar siswa (Harjiyanti, 2024). Dari sisi kelembagaan, keterbatasan infrastruktur seperti jaringan internet dan ketersediaan perangkat masih menjadi kendala dalam implementasi pembelajaran digital (Tsunami, 2025). Di sisi lain, kompetensi digital guru menjadi faktor kunci dalam keberhasilan integrasi teknologi (Anggraeni, 2025). Fakta ini menunjukkan bahwa pemanfaatan gadget tidak hanya bergantung pada ketersediaan teknologi, tetapi juga pada kemampuan pengelolaan pembelajaran secara sistematis.

Penelitian sebelumnya umumnya masih berfokus pada efektivitas penggunaan gadget terhadap motivasi dan hasil belajar siswa

(Mekalungi, 2024). Hasil kajian lain menunjukkan bahwa penggunaan perangkat mobile berkorelasi positif dengan peningkatan performa akademik siswa (Putri, 2021). Namun, kajian yang secara khusus membahas bagaimana gadget dikelola dalam sistem pembelajaran masih relatif terbatas. Padahal, penggunaan gadget yang efektif membutuhkan perencanaan, pengorganisasian, pelaksanaan, serta pengawasan yang terstruktur. Tanpa manajemen yang jelas, pemanfaatan teknologi cenderung tidak optimal dan berpotensi menimbulkan masalah dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan kondisi tersebut, terdapat kesenjangan penelitian yang menunjukkan bahwa integrasi gadget di sekolah dasar masih lebih banyak dikaji dari aspek manfaat, sementara aspek manajemen pembelajaran belum mendapat perhatian yang memadai. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis integrasi gadget dalam pembelajaran sekolah dasar serta merumuskan kerangka manajemen pembelajaran yang sistematis, terarah, dan efektif. Penelitian ini diharapkan memberikan kontribusi teoretis dalam pengembangan manajemen

pembelajaran berbasis teknologi serta menjadi acuan praktis bagi guru dan sekolah. Penelitian ini menggunakan pendekatan *Systematic Literature Review* dengan prosedur PRISMA yang dikembangkan oleh (Page, 2021) untuk mengidentifikasi pola pemanfaatan gadget, tantangan implementasi, serta komponen manajemen yang mendukung pembelajaran digital yang berkelanjutan.

B. Metode

Penelitian ini menggunakan pendekatan *Systematic Literature Review* (SLR) untuk menganalisis berbagai penelitian terkait manajemen integrasi gadget dalam pembelajaran sekolah dasar. Metode ini dipilih karena mampu mensintesis temuan penelitian secara sistematis dan objektif. Menurut (Page, 2021) systematic review dilakukan melalui prosedur transparan agar proses seleksi dan pelaporan artikel dapat dipertanggungjawabkan. Penerapan SLR juga efektif untuk mengidentifikasi tren dan kesenjangan penelitian (Tedja, 2024) Data penelitian diperoleh dari artikel ilmiah tahun 2021–2025 yang bersumber dari Google Scholar,

SINTA, dan Scopus. Penelusuran menggunakan kata kunci *gadget in learning, digital learning elementary school, mobile learning, technology integration,* dan *classroom management*. Seleksi artikel mengikuti prosedur PRISMA melalui tahap *identification, screening, eligibility,* dan *inclusion*. Dari 120 artikel awal, diperoleh 30 artikel yang memenuhi kriteria, terdiri atas 20 jurnal nasional dan 10 jurnal internasional.

Kriteria inklusi meliputi artikel jurnal bereputasi, tersedia *full text*, terbit pada tahun 2021–2025, dan relevan dengan pembelajaran sekolah dasar. Artikel yang tidak sesuai topik, duplikasi, dan non-ilmiah dikeluarkan. Data dianalisis menggunakan *thematic analysis* melalui proses pengkodean, pengelompokan, dan identifikasi tema. Hasil analisis digunakan untuk merumuskan kerangka manajemen integrasi gadget yang mencakup perencanaan, pengorganisasian, pelaksanaan, dan pengawasan (Acharya, 2025).

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan Proses Seleksi Artikel (PRISMA)

Penelusuran literatur menghasilkan 120 artikel awal.

Setelah tahap *screening* dengan menghapus duplikasi dan artikel yang tidak relevan, diperoleh 95 artikel. Tahap *eligibility* menghasilkan 65 artikel yang sesuai berdasarkan abstrak dan metodologi. Tahap akhir *inclusion* menetapkan 30 artikel final yang terdiri atas 20 jurnal nasional dan 10 jurnal internasional. Proses ini menunjukkan bahwa integrasi gadget memerlukan tata kelola sistematis di tingkat institusi (Hadjithoma-Garstka, 2021)

Tabel 1. Proses Seleksi Artikel Berdasarkan PRISMA

Tahap Seleksi	Uraian	Jumlah Artikel
Identification	Artikel ditemukan dari database	120
Screening	Artikel setelah penghapusan duplikasi dan ketidaksesuaian judul	95
Eligibility	Artikel lolos telaah abstrak dan metodologi	65
Inclusion	Artikel final yang dianalisis	30

Karakteristik Artikel

Ditinjau dari karakteristiknya, artikel yang dianalisis mencakup penelitian kuantitatif, kualitatif, dan *mixed methods*. Penelitian kuantitatif

mendominasi karena fokus pada pengukuran dampak gadget terhadap motivasi, keterlibatan, dan hasil belajar siswa. Sementara itu, Penelitian kualitatif menunjukkan bahwa strategi pembelajaran serta pengawasan penggunaan gadget memiliki peran penting dalam mendukung proses pendidikan. Di samping itu, keberhasilan implementasi teknologi di sekolah dipengaruhi oleh komitmen pimpinan sekolah dalam merancang kebijakan teknologi yang bersifat inklusif (Handayani, 2024)

Tabel 2. Distribusi Karakteristik Artikel

Kategori	Subkategori	Jumlah
Jenis Jurnal	Nasional	20
	Internasional	10
Metode Penelitian	Kuantitatif	17
	Kualitatif	9
	Mixed Methods	4
Tahun Terbit	2021–2025	30

Manfaat Integrasi Gadget

Hasil analisis menunjukkan bahwa Efektivitas pembelajaran berbasis digital dalam meningkatkan aspek afektif dan kognitif siswa sangat

bergantung pada variasi media yang digunakan, seperti aplikasi edukatif dan kuis interaktif., sementara (Ramadhan, 2024) menemukan bahwa penggunaan gadget yang terintegrasi secara efektif mampu meningkatkan antusiasme serta pemahaman konsep siswa pada materi yang kompleks.

Gadget juga mendorong keterlibatan aktif siswa melalui eksplorasi materi dan aktivitas interaktif. (Lestari, 2023) menegaskan bahwa Pengelolaan penggunaan gadget secara tepat dapat meningkatkan hasil belajar dan membentuk kemandirian siswa. Di samping itu, penerapan teknologi pada jenjang sekolah dasar mampu memperkuat kemampuan literasi digital serta memperluas akses siswa terhadap berbagai sumber belajar melalui pemanfaatan bahan ajar digital dalam proses pembelajaran (Devi, 2024)

Tabel 3. Temuan Manfaat Integrasi Gadget

Aspek Manfaat	Temuan Utama	Sumber
Motivasi belajar	Penggunaan media digital meningkatkan antusiasme dan pemahaman konsep pada materi kompleks.	(Aisyah, 2025)

Aspek Manfaat	Temuan Utama	Sumber
Keterlibatan siswa	Siswa aktif dalam proses eksplorasi materi melalui penggunaan media interaktif (<i>student engagement</i>).	Pramesti & Haryanto (2025)
Hasil belajar	Manajemen teknologi yang tepat mengoptimalkan capaian pembelajaran dan kemandirian siswa.	(Lestari, 2023)
Literasi digital	Pemanfaatan gadget yang terintegrasi dalam pembelajaran dapat memperkuat literasi digital siswa, meningkatkan kemampuan menyaring informasi secara kritis, serta memperluas akses terhadap berbagai sumber belajar	Ramadhan & Fitri (2024); Devi & Winangun (2024)

Tantangan Implementasi Gadget

Hasil kajian menunjukkan bahwa tantangan utama adalah risiko distraksi akibat pengawasan yang belum optimal di lingkungan sekolah. Siswa memiliki kecenderungan untuk menyalahgunakan perangkat di luar tujuan instruksional, sehingga monitoring rutin dan evaluasi berkala menjadi hal yang mutlak dilakukan (Rohmawati, 2023)

Selain itu, efektivitas integrasi ini sering kali terhambat oleh keterbatasan kompetensi pedagogik digital yang dimiliki guru dalam merancang skenario

pembelajaran yang variatif dan inovatif (Hasanah, 2024).

Tantangan lainnya berkaitan dengan beban kerja guru yang tinggi; temuan menunjukkan bahwa tuntutan administratif sering kali menghambat fokus pendidik dalam mengembangkan konten digital yang kreatif (Pratama, 2025). Terakhir, masalah infrastruktur teknis dan ketersediaan perangkat yang belum merata di berbagai daerah masih menjadi kendala nyata bagi sekolah dalam mewujudkan transformasi digital yang menyeluruh (Fauzi, 2024).

Tabel 4. Temuan Tantangan Integrasi Gadget

Aspek Tantangan	Temuan Utama	Sumber
Pengawasan lemah	Gadget memicu distraksi siswa	Harjiyanti et al. (2024); Rohmawati et al. (2023)
Kompetensi guru	Keterbatasan kemampuan pedagogik digital dan hambatan akibat beban kerja administratif.	Hasanah & Maryani (2024); Pratama (2025)
Infrastruktur	Kendala jaringan internet dan ketersediaan perangkat yang	Fauzi & Handayani (2024)

Aspek Tantangan	Temuan Utama	Sumber	Komponen Manajemen	Deskripsi
	belum merata antar daerah.			dan pendampingan siswa
			Pelaksanaan	Menggunakan gadget sebagai media interaktif pembelajaran
			Pengawasan	Monitoring aktivitas, evaluasi media, dan refleksi pembelajaran

Sintesis Manajemen Integrasi Gadget

Hasil sintesis menunjukkan bahwa integrasi gadget memerlukan manajemen pembelajaran yang sistematis. Empat komponen utama meliputi perencanaan, pengorganisasian, pelaksanaan, dan pengawasan.

Perencanaan dilakukan dengan menyesuaikan penggunaan gadget dengan tujuan pembelajaran (Irfan, 2024) Pengorganisasian mencakup aturan dan aktivitas siswa. Pelaksanaan menempatkan gadget sebagai media interaktif (Aisyah, 2025) Pengawasan dilakukan melalui monitoring dan evaluasi penggunaan gadget (Rohmawati, 2023).

Hasil penelitian menunjukkan bahwa integrasi gadget memberikan dampak positif terhadap pembelajaran, tetapi sangat bergantung pada pengelolaan yang tepat (Maryani, 2024). Temuan ini menegaskan bahwa teknologi bukan faktor utama, melainkan bagaimana teknologi tersebut dikelola secara manajerial dalam proses pembelajaran.

Secara teoretis, efektivitas pembelajaran digital dipengaruhi oleh perencanaan pembelajaran yang terstruktur, penerapan Kurikulum Merdeka yang fleksibel, serta penggunaan teknologi yang disesuaikan dengan kebutuhan dan karakteristik peserta didik di sekolah dasar (Ruswan, 2024) Hal ini sejalan dengan temuan bahwa keberhasilan pembelajaran digital sangat dipengaruhi oleh desain aktivitas yang tepat serta dukungan sistemik sekolah

Tabel 5. Kerangka Manajemen Integrasi Gadget

Komponen Manajemen	Deskripsi
Perencanaan	Menentukan tujuan, materi, aplikasi, dan durasi penggunaan
Pengorganisasian	Menyusun aturan, pembagian aktivitas,

yang mampu memotivasi keterlibatan siswa secara mandiri (Chiu, 2022) Tanpa manajemen yang jelas, gadget berpotensi menimbulkan distraksi dan menurunkan konsentrasi belajar siswa. Oleh karena itu, diperlukan kerangka manajemen yang sistematis agar pembelajaran digital berjalan efektif, terarah, dan berkelanjutan.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil *Systematic Literature Review*, integrasi gadget dalam pembelajaran sekolah dasar terbukti mampu meningkatkan motivasi, keterlibatan, hasil belajar, dan literasi digital siswa melalui pembelajaran yang lebih interaktif dan fleksibel. Namun, efektivitasnya masih dipengaruhi oleh lemahnya pengawasan, rendahnya kompetensi digital guru, dan keterbatasan infrastruktur sekolah. Oleh karena itu, penggunaan gadget tidak cukup hanya mengandalkan ketersediaan teknologi, tetapi harus didukung manajemen pembelajaran yang sistematis melalui perencanaan, pengorganisasian, pelaksanaan, dan pengawasan agar pembelajaran digital dapat berjalan efektif, terarah, dan berkelanjutan.

Sebagai implikasi, sekolah perlu memperkuat kompetensi digital guru melalui pelatihan berkelanjutan, menyediakan infrastruktur teknologi yang memadai, serta menyusun kebijakan penggunaan gadget yang jelas dan terarah. Penelitian selanjutnya disarankan untuk menguji secara empiris model manajemen integrasi gadget yang dihasilkan melalui studi lapangan sehingga diperoleh validasi yang lebih komprehensif terhadap efektivitas implementasinya.

DAFTAR PUSTAKA

- Acharya, N. C., Chaiyakot, P., & Yuangyai, N. (2025). A systematic literature review using the PRISMA framework: An assessment on tourism innovation products and practices for sustainability. *Journal of Tourism Analysis*, 32(1), 98–137. <https://doi.org/10.53596/xwr4pm87>
- Aisyah, S., Ramadani, A. F., Wulandari, A. E., & Astutik, C. (2025). Pemanfaatan teknologi digital sebagai media pembelajaran interaktif untuk siswa sekolah dasar. *Jurnal Sadewa: Publikasi Ilmu Pendidikan, Pembelajaran dan Ilmu Sosial*, 3(1). <https://doi.org/10.61132/sadewa.v3i1.1565>

- Anggraeni, D., & Wachidah, L. (2025). *Praktik literasi digital guru sekolah dasar dalam pembelajaran berbasis teknologi*. Indonesian Journal of Education Methods Development. <https://ijemd.umsida.ac.id/index.php/ijemd/article/view/985>
- Chiu, T. K. F. (2022). Applying the self-determination theory to examine the roles of design and support in schoolwide professional development programs for online and blended teaching. *Expert Systems with Applications*, 188, 115930. <https://doi.org/10.1016/j.eswa.2021.115930>
- Crompton, H., et al. (2021). *The use of mobile learning in PK-12 education*. Computers & Education Open. <https://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S2666557321000252?via%3Dihub>
- Devi, L. P. S. A., & Winangun, I. M. A. (2024). *Peran literasi digital dalam meningkatkan kompetensi teknologi siswa sekolah dasar*. Jurnal Ilmiah Pendidikan Citra Bakti, 11(4), 1255–1267. <https://doi.org/10.38048/jipcb.v11i4.4681>
- Fauzi, M., & Handayani, T. (2024). Analisis kesiapan infrastruktur teknologi informasi dalam mendukung transformasi digital di sekolah dasar. *Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar*, 8(2). <https://journal.unpas.ac.id/index.php/pendas>
- Hadjithoma-Garstka, C. (2021). The role of school leadership in integrated technology in the school curriculum. *Educational Management Administration & Leadership*, 49(5). <https://www.researchgate.net/publication/383490671>
- Haleem, A., et al. (2022). *Understanding the role of digital technologies in education: A review*. Sustainable Operations and Computers. <https://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S2666557321000252?via%3Dihub>
- Handayani, L., Samosir, E. N., Sutono, Riana, D., Turan, S. I., & Dwiyono, Y. (2024). Peran kepemimpinan pendidikan dalam mengintegrasikan teknologi berbasis kearifan lokal di sekolah dasar negeri. *SISTEMA: Jurnal Pendidikan*, 5(1). <https://doi.org/10.24903/sjp.v5i1.1813>
- Harjiyanti, N., et al. (2024). *Pengaruh penggunaan gadget terhadap konsentrasi belajar siswa sekolah dasar*. Mimbar PGSD. <https://share.google/fEYCW7rbtgPexjdCl>
- Hasanah, U., & Maryani, I. (2024). Analisis kompetensi pedagogik digital guru dalam mengintegrasikan teknologi di sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Teori dan Praktik*. <https://journal.unesa.ac.id/index.php/jp>
- Hidayat & Khotimah (2021) – *Jurnal Basicedu* <https://jbasic.org/index.php/basicedu/article/view/1342>
- Hwang, G.-J., & Fu, Q.-K. (2021). *Trends in mobile technology-*

- supported collaborative learning: A systematic review.* Computers & Education.
<https://www.sciencedirect.com/science/article/abs/pii/S0360131518300101>
- Irfan & Astiena (2024) – *Jurnal Ilmu Pendidikan dan Teknologi*
<https://journalversa.com/s/index.php/jipt/article/view/2244>
- Lestari, P. (2023). Manajemen pembelajaran berbasis teknologi di sekolah dasar: Tantangan dan peluang. *Jurnal Pendidikan dan Konseling*, 5(2).
<https://journal.universitaspahlawan.ac.id/index.php/jpdk/article/view/13485>
- Maryani, I. (2024). *Analisis Kompetensi Pedagogik Digital Guru dalam Mengintegrasikan Teknologi di Sekolah Dasar.* Jurnal Pendidikan Teori dan Praktik.
<https://journal.unesa.ac.id/index.php/jp>
- Mekalungi et al. (2024) – *Pendas: Jurnal Ilmiah pendidikan efektivitas kurikulum berbasis teknologi terhadap motivasi dan prestasi belajar siswa sekolah dasar*
<https://journal.unpas.ac.id/index.php/pendas/article/view/16799>
- Michael Bond (2022) – *International Journal of Educational Technology in Higher Education* [Link Jurnal: Emergency remote teaching in higher education](#)
- Page, M. J., et al. (2021). *The PRISMA 2020 statement: An updated guideline for reporting systematic reviews.* BMJ, 372, n71.
<https://doi.org/10.1136/bmj.n71>
- Pramesti, R., & Haryanto, S. (2025). Pengembangan media pembelajaran digital untuk meningkatkan keterlibatan siswa sekolah dasar. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 9(1).
<https://doi.org/10.23887/jisd.v9i1>
- Pratama, A. (2025). *Tantangan guru sekolah dasar dalam transformasi digital: Antara konten kreatif dan beban administrasi.* Jurnal Manajemen Pendidikan, 10(1).
<https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jmp>
- Putri, & Fabian. (2021). *Implementation of mobile learning.* Mimbar Pendidikan.
<https://ejournal.upi.edu/index.php/mimbardik/article/view/68611>
- Ramadhan, F., & Fitri, S. N. (2024). Pengembangan literasi digital melalui penggunaan gadget terintegrasi pada siswa sekolah dasar. *Jurnal Edukasi Indonesia*, 5(2).
<https://doi.org/10.35814/edukasi.v5i2>
- Rohmawati, N. A., Prayitno, H. J., & Fathoni, A. (2023). The role of schools in controlling the utilization of smartphones as learning resources for elementary school students. *International Journal of Elementary Education*, 7(2).
<https://doi.org/10.23887/ijee.v7i2.54866>
- Ruswan, A., Rosmana, P. S., Nafira, A., Khaerunnisa, kemampuan literasi digital siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 8(1), 4007–4016

<https://doi.org/10.31004/jptam.v8i1.12838>

Sari (2022) – *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*
<https://journal.unpas.ac.id/index.php/pendas>

Siringo Ringo, S. (2025). Systematic literature review dengan metode PRISMA: Pembelajaran berdiferensiasi pada pendidikan dasar. *Jurnal Didaktika Pendidikan Dasar*, 9(1), 209–226. [Link Jurnal: SLR dengan Metode PRISMA](#)

Tedja, S., Kurnia, D., & Setiawan, A. (2024). Analisis tren penelitian pendidikan melalui metode systematic literature review di Indonesia. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 8(2). [Link Jurnal: Analisis Tren Penelitian Pendidikan SLR](#)

Tsunami, P. J., Hariandi, A., & Sholeh, M. (2025). *Kesiapan infrastruktur teknologi informasi dalam mendukung transformasi digital di sekolah dasar*. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*
<https://journal.unpas.ac.id/index.php/pendas/>