**MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF *KHAN ACADEMY KIDS* UNTUK MENINGKATKAN *SOCIAL SKILL* SISWA DI SEKOLAH DASAR**

Apit Dulyapit1, Mahmud Yunus2, Mira Amelia Amri3, Linda Ika Sari4.

1,2,3Magister Pendidikan Dasar FIP Universitas Negeri Jakarta

4Magister Manajemen Pendidikan FIP Universitas Negeri Jakarta

Alamat e-mail : 1 apitdulyapit@unj.ac.id , 2mahmud.yunus@unj.ac.id, 3miraamelia@unj.ac.id, 4linda.ika@unj.ac.id

***ABSTRACT***

*Current learning requires interactive media for students to improve social skills. The purpose of this study was to determine whether there was an increase in students' social skills in the experimental class that participated in learning using the Khan Academy Kids application compared to the control class. This study used a quantitative design with an experimental approach. The study was conducted using two groups, namely the experimental group that used the Khan Academy Kids application and the control group that followed conventional learning. The subjects of this study were 60 3rd grade elementary school students at SDN Sunter Jaya 07 Jakarta. They were divided into two groups: one experimental group that used Khan Academy Kids and one control group. There was a significant increase in students' social skills in the experimental class that participated in learning using the Khan Academy Kids application, compared to students in the control class that followed conventional learning. This increase was seen from the results of the average pre-test and post-test scores, Experimental Class: from 58.2 to 78.6 while Control Class: from 56.5 to 70.3. Aspects of social skills that experienced improvement included communication, cooperation, empathy and self-control.*

*Keywords: Learning Media, Social Skills, Khan Academy Kids*

**ABSTRAK**

Pembelajaran saat ini memerlukan media yang interaktif bagi siswa untuk meningkatkan *social skill*, Tujuan penelitian ini untuk mengetahui apakah terdapat peningkatan *social skill* siswa di kelas eksperimen yang mengikuti pembelajaran menggunakan aplikasi Khan Academy Kids dibandingkan kelas kontrol. Penelitian ini menggunakan desain kuantitatif dengan pendekatan eksperimen. Penelitian dilakukan dengan menggunakan dua kelompok, yaitu kelompok eksperimen yang menggunakan aplikasi Khan Academy Kids dan kelompok kontrol yang mengikuti pembelajaran konvensional. Subjek penelitian ini adalah siswa Sekolah Dasar kelas 3 di SDN Sunter Jaya 07 Jakarta yang berjumlah 60 siswa. Mereka akan dibagi menjadi dua kelompok: satu kelompok eksperimen yang menggunakan Khan Academy Kids dan satu kelompok kontrol. Terdapat peningkatan signifikan *social skill* siswa di kelas eksperimen yang mengikuti pembelajaran menggunakan aplikasi Khan Academy Kids, dibandingkan dengan siswa di kelas kontrol yang mengikuti pembelajaran konvensional. Peningkatan tersebut terlihat dari hasil skor rata-rata pre-test dan post-test, Kelas Eksperimen: dari *58.2* menjadi *78.6* sedangkan Kelas Kontrol: dari *56.5* menjadi *70.3*. Aspek keterampilan sosial yang mengalami peningkatan meliputi komunikasi, kerja sama, empati dan pengendalian diri.

Kata Kunci: *Media Pembelajaran, Social Skill, Khan Acadeny Kids*

**A. Pendahuluan**

Dalam dunia pendidikan, inovasi menjadi kunci penting untuk menghadapi tantangan perkembangan zaman yang terus berubah (Putri et al., 2024). Salah satu aspek yang mengalami perkembangan pesat adalah metode pembelajaran (Kuzmenko et al., 2023). Teknologi yang semakin canggih kini membuka peluang besar bagi pendidikan untuk bertransformasi, termasuk dalam hal cara mengajar dan cara belajar (McDiarmid & Zhao, 2023). Pembelajaran interaktif adalah salah satu inovasi terbaru yang menawarkan pendekatan baru dalam proses belajar-mengajar (Bush et al., 2009).

Pembelajaran interaktif mengacu pada metode yang melibatkan siswa secara aktif dalam proses belajar (Kennewell et al., 2008). Dibandingkan dengan pendekatan tradisional yang lebih bersifat pasif, di mana siswa hanya mendengarkan penjelasan dari guru (Herawati et al., 2023), pembelajaran interaktif memanfaatkan teknologi untuk menciptakan suasana yang lebih menarik dan menyenangkan bagi siswa (Mehlenbacher et al., 2000). Teknologi memungkinkan terjadinya interaksi yang lebih dinamis antara siswa, materi pembelajaran, dan juga guru (Chi, 2009). Dengan menggunakan perangkat digital seperti aplikasi pendidikan, perangkat lunak interaktif, serta platform online (Wang et al., 2009), siswa tidak hanya berperan sebagai penerima informasi, tetapi juga sebagai peserta aktif yang berinteraksi langsung dengan materi melalui berbagai kegiatan yang dirancang untuk merangsang pemikiran kritis dan keterlibatan mereka (Gan et al., 2015).

Selain aspek kognitif, pembelajaran interaktif juga berpotensi meningkatkan *social skills* siswa (Nurita et al., 2024). Dalam pembelajaran berbasis teknologi, siswa diajak untuk berkolaborasi dalam kegiatan kelompok, berdiskusi, serta saling memberikan umpan balik, yang merupakan bagian dari keterampilan sosial yang sangat penting untuk perkembangan pribadi mereka (Herlina et al., 2025). Pembelajaran interaktif yang melibatkan berbagai elemen seperti permainan, simulasi, atau tantangan yang harus diselesaikan bersama-sama membantu siswa untuk mengasah kemampuan komunikasi, kerja sama, serta empati terhadap orang lain (Riana et al., 2025).

Di era digital saat ini, perkembangan teknologi memberikan dampak besar pada dunia pendidikan (Saykili, 2019). Salah satu inovasi yang hadir dalam dunia pendidikan adalah aplikasi pembelajaran digital yang interaktif (Hanna, 2019); (Omonayajo et al., 2022). Salah satu aplikasi yang sedang berkembang dan digunakan oleh banyak sekolah di Indonesia adalah Khan Academy Kids. Aplikasi ini menawarkan pembelajaran yang menyenangkan dan interaktif untuk anak usia dini, dengan berbagai materi yang mencakup berbagai bidang pelajaran (Sya & Arief, 2025); (Sidabutar & Munthe, 2022).

Selain meningkatkan kemampuan akademik, pembelajaran yang interaktif juga memiliki potensi untuk mengembangkan social skills siswa (Badriya et al., 2024). Keterampilan sosial, seperti kemampuan berkomunikasi, bekerja sama, dan memahami perasaan orang lain, merupakan kompetensi penting yang harus dimiliki oleh setiap anak, terutama pada tingkat sekolah dasar (Dinda Putri et al., 2016). Oleh karena itu, penting untuk mengkaji apakah implementasi pembelajaran interaktif melalui Khan Academy Kids dapat berkontribusi terhadap peningkatan keterampilan sosial siswa, penelitian ini berkontribusi dalam bidang ilmu pengetahuan teknologi, sosial dan budaya (Maulidya et al., 2024).

**B. Metode Penelitian**

Penelitian dilakukan dengan menggunakan dua kelompok, yaitu kelompok eksperimen yang menggunakan aplikasi Khan Academy Kids dan kelompok kontrol yang mengikuti pembelajaran konvensional. Subjek penelitian ini adalah siswa Sekolah Dasar kelas 3 di SDN Sunter Jaya 07 Jakarta yang berjumlah 60 siswa. Mereka akan dibagi menjadi dua kelompok: satu kelompok eksperimen yang menggunakan Khan Academy Kids dan satu kelompok kontrol.

Instrumen yang digunakan berupa tes keterampilan sosial yang mencakup empat aspek: komunikasi, kerja sama, empati, dan pengendalian diri.

Prosedur Penelitian dilakukan dengan Tahap Persiapan dengan Penyiapan aplikasi Khan Academy Kids, pembagian kelompok, dan pemberian angket awal untuk mengukur keterampilan sosial siswa. Tahap Pelaksanaan dengan penggunaan aplikasi Khan Academy Kids dalam pembelajaran selama 8 minggu, dengan kelompok eksperimen mengikuti pembelajaran interaktif, sementara kelompok kontrol mengikuti pembelajaran konvensional. Tahap Evaluasi dengan pengukuran kembali keterampilan sosial siswa setelah 8 minggu menggunakan angket, observasi, dan wawancara

**C.Hasil Penelitian dan Pembahasan**

**1. Hasil Analisis Kebutuhan**

Perkembangan teknologi pendidikan telah membuka peluang bagi guru untuk menghadirkan pembelajaran yang lebih interaktif dan menarik bagi siswa sekolah dasar (Ariowibowo et al., 2024). Salah satu aplikasi yang populer dan ramah anak adalah Khan Academy Kids, yang menawarkan berbagai aktivitas pembelajaran yang bersifat personal dan interaktif. Namun, tantangan di lapangan menunjukkan bahwa banyak siswa di sekolah dasar masih mengalami kesulitan dalam berinteraksi sosial, seperti bekerja sama dalam kelompok, berbicara sopan, menunggu giliran, dan menyelesaikan konflik secara damai (Celina et al., 2024). Padahal *social skills* sangat penting dikembangkan sejak dini karena menjadi fondasi bagi keberhasilan akademik dan kehidupan sosial anak di masa depan (Kamila et al., 2024).

Berdasarkan observasi awal dan kajian literatur, ditemukan beberapa masalah berikut:

a. Banyak siswa SD kurang memiliki kesempatan belajar yang melibatkan interaksi sosial secara aktif dan terstruktur.

b. Pendekatan pembelajaran konvensional di beberapa sekolah masih bersifat individu dan pasif, tidak menekankan pada kolaborasi atau kerja sama.

c. Guru belum secara optimal memanfaatkan teknologi pembelajaran interaktif untuk mendukung pengembangan social skill siswa.

d. Penggunaan *Khan Academy Kids* masih terbatas pada pembelajaran literasi dan numerasi, belum dikaitkan dengan peningkatan keterampilan sosial siswa secara eksplisit.

Kebutuhan stakeholder baik guru, siswa maupun sekolah dapat dilihat pada tabel berikut :

**Kebutuhan Stakeholder (Guru, Siswa, Sekolah)**

|  |  |
| --- | --- |
| Stakeholder | Kebutuhan |
| Guru | Media pembelajaran yang mudah digunakan, interaktif, dan dapat mendukung pembelajaran sosial-emosional. |
| Siswa | Pembelajaran yang menyenangkan dan memungkinkan mereka berinteraksi, bekerja sama, dan belajar dari teman. |
| Sekolah | Program pembelajaran yang mendukung pengembangan karakter dan keterampilan sosial. |

Tujuan Analisis Kebutuhan yang dilakukan oleh tim Peneliti di SDN Sunter 07 Jakarta untuk :

1. Mengidentifikasi sejauh mana Khan Academy Kids dapat diimplementasikan dalam konteks pembelajaran sosial di SD.
2. Mengkaji fitur-fitur dalam Khan Academy Kids yang dapat dimanfaatkan untuk mendukung pengembangan keterampilan sosial siswa.
3. Menentukan desain pembelajaran interaktif yang relevan dan efektif untuk meningkatkan social skill.
4. Menyediakan dasar pengembangan instrumen evaluasi social skill yang sesuai untuk siswa SD.

Hasil wawancara guru menunjukkan bahwa sebagian besar siswa mengalami kesulitan dalam bekerja sama saat kegiatan kelompok. Observasi kelas menunjukkan kurangnya aktivitas pembelajaran yang melatih empati, komunikasi, dan kerja tim. Berdasarkan analisis kebutuhan di SDN Sunter Jaya 07 Jakarta Utara, maka:

1. Penelitian perlu mengembangkan strategi implementasi Khan Academy Kids yang tidak hanya untuk konten akademik, tetapi juga untuk kegiatan berbasis kelompok atau interaksi sosial.
2. Perlunya desain eksperimen yang mengukur efektivitas penggunaan aplikasi ini terhadap perkembangan keterampilan sosial siswa.
3. Instrumen pengumpulan data harus mencakup aspek observasi perilaku sosial, angket guru, dan refleksi siswa.

**2. Hasil Pre Test Social Skill**

Penelitian ini bertujuan mengukur kemampuan awal keterampilan sosial (social skill) siswa sebelum diberi perlakuan (treatment) menggunakan aplikasi *Khan Academy Kids*. Aspek social skill yang diukur meliputi Komunikasi, Kerja sama, Empati dan Pengendalian diri. Berikut hasi deskripsi Statistik Pre- Test dapat dilihat pada tabel berikut :

**Rekapitulasi Skor Pre-Test**

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Kelas | N | Skor Tertinggi | Skor Terendah | Rata-rata (Mean) | Std. Deviasi |
| Eksperimen | 30 | 75 | 40 | 58.2 | 9.84 |
| Kontrol | 30 | 72 | 38 | 56.5 | 10.12 |

1. **Distribusi Frekuensi Skor Pre-Test**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Interval Skor | Frekuensi (Eksperimen) | Frekuensi (Kontrol) |
| 70 - 79 | 4 | 3 |
| 60 - 69 | 9 | 8 |
| 50 - 59 | 10 | 11 |
| 40 - 49 | 7 | 8 |
| < 40 | 0 | 0 |

**Analisis Deskriptif**

Rata-rata skor pre-test kelas eksperimen (58.2) dan kontrol (56.5) relatif seimbang, menunjukkan kedua kelompok berada pada level pengetahuan yang setara sebelum perlakuan diberikan. Sebagian besar siswa berada di rentang nilai 50-69. Standar deviasi kedua kelas menunjukkan penyebaran data yang homogen (Eksperimen = 9.84, Kontrol = 10.12). Tidak ada siswa yang memperoleh skor di bawah 40. Gürbüz & Özyürek (2020) menyatakan bahwa kemampuan sosial siswa sekolah dasar di lingkungan pembelajaran konvensional cenderung terbatas karena kurangnya aktivitas kolaboratif dan visualisasi interaktif. Hal ini disebabkan oleh dominasi metode pembelajaran berbasis ceramah yang kurang melibatkan siswa dalam pengalaman sosial kontekstual (21)

**Interpretasi Awal**

Kemampuan awal siswa dalam memahami materi keberagaman budaya masih tergolong sedang-rendah. Baik kelas eksperimen maupun kontrol memiliki sebaran nilai yang relatif seragam sehingga layak untuk dilakukan perlakuan (treatment) media pembelajaran yang berbeda. Diperlukan intervensi media pembelajaran inovatif yang mampu meningkatkan pemahaman konsep dan sikap interkultural siswa. Media interaktif berbasis aplikasi mampu memfasilitasi pembelajaran sosial-emosional dengan memperkaya interaksi visual, audio, dan simulasi kolaboratif yang sulit dicapai dalam pembelajaran tradisional (Ramadani et al., 2025).

**3. Rekapitulasi Skor Post-Test**

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Kelas | N | Skor Tertinggi | Skor Terendah | Rata-rata (Mean) | Standar Deviasi |
| Eksperimen | 30 | 92 | 65 | 78.6 | 7.12 |
| Kontrol | 30 | 80 | 60 | 70.3 | 6.84 |

Berdasarkan tabel tersebut dapat diinterpretasi bahwa terdapat peningkatan signifikan pada rata-rata skor post-test untuk kedua kelas, terutama pada kelas eksperimen (dari 58.2 ke 78.6).

Peningkatan ini menunjukkan bahwa media pembelajaran Khan Academy Kids efektif dalam meningkatkan keterampilan sosial siswa.

Standar deviasi menurun, menunjukkan bahwa penyebaran nilai semakin homogen — siswa lebih merata dalam kemampuan sosial setelah perlakuan.

2. Distribusi Frekuensi Skor Post-Test

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Interval Skor | Frekuensi (Eksperimen) | Frekuensi (Kontrol) |
| 90 - 100 | 5 | 0 |
| 80 - 89 | 10 | 5 |
| 70 - 79 | 10 | 12 |
| 60 - 69 | 5 | 10 |
| < 60 | 0 | 3 |

Berdasarkan tabel tersebut dapat diInterpretasi bahwa Kelas eksperimen didominasi oleh skor tinggi (80–100), menunjukkan dampak positif dari pembelajaran berbasis aplikasi interaktif. Kelas kontrol juga mengalami peningkatan, namun tidak sekuat kelas eksperimen — hanya sebagian kecil siswa mencapai skor di atas 80. Tidak ada siswa kelas eksperimen yang mendapatkan skor di bawah 60, menunjukkan peningkatan menyeluruh keterampilan sosial.

**4.** **Analisis Perbandingan Pre-Test dan Post-Test**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Kelas | Rata-rata Pre-Test | Rata-rata Post-Test | Selisih |
| Eksperimen | 58.2 | 78.6 | +20.4 |
| Kontrol | 56.5 | 70.3 | +13.8 |

Berdasarkan hasil Analisis Perbandingan Pre-Test dan Post-Test dapat diInterpretasi bahwa Kelas eksperimen menunjukkan peningkatan 20.4 poin, lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol yang hanya naik 13.8 poin. Hal ini mengindikasikan bahwa intervensi Khan Academy Kids berkontribusi signifikan terhadap perkembangan keterampilan sosial siswa.

Penggunaan aplikasi berbasis animasi dan interaktif secara signifikan memperkuat perkembangan keterampilan sosial siswa usia dini, terutama dalam aspek empati dan kerja sama (Putri et al., 2024).

Khan Academy Kids, sebagai platform pembelajaran adaptif, menyediakan aktivitas berbasis narasi yang mendorong siswa untuk terlibat dalam dialog, pemecahan masalah kolaboratif, dan refleksi sosial.

**E. Kesimpulan**

Terdapat peningkatan signifikan *social skill* siswa di kelas eksperimen yang mengikuti pembelajaran menggunakan aplikasi Khan Academy Kids, dibandingkan dengan siswa di kelas kontrol yang mengikuti pembelajaran konvensional.

Peningkatan tersebut terlihat dari hasil skor rata-rata pre-test dan post-test, Kelas Eksperimen: dari *58.2* menjadi *78.6* sedangkan Kelas Kontrol: dari *56.5* menjadi *70.3*. Aspek keterampilan sosial yang mengalami peningkatan meliputi komunikasi, kerja sama, empati dan pengendalian diri.

Pembelajaran menggunakan media digital interaktif seperti Khan Academy Kids mampu menyediakan lingkungan belajar yang menyenangkan, naratif, dan adaptif, yang mendorong partisipasi aktif siswa dan pengembangan keterampilan sosial secara alami. Khan Academy Kids layak diimplementasikan secara lebih luas di sekolah dasar sebagai alternatif strategi pembelajaran yang mendukung pengembangan keterampilan sosial sejak dini.

**DAFTAR PUSTAKA**

Ariowibowo, K., Farhan, M., Marini, A., & Yunus, M. (2024). Integrasi Teknologi dalam Pembelajaran IPS: Penggunaan Aplikasi dan Platform Digital untuk Meningkatkan Interaksi Siswa. *Cendekia Pendidikan*, *4*(4), 50–54. https://doi.org/10.9644/sindoro.v3i9.252

Badriya, L., Vitrianingsih, Y., Masnawati, E., Muniarti, D., & Samuji. (2024). Edukasi Parenting Dalam Membentuk Karakter Siswa Di TK Ar Rohma Surabaya. *TAAWUN : Jurnal Pengabdian*, *03*(02), 80–88.

Bush, M. D., Mott, J. D., Bush, M. D., & Mott, J. D. (2009). The Transformation of Learning with Technology: Learner-Centricity, Content and Tool Malleability, and Network Effects Author(s): *Educational Technology Publications*, *49*(2), 3–20.

Celina, A., Ramadhina, D. A., Kartika, S., Marini, A., & Yunus, M. (2024). Analisis Model VCT Dalam Pembentukan Moral Siswa Pada Pembelajaran IPS Kelas IV SD. *Cendekia Pendidikan*, *4*(4), 50–54.

Chi, M. T. H. (2009). Active-Constructive-Interactive: A Conceptual Framework for Differentiating Learning Activities. *Topics in Cognitive Science*, *1*(1), 73–105. https://doi.org/10.1111/j.1756-8765.2008.01005.x

Dinda Putri, Yunus, M., Luthfiyah, A., & Kristoper, P. (2016). Kontribusi Mahasiswa PGSD dalam Penguatan Kesadaran Multikultural di Masyarakat Melalui Praktik Edukatif. *Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar*, *2*(01), 2.

Gan, B., Menkhoff, T., & Smith, R. (2015). Enhancing students’ learning process through interactive digital media: New opportunities for collaborative learning. *Computers in Human Behavior*, *51*, 652–663. https://doi.org/10.1016/j.chb.2014.12.048

Hanna, D. E. (2019). Higher education in an era of digital competition: Emerging organizational models. In *Online Learning Journal* (Vol. 2, Issue 1). https://doi.org/10.24059/OLJ.V2I1.1930

Herawati, Suntari, Y., Usman, H., & Yunus, M. (2023). Analisis Kebutuhan Media Pembelajaran Berbasis Augmented Reality Di Sd Negeri Wates. *Prosiding Teknologi Pendidikan*, *3*(1), 1–4. http://pkm.uika-bogor.ac.id/index.php/PTP/article/download/1731/1191

Herlina, U., Yunus, M., Yarmi, G., Fajri, H. M., Sinyanyuri, S., & Siregar, Y. E. Y. (2025). Penerapan Pendekatan Deep Learning Pada Pembelajaran Di Sekolah Dasar Kota Bekasi. *El Banar : Jurnal Pendidikan Dan Pengajaran*, *8*(1), 72–79. https://doi.org/10.54125/elbanar.v8i1.539

Kamila, A. D., Fiqriah, A., Azmi, F., Marini, A., & Yunus, M. (2024). Penerapan Teori Belajar Humanistik dalam Meningkatkan Prestasi Belajar Peserta Didik pada Pembelajaran di SD. *Cendekia Pendidikan*, *3*(6), 101–112. https://doi.org/10.9644/sindoro.v3i9.252

Kennewell, S., Tanner, H., Jones, S., & Beauchamp, G. (2008). Analysing the use of interactive technology to implement interactive teaching: Original article. *Journal of Computer Assisted Learning*, *24*(1), 61–73. https://doi.org/10.1111/j.1365-2729.2007.00244.x

Kuzmenko, A., Chernova, T., Kravchuk, O., Kabysh, M., & Holubenko, T. (2023). Innovative Educational Technologies: European Experience and its Implementation in the Training of Specialists in the Context of War and Global Challenges of the 21st Century. *Journal of Curriculum and Teaching*, *12*(5), 68–81. https://doi.org/10.5430/jct.v12n5p68

Maulidya, A., Varathi, K., Marini, A., & Yunus, M. (2024). Peran Kemampuan Sosial dalam Mendorong Partisipasi Siswa pada Pembelajaran IPS SD. *Cendekia Pendidikan*, *4*(4), 50–54. https://doi.org/10.9644/sindoro.v3i9.252

McDiarmid, G. W., & Zhao, Y. (2023). Time to Rethink: Educating for a Technology-Transformed World. *ECNU Review of Education*, *6*(2), 189–214. https://doi.org/10.1177/20965311221076493

Mehlenbacher, B., Miller, C. R., Covington, D., & Larsen, J. S. (2000). Active and interactive learning online: a comparison of Web-based and conventional writing classes. *IEEE Transactions on Professional Communication*, *43*(2), 166–184. https://doi.org/10.1109/47.843644

Nurita, A., Putri, A. N., Mawaddah, S. S., Marini, A., & Yunus, M. (2024). Optimalisasi Minat Belajar IPS Siswa SD Melalui Pendekatan Gamifikasi. *Cendekia Pendidikan*, *4*(4), 50–54. https://doi.org/10.9644/sindoro.v3i9.252

Omonayajo, B., Al-Turjman, F., & Cavus, N. (2022). Interactive and Innovative Technologies for Smart Education. *Computer Science and Information Systems*, *19*(3), 1549–1564. https://doi.org/10.2298/CSIS210817027O

Putri, A. N., Jhoni, K. I., Ardani, A. M., Marini, A., & Yunus, M. (2024). Pengaruh Game Edukasi Ular Tangga Pada Hasil Belajar Pembelajaran Ips Kelas Iv Sd. *Cendekia Pendidikan*, *4*(4), 50–54. https://doi.org/10.9644/sindoro.v3i9.252

Ramadani, D. A., Usman, H., & Yunus, M. (2025). Utilization of Audiovisual Media in Understanding Procedural Texts in Grade IV at SDN Jatimekar 6. *METODIK DIDAKTIK : Jurnal Pendidikan Ke-SD-an Journal*, *21*(June), 1–10.

Riana, L. W., Amalia, S., & Annisa, N. N. (2025). *Persepsi Guru PAUD Terhadap Penggunaan Teknologi Pembelajaran Berbasis Artificial Intelligence ( AI ) untuk Anak Usia Dini*. *7*(01), 10–17.

Saykili, A. (2019). Higher Education in The Digital Age: The Impact of Digital Connective Technologies. *Journal of Educational Technology and Online Learning*, *2*(1), 1–15. https://doi.org/10.31681/jetol.516971

Sidabutar, H., & Munthe, H. P. (2022). Artificial Intelligence dan Implikasinya Terhadap Tujuan Pembelajaran Pendidikan Agama Kristen. *Jurnal Manajemen Pendidikan Kristen*, *2*(2), 76–90.

Sya, M., & Arief, A. (2025). Pendekatan Inovatif dalam Pengembangan Kurikulum TK dan PAUD di Era Digital. *Journal of Multidisiplinary Inquiry in Science*, *2*(1).

Wang, Q., Woo, H. L., & Zhao, J. (2009). Investigating critical thinking and knowledge construction in an interactive learning environment. *Interactive Learning Environments*, *17*(1), 95–104. https://doi.org/10.1080/10494820701706320