



Pendampingan Penyusunan Bahan Ajar dan Asesmen Digital Terintegrasi BrainyLand bagi Guru SD 1 Mijen

Fitriyah Amaliyah^{1*}, Pratomo Setiaji², Rani Setiawaty¹

¹Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muria Kudus, Jl. Ganesha Raya No.I, Purwosari, Kec. Kota Kudus, Kabupaten Kudus, Jawa Tengah, Indonesia 59316

²Program Studi Sistem Informasi, Fakultas Teknik, Universitas Muria Kudus, Jl. Ganesha Raya No.I, Purwosari, Kec. Kota Kudus, Kabupaten Kudus, Jawa Tengah, Indonesia 59316

*Email korespondensi: fitriyah.amaliyah@umk.ac.id

ARTICLE INFO

Article history

Received: 9 Aug 2025

Accepted: 11 Oct 2025

Published: 30 Nov 2025

Kata kunci:

Asesmen;
Bahan Ajar;
BrainyLand;
Platform.

Keyword:

Assessment;
BranyLand;
Platform;
Teaching Materials.

ABSTRAK

Background: Platform edukatif dapat digunakan sebagai sarana dalam proses pembelajaran yang menyenangkan, interaktif, dan berdampak positif bagi perkembangan siswa. Pendampingan penyusunan bahan ajar dan asesmen digital yang terintegrasi dalam platform BrainyLand dapat memberikan pengetahuan dan keterampilan guru dalam mengembangkan dunia pendidikan, sehingga menghasilkan proses belajar yang menyenangkan sekaligus bermakna bagi siswa. **Metode:** Metode realisasi pemecahan masalah dilakukan dengan melakukan pendampingan pembuatan bahan ajar dan asesmen digital yang diintegrasikan dalam platform BrainyLand (Bringing Numeracy and Literacy for Young Learners through Local Wisdom Tanah Wali) yang diikuti oleh 14 guru SD 1 Mijen dan siswa kelas 5 SD. Materi pendampingan dan pelatihan yang diberikan meliputi: 1) Identifikasi jenis-jenis bahan ajar dan asesmen digital, 2) Pembuatan bahan ajar dan asesmen digital berbasis kearifan lokal, 3) Pengembangan platform BrainyLand dengan mengunggah bahan ajar dan asesmen digital yang telah dibuat, 4) Implementasi penggunaan dan pengujian platform BrainyLand kepada siswa kelas 5. **Hasil:** Pendampingan ini berhasil meningkatkan pengetahuan dan keterampilan guru dalam menyusun bahan ajar dan asesmen digital berbasis kearifan lokal, sehingga menciptakan ekosistem pembelajaran yang menyenangkan dengan tetap mengedepankan nilai-nilai budaya lokal. **Kesimpulan:** Kegiatan ini berhasil meningkatkan pengetahuan dan keterampilan guru dalam penyusunan bahan ajar dan asesmen digital yang terintegrasi dalam platform BrainyLand sebagai jembatan untuk meningkatkan kemampuan literasi dan numerasi siswa.

ABSTRACT

Background: Educational platforms can be used as a means in the learning process that is enjoyable, interactive, and positively impacts student development. Assistance in the preparation of teaching materials and digital assessments integrated into the BrainyLand platform can provide teachers with knowledge and skills in developing the education sector, thereby creating a learning process that is both enjoyable and meaningful for students. **Method:** The problem-solving realization method was carried out by providing assistance in the creation of teaching materials and digital assessments integrated into the BrainyLand platform (Bringing Numeracy and Literacy for Young Learners thru Local Wisdom Tanah Wali), which was attended by 14

teachers from SD 1 Mijen and 5th-grade students. The assistance and training materials provided included: 1) Identification of types of teaching materials and digital assessments, 2) Creation of teaching materials and digital assessments based on local wisdom, 3) Development of the BrainyLand *platform* by uploading the created teaching materials and digital assessments, 4) Implementation and testing of the BrainyLand *platform* with 5th-grade students. **Result:** This mentoring successfully enhanced teachers' knowledge and skills in developing teaching materials and digital assessments based on local wisdom, thereby creating an enjoyable learning ecosystem while maintaining local cultural values. **Conclusion:** This activity successfully enhanced teachers' knowledge and skills in developing teaching materials and digital assessments integrated into the BrainyLand *platform* as a bridge to improve students' literacy and numeracy skills.



© 2024 by authors. Lisensi Jurnal Solma, UHAMKA, Jakarta. Artikel ini bersifat open access yang didistribusikan di bawah syarat dan ketentuan Creative Commons Attribution (CC-BY) license.

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi yang pesat pada abad 21 telah mengubah berbagai aspek kehidupan manusia. Transformasi ini tidak hanya mendorong pemanfaatan teknologi, tetapi juga menuntut lahirnya inovasi yang mampu menjawab tantangan zaman. Industri 4.0 dan *society* 5.0 juga turut membawa perubahan paradigma dalam dunia pendidikan. Industri 4.0 menuntut dunia pendidikan untuk bisa beradaptasi dengan perkembangan teknologi (Rahayu, 2021). Sementara *society* 5.0 telah membawa perubahan cara belajar dan interaksi yang terjadi di ruang kelas (Santoso, 2022).

Transformasi digital memberikan tantangan tersendiri bagi guru selaku penopang utama jalannya proses pendidikan. Di satu sisi, guru dituntut untuk mampu beradaptasi dengan perkembangan teknologi yang begitu cepat, sementara di sisi lain mereka harus tetap mempertahankan esensi pendidikan (Kinas & Nilawati, 2024). Seiring dengan tuntutan zaman, teknologi digital tidak sekedar menjadi pelengkap, melainkan menjadi kebutuhan mendasar yang mampu menunjang efektivitas pembelajaran (Amaliyah & Setiawaty, 2025). Perubahan ini mengharuskan guru untuk mampu mendesain pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik digital era kini.

Salah satu bagian dari penyesuaian ini terletak pada penyusunan bahan ajar yang interaktif dan asesmen yang adaptif. Bahan ajar dan asesmen adalah dua komponen krusial pada proses pembelajaran (Sunanti & Apriyanti, 2024). Bahan ajar tidak hanya berfungsi sebagai sumber pengetahuan, tetapi juga sebagai panduan sistematis yang membantu peserta didik memahami konsep, mengembangkan keterampilan, dan menumbuhkan sikap sesuai dengan capaian yang diharapkan (Kusuma et al., 2023). Kemudian, asesmen berperan sebagai alat ukur untuk mengevaluasi sejauh mana peserta didik menguasai materi sekaligus memberikan umpan balik bagi guru dalam merancang strategi pembelajaran yang lebih efektif (Yulianto & Iryani, 2023).

Seiring dengan kemajuan teknologi, bahan ajar dan asesmen kini dikembangkan dalam bentuk digital yang memungkinkan penyajian materi secara lebih interaktif, adaptif, mudah diakses, sekaligus mempermudah guru dalam melakukan pemantauan serta analisis hasil belajar secara *real-time*. Integrasi bahan ajar dan asesmen digital dapat menciptakan pengalaman belajar yang bermakna dan sesuai dengan tuntutan pendidikan abad ke-21 (Handayani & Wulandari,

2021). Namun, kelompok guru di SD 1 Mijen masih mengalami kesulitan dalam menghadapi tantangan tersebut.

Hasil observasi di SD 1 Mijen menunjukkan bahwa pembelajaran di sekolah tersebut mayoritas masih bersifat konvensional sehingga jauh dari kata mengikuti era transformasi digital. Mulai dari bahan ajar yang digunakan mayoritas masih menggunakan satu sumber buku, asesmen yang dilakukan oleh guru juga masih tekstual sehingga proses pengukurannya membutuhkan waktu yang lama dan kurang efektif. Hasil wawancara lebih lanjut dengan Kepala Sekolah dan beberapa guru di sekolah tersebut juga menyatakan bahwa sebagian guru masih minim pengetahuan dan keterampilan terkait penyusunan bahan ajar dan asesmen digital.

Keterbatasan tersebut berdampak salah satunya pada hasil belajar siswa. Berdasarkan data rapor Pendidikan SD 1 Mijen, menunjukkan pencapaian kemampuan literasi dan numerasi siswa belum mencapai proporsi ketuntasan kompetensi minimum secara klasikal 75%. Literasi merupakan kemampuan seseorang dalam membaca, memahami, menelaah, dan memaknai informasi secara kritis untuk meningkatkan kualitas hidup (Harahap et al., 2022). Sementara itu, numerasi adalah kemampuan seseorang untuk menggunakan konsep-konsep matematika dalam menyelesaikan masalah di kehidupan nyata (Cahayani et al., 2022).

Literasi dan numerasi merupakan dua kompetensi dasar yang menjadi fondasi utama dalam mendukung pemahaman siswa terhadap berbagai materi mata pelajaran. Dengan demikian, literasi dan numerasi berperan penting sehingga dibutuhkan solusi untuk meningkatkan kemampuan ini pada siswa SD 1 Mijen. Kemudian, hasil wawancara juga menunjukkan pembelajaran di lingkungan SD 1 Mijen belum berbasis kearifan lokal. Padahal, selain teknologi yang perlu diintegrasikan dalam pembelajaran di era industri 4.0 dan *society* 5.0, pembelajaran berbasis kearifan lokal juga perlu dilakukan agar budaya lokal tidak tergerus oleh perkembangan teknologi yang sangat pesat.

Proses pembelajaran akan lebih efektif apabila dikaitkan dengan lingkungan dan budaya yang dekat dengan kehidupan siswa. Integrasi pembelajaran dengan kearifan lokal tidak hanya memberikan pembelajaran yang bermakna, tetapi juga membantu siswa memahami materi dengan lebih mudah (Muyassaroh et al., 2024). Pada konteks ini, pembelajaran berbasis kearifan lokal dapat menjadi jembatan untuk meningkatkan kemampuan literasi dan numerasi. Dengan demikian, pendekatan ini akan memperkaya pengetahuan akademik sekaligus menumbuhkan rasa cinta dan kepedulian terhadap budaya daerahnya.

Analisa mendalam antara tim dan kepala sekolah SD 1 Mijen juga menunjukkan bahwa belum tersedianya *platform* pembelajaran yang secara khusus mengakomodasi pembelajaran literasi dan numerasi berbasis kearifan lokal yang mengintegrasikan bahan ajar dan asesmen. Pada era digitalisasi sekarang, *platform* pembelajaran menjadi salah satu hal yang sangat dibutuhkan agar sekolah dapat beradaptasi dengan perkembangan teknologi pendidikan yang terus berkembang. (Gameil & Al-Abdullatif, 2023) menegaskan bahwa penggunaan *platform* pembelajaran digital secara efektif dapat meningkatkan mutu pembelajaran dan mempererat interaksi antara guru dan siswa.

Berdasarkan uraian di atas, diperlukan kegiatan pendampingan penyusunan bahan ajar dan asesmen digital yang terintegrasi dalam suatu *platform* BrainyLand (Bringing Numeracy and

Literacy for Young Learners through Local Wisdom Tanah Wali) berbasis kearifan lokal kota Kudus. Kegiatan ini menghadirkan inovasi baru dalam dunia pendidikan dengan mengintegrasikan pembelajaran literasi dan numerasi melalui *platform* digital interaktif yang berpijak pada nilai-nilai budaya lokal. PManfaat pendampingan ini diharapkan mampu memberikan wawasan dan keterampilan baru bagi guru dalam mengembangkan bahan ajar dan asesmen berbasis teknologi serta menciptakan pengalaman belajar yang lebih kontekstual, menarik, dan menyenangkan bagi siswa sesuai dengan karakter daerahnya.

MASALAH

Berdasarkan analisis situasi yang dilakukan di SD 1 Mijen menunjukkan permasalahan yang dihadapi Mitra yaitu kurangnya pengetahuan terkait bahan ajar dan asesmen digital, kurangnya keterampilan guru terkait penyusunan bahan ajar dan asesmen digital berbasis kearifan lokal, serta belum tersedianya wadah untuk mendukung pembelajaran yang mengintegrasikan antara bahan ajar, asesmen dan kearifan lokal dalam menunjang pembelajaran literasi dan numerasi.

METODE PELAKSANAAN

Pengabdian kepada masyarakat dalam bentuk pendampingan dan pelatihan pembuatan bahan ajar dan asesmen digital yang dintegrasikan dalam sebuah *platform* dilaksanakan di SD 1 Mijen pada rentang waktu 20 Juli - 06 Agustus 2025. Sebelumnya, tim melakukan analisis kebutuhan dengan observasi dan mewawancari Kepala SD 1 Mijen. Hasil yang diperoleh membuat tim merancang sebuah *platform* pembelajaran yang bernama BrainyLand. Metode realisasi pemecahan masalah dilakukan dengan melakukan pendampingan dan pelatihan pembuatan bahan ajar dan asesmen digital yang dintegrasikan dalam *platform* BrainyLand (Bringing Numeracy and Literacy for Young Learners through Local Wisdom Tanah Wali).

Pendampingan dan pelatihan ini diikuti oleh 14 guru SD 1 Mijen dan siswa kelas 5 untuk menguji *platform* BrainyLand yang telah dibuat. Materi pendampingan dan pelatihan yang diberikan meliputi: 1) Identifikasi jenis-jenis bahan ajar dan asesmen digital, 2) Pembuatan bahan ajar dan asesmen digital berbasis kearifan lokal, 3) Pengembangan *platform* BrainyLand dengan mengunggah bahan ajar dan asesmen digital yang telah dibuat, 4) Implementasi penggunaan dan pengujian *platform* BrainyLand kepada siswa kelas 5.

Pengabdian ini difokuskan pada guru SD 1 Mijen agar mereka mampu mengembangkan inovasi dalam merancang bahan ajar dan asesmen yang tidak hanya menarik, tetapi juga meninggalkan kesan positif bagi siswa yang selaras dengan perkembangan zaman dengan tidak melupakan budaya lokal. Putra et al., (2025) menyatakan bahwa transformasi pendidikan melalui *platform* digital menjadi solusi dalam meningkatkan kualitas pembelajaran. Kajian lain juga menunjukkan bahwa solusi kreatif dalam meningkatkan Kualitas Pembelajaran yaitu dengan penguatan *platform* lokal (Zein, 2024). Dengan demikian, integrasi teknologi dalam pendidikan memudahkan guru dan siswa pada khususnya dalam memperkaya makna proses belajarnya.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pengabdian masyarakat ini dilaksanakan di SD 1 Mijen selama 3 kali pertemuan, yaitu pada rentang waktu 28 Juli - 15 Agustus 2025. Pertemuan pertama dimulai dengan identifikasi bahan ajar digital yang efektif dan inovatif serta identifikasi asesmen digital yang dapat mengukur kemampuan siswa secara cepat, akurat dan objektif. Selain itu, guru didampingi dalam proses pembuatan bahan ajar dan asesmen digital berbasis kearifan lokal Tanah Wali untuk menunjang pembelajaran literasi dan numerasi menggunakan aplikasi Canva.



Gambar 1. Kegiatan Pendampingan Guru

Pada pertemuan kedua, guru dikenalkan dengan *platform* BrainyLand, mempelajari cara penggunaannya, serta mengunggah bahan ajar dan asesmen digital berbasis kearifan lokal Tanah Wali yang telah dibuat ke dalam *platform* tersebut. Kemudian, pada pertemuan ketiga dilakukan pengujian penggunaan *platform* BrainyLand kepada siswa kelas 5 SD 1 Mijen. Kegiatan tersebut disambut antusias oleh para siswa dengan belajar sambil mengenal kearifan lokal Tanah Wali.

Tabel 1. Hasil analisis keterampilan guru dalam pembuatan dan penggunaan *platform* BrainyLand

No	Pertanyaan	Kondisi Awal	Kondisi Akhir
1	Guru dapat memahami konsep bahan ajar digital.	70%	100%
2	Guru mampu mengidentifikasi komponen penting dalam bahan ajar digital untuk jenjang SD.	75%	100%
3	Guru dapat menyusun bahan ajar digital menggunakan Canva.	70%	95%
4	Guru dapat memahami prinsip asesmen digital yang efektif untuk siswa sekolah dasar.	60%	90%
5	Guru mampu membuat soal asesmen digital yang bervariasi.	76%	95%
6	Guru dapat mengunggah atau mengintegrasikan bahan ajar dan asesmen digital ke dalam BrainyLand.	0%	88%
7	Guru dapat mengoperasikan fitur-fitur utama <i>platform</i> BrainyLand sebagai guru/pendidik.	0%	85%

8	Guru mampu mendesain pengalaman belajar digital yang menyenangkan dan interaktif bagi siswa.	53%	88%
9	Guru dapat menyesuaikan bahan ajar dengan karakteristik siswa di daerahnya.	70%	90%
10	Guru percaya diri untuk menggunakan bahan ajar digital dan asesmen digital dalam kegiatan belajar.	60%	90%

BrainyLand merupakan sebuah *platform* edukasi literasi dan numerasi yang menarik. Pada *platform* BrainyLand terdapat 3 fitur utama yaitu admin, guru, dan siswa. Sesuai dengan namanya, fitur admin digunakan oleh operator atau pengelola sekolah, fitur guru diperuntukkan bagi guru yang memandu jalannya proses pembelajaran, dan fitur siswa yang diperuntukkan bagi para peserta didik di sekolah. Melalui *platform* ini, admin berperan penting dalam mengelola (menambah, mengaktifkan, dan menonaktifkan) data tahun ajaran, semester, guru, kelas, dan data siswa. Kemudian, guru dapat menyajikan bahan ajar, membuat soal penilaian, dan melihat hasil dari penilaian yang dikerjakan siswa. Sedangkan siswa sendiri, tentunya dapat belajar dari bahan ajar yang disajikan oleh guru, mengerjakan soal, dan menonton video-video pembelajaran. Letak keunikan dari *platform* BrainyLand adalah berbasis kearifan lokal Tanah Wali, sehingga selain menambah pengetahuan akademik, peserta didik juga dapat mengenal sekaligus sebagai upaya pelestarian kearifan lokal agar tidak hilang tergerus modernisasi zaman.



Gambar 2. Tampilan *platform* BrainyLand

Pendampingan dan pelatihan ini berhasil meningkatkan pengetahuan dan keterampilan guru dalam menyusun bahan ajar dan asesmen digital berbasis kearifan lokal serta menciptakan ekosistem pembelajaran yang menyenangkan. Sejalan dengan Martiana et al., (2025) bahwa kualitas bahan ajar dan instrumen evaluasi secara langsung memengaruhi efektivitas pembelajaran dan tujuan pendidikan. Aldina & Rusilowati (2024) juga menekankan bahwa bahan ajar yang terintegrasi dengan asesmen berdampak signifikan pada peningkatan literasi dan numerasi siswa.

Keterpaduan antara bahan ajar dan asesmen memungkinkan proses pembelajaran berlangsung terarah dan bermakna. Melalui integrasi tersebut, guru dapat memastikan bahwa setiap kegiatan belajar selaras dengan tujuan pembelajaran serta memberikan feedback yang cepat dan tepat terhadap perkembangan siswa. Asesmen yang dirancang bersama dengan bahan ajar membantu mengukur sejauh mana siswa memahami dan mampu menerapkan konsep yang dipelajarinya dalam situasi nyata (Zhao et al., 2023). Dengan demikian, penggunaan asesmen

digital yang terhubung dengan bahan ajar berbasis kearifan lokal menjadikan proses belajar lebih kontekstual dan berpusat pada siswa, sekaligus meningkatkan kemampuan literasi dan numerasi siswa.

Meskipun *platform* Brainyland memiliki potensi besar, pelaksanaannya masih memiliki beberapa keterbatasan. Diantaranya adalah ketidaksiapan atau kemampuan guru berusia lanjut dalam mengoperasikan teknologi digital secara optimal serta keterbatasan infrastruktur sekolah seperti wifi yang belum sepenuhnya mendukung pembelajaran berbasis *platform* digital. Selain itu, konten pembelajaran yang mengangkat kearifan lokal masih perlu dikembangkan lebih luas agar dapat mencerminkan keragaman budaya wilayah lain. Oleh sebab itu, pengembangan *platform* Brainyland ke depan perlu diarahkan pada pengayaan konten lintas budaya untuk menumbuhkan sikap toleransi dan apresiasi terhadap keragaman budaya yang ada di Indonesia.

KESIMPULAN

Kegiatan ini berhasil meningkatkan pengetahuan dan keterampilan guru dalam menyusun bahan ajar dan asesmen digital berbasis kearifan lokal yang kemudian diintegrasikan ke dalam *platform* BrainyLand. *Platform* tersebut berhasil menciptakan ekosistem pembelajaran literasi dan numerasi yang menyenangkan bagi siswa, berbasis teknologi, dan tetap mengedepankan nilai-nilai budaya lokal. Selain itu, penggunaan *platform* BrainyLand juga memudahkan guru dalam menyajikan materi dan membuat asesmen pembelajaran. Kegiatan ini juga masih memiliki keterbatasan pada lingkup pelaksanaan yang hanya mencakup satu sekolah, sehingga hasilnya belum dapat digeneralisasikan secara luas. Oleh karena itu, diperlukan implementasi lanjutan di berbagai sekolah dengan karakteristik daerah yang berbeda, sekaligus pengembangan *platform* agar dapat memuat kearifan lokal dari beragam wilayah di Indonesia, guna memperkaya konten pembelajaran dan memperluas dampak positifnya.

UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terimakasih saya sampaikan kepada pihak-pihak yang terlibat dan mendukung keberhasilan kegiatan pengabdian masyarakat ini yaitu Direktorat Riset dan Pengabdian Masyarakat, Kementerian Riset dan Teknologi/Badan Riset dan Inovasi Nasional, Lembaga Penelitian dan Pengabdian Kepada Masyarakat (LPPM) Universitas Muria Kudus, serta Sekolah Dasar 1 Mijen.

DAFTAR PUSTAKA

- Aldina, N. A. A., & Rusilowati, A. (2024). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Asesmen Kompetensi Minimum dalam Meningkatkan Literasi dan Numerasi Siswa. *Unnes Physics Education Journal*, 13(1), 27–36. <https://doi.org/10.15294/upej.v13i1.8622>
- Amaliyah, F., & Setiawaty, R. (2025). Pendampingan Pembuatan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Aplikasi Android Untuk Meningkatkan Keterampilan Mengajar Guru Di Sdn 2 Nalumsari. *Dedikasi: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 5(1), 113–120. <https://doi.org/10.46368/dpkm.v5i1.3270>
- Cahayani, N. N., Witono, A. H., & Setiawan, H. (2022). Profil Kemampuan Numerasi Siswa Kelas III SDN 2 Kuta Tahun Pelajaran 2021/2022. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 7(2b), 534–538. <https://doi.org/10.29303/jipp.v7i2b.546>

- Gameil, A. A., & Al-Abdullatif, A. M. (2023). Using Digital Learning *Platforms* to Enhance the Instructional Design Competencies and Learning Engagement of Preservice Teachers. *Education Sciences*, 13(4). <https://doi.org/10.3390/educsci13040334>
- Handayani, R., & Wulandari, D. (2021). Modern Assessment dalam Menyongsong Pembelajaran Abad 21 dan Hambatan di Negara Berkembang. *Jurnal Pendidikan Edutama*, 8(1), 13. <https://doi.org/10.30734/jpe.v8i1.1363>
- Harahap, D. G. S., Nasution, F., Nst, E. S., & Sormin, S. A. (2022). *Analisis Kemampuan Literasi Siswa Sekolah Dasar*. 6(2), 2089–2098.
- Kinas, A. A., & Nilawati, F. (2024). Tantangan Guru Dalam Menghadapi Era Digital 5.0 (Studi pada SDN 5/81 Kampuno Kec. Barebbo Kab. Bone). *Adaara: Jurnal Manajemen Pendidikan Islam*, 14(2), 109–117. <https://doi.org/10.30863/ajmpi.v14i2.7213>
- Kusuma, Y. Y., Faizah, H., Nur, M., Elmustian, E., & Hermandra, H. (2023). Penggunaan Bahan Ajar Kearifan Lokal di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 7(2), 1375–1388. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v7i2.4939>
- Martiana, A. A., Karenina, A., Putri, D. A., Aldini, F., & Zulfadewina. (2025). Upaya Meningkatkan Kualitas Pembelajaran Melalui Bahan Ajar, LKS dan Instrumen Evaluasi Yang Tepat. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD FKIP UNIVERSITAS MANDIRI*, 11(2), 420–434.
- Muyassaroh, I., Amiroh, A., Maryadi, M., & Masruroh, N. (2024). Integrasi Kearifan Lokal dalam Kurikulum Sains di Sekolah Dasar: Tinjauan Literatur Sistematis. *Kalam Cendekia: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 12(3). <https://doi.org/10.20961/jkc.v12i3.93360>
- Putra, M. S., Lasmawan, I. W., Suharta, I. G. P., & Widiana, I. W. (2025). Transformasi Pendidikan di Era Digital Solusi Kreatif dalam Meningkatkan Kualitas Pembelajaran. *JPSL: Jurnal Pendidikan Sosial dan Lingkungan*, 3(2), 68–78.
- Rahayu, K. N. S. (2021). Sinergi pendidikan menyongsong masa depan indonesia di era *society* 5.0. *Edukasi: Jurnal Pendidikan Dasar*, 2(1), 87–100.
- Santoso, G. (2022). Revolusi Pendidikan di Era *Society* 5.0; Pembelajaran, Tantangan, Peluang, Akses, dan Keterampilan Teknologi. *Jurnal Pendidikan Transformatif*, 1(2), 18–28.
- Sunanti, T., & Apriyanti, I. (2024). Analisis Kebutuhan Bahan Ajar Matematika Berbasis Asesmen Kompetensi Minimum. *Jurnal THEOREMS (The Original Research of Mathematics)*, 8(2), 348–358. <https://doi.org/10.31949/th.v8i2.7735>
- Yulianto, H., & Iryani, I. (2023). Pendampingan Asesmen Pembelajaran Dalam Implementasi Kurikulum Merdeka Pada SMAN 13 Takalar. *To Maega: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 6(3), 488–503. <https://doi.org/10.35914/tomaega.v6i3.1769>
- Zein, M. (2024). Transformasi Pendidikan Islam di Era Digital: Tantangan dan Solusi dalam Meningkatkan Kualitas Pembelajaran. *JIPDAS: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 2(3), 146–156.
- Zhao, L., Zhao, B., & Li, C. (2023). Alignment Analysis Of Teaching-Learning-Assessment Within The Classroom: How Teachers Implement Project-Based Learning Under The Curriculum Standards. *Disciplinary and Interdisciplinary Science Education Research*, 5(1), 1–23. <https://doi.org/10.1186/s43031-023-00078-1>