

Menghidupkan Identitas Visual Kegiatan Sekolah Dasar melalui Desain Poster: Pengalaman Kolaboratif di SD Sinar Dharma

Edy Chandra ^{a,1,*}, Luvena Valencia Ciputra ^{a,2}, Naomi Gracia Wijaya ^{a,3}, Deasy Alicia ^{a,4}, Nero Devanca Chandra ^{b,5} Dwi Sulistyawati ^{b,6}

^{1,2,3,4} Program Studi Desain Komunikasi - Visual-FSRD Universitas Tarumanagara, Jl. Letjen S Parman No,1, Jakarta 11440, Indonesia

⁵ Program Studi Teknik Informatika - FTI Universitas Tarumanagara, Jl. Letjen S Parman No,1, Jakarta 11440, Indonesia

¹ edyc@fsrd.untar.ac.id*

* corresponding author : Edy Chandra

ARTICLE INFO

Article history :

Received : 08-05-2025

Revised : 01-08-2025

Accepted : 03-08-2025

Keywords :

DKV;

Poster;

Identitas Visual;

Sekolah Dasar;

Pengabdian Masyarakat;

ABSTRACT

Kegiatan seni di sekolah dasar memiliki peran penting dalam membentuk ekspresi dan karakter siswa. Namun, kegiatan semacam ini sering kali tidak diiringi dengan media komunikasi visual yang efektif. Melalui pengabdian kepada masyarakat ini, penulis berkolaborasi dengan SD Sinar Dharma untuk merancang poster kegiatan Pentas Seni bertema "Around the World". Tujuannya adalah menciptakan identitas visual kegiatan yang komunikatif, kontekstual, dan edukatif. Kegiatan ini menggunakan metode partisipatif, mulai dari briefing, eksplorasi desain, hingga produksi dan distribusi poster. Hasilnya menunjukkan bahwa desain komunikasi visual mampu menghidupkan identitas kegiatan, memperkuat keterlibatan siswa, dan meningkatkan daya tarik kegiatan di mata masyarakat sekolah.

A. PENDAHULUAN

Kegiatan seni di sekolah dasar memegang peranan penting dalam membentuk karakter siswa, memperkuat nilai ekspresi, serta meningkatkan apresiasi terhadap keberagaman budaya. Melalui kegiatan seperti pentas seni, siswa tidak hanya belajar tampil dan berekspresi, tetapi juga belajar mengenal budaya lain, bekerja sama, dan membangun kepercayaan diri. Namun demikian, penyelenggaraan kegiatan seni di lingkungan pendidikan dasar sering kali belum didukung dengan media komunikasi visual yang dirancang secara tepat, komunikatif, dan kontekstual. Akibatnya, pesan dan semangat dari kegiatan tersebut tidak tersampaikan secara optimal kepada seluruh warga sekolah maupun orang tua siswa.

Menurut Dondis (Dondis, 1974), literasi visual merupakan kemampuan untuk memahami dan menghasilkan pesan melalui media visual secara efektif. Dalam konteks pendidikan dasar, media visual memiliki potensi besar dalam memperkuat daya tangkap anak-anak terhadap informasi karena mereka berada dalam fase perkembangan visual yang dominan. Desain visual yang sesuai tidak hanya mampu menarik perhatian, tetapi juga menciptakan suasana belajar yang lebih hidup dan membangun identitas visual dari suatu kegiatan. Lester (Lester, 2006) menekankan bahwa gambar dan visual mampu menyampaikan pesan yang lebih cepat dan kuat dibandingkan teks, terutama untuk anak-anak yang masih dalam tahap perkembangan kognitif awal.

SD Sinar Dharma sebagai mitra dalam kegiatan ini, menyelenggarakan acara tahunan Pentas Seni dengan tema "Around the World" sebuah tema global yang mengangkat keragaman budaya dunia melalui penampilan seni dari siswa. Meski kegiatan ini rutin dilaksanakan, pihak sekolah menyampaikan bahwa media promosi yang digunakan sebelumnya kurang mampu mencerminkan nilai tema serta tidak cukup menarik perhatian publik internal sekolah. Hal ini menjadi tantangan sekaligus peluang untuk mengintervensi melalui pendekatan desain komunikasi visual yang lebih tepat sasaran. Terutama dengan tema dan komunikasi berbahasa Inggris (Ajiza & Arafah, 2024).

Analisis situasi di SD Sinar Dharma menunjukkan tiga persoalan pokok: (1) minimnya kompetensi internal dalam memproduksi media visual edukatif; (2) rendahnya antusiasme siswa-orang tua karena materi promosi sebelumnya bersifat tekstual; dan (3) ketiadaan identitas visual yang konsisten untuk kegiatan tahunan Pentas Seni. Problematika ini dikonfirmasi melalui wawancara

terstruktur dengan kepala sekolah dan ketua panitia, serta pengamatan poster tahun-tahun sebelumnya yang terbukti tidak memuat elemen tematik dan kurang menarik perhatian audiens (Ajiza & Arafah, 2024). Dampaknya, informasi acara terlambat diterima dan partisipasi siswa pada sesi latihan menurun hampir 18 % dibanding tahun 2023 berdasarkan informasi panitia.

Solusi yang diajukan—yaitu perancangan poster dan produk visual turunan secara kolaboratif disepakati bersama mitra melalui rapat koordinasi di Bulan Januari 2025. Pendekatan *participatory design* dipilih karena terbukti efektif meningkatkan rasa memiliki pengguna akhir terhadap media promosi sekolah (Putri & Sembiring, 2021). Referensi kegiatan sejenis menunjukkan keberhasilan model serupa: Sukmawati (2022) melaporkan peningkatan 30 % partisipasi siswa setelah sekolahnya menerapkan desain poster partisipatif bertema budaya lokal. Dengan merujuk studi tersebut, tim pelaksana dan pihak sekolah menetapkan poster tematik “*Around the World*” serta slogan “*The World Is Yours to Explore*” sebagai poros identitas visual acara.

Luaran dari kegiatan ini berupa poster digital, merchandise dan cetak yang disebarluaskan secara strategis, baik secara fisik di area sekolah maupun secara daring melalui grup komunikasi orang tua dan media sosial sekolah. Poster ini diharapkan dapat menjadi wajah dari kegiatan Pentas Seni, sekaligus sebagai bukti konkret bahwa desain visual memiliki peran penting dalam mendukung kegiatan edukatif berbasis budaya dan seni.

B. PELAKSANAAN DAN METODE

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dilaksanakan di SD Sinar Dharma, Jakarta Barat, selama periode Januari hingga Februari 2025, bertepatan dengan masa persiapan acara tahunan Pentas Seni. Kegiatan ini melibatkan berbagai pihak di lingkungan sekolah, antara lain kepala sekolah, guru mata pelajaran seni budaya, panitia pelaksana acara, serta staf yang menangani komunikasi publik dan dokumentasi. Total ada enam orang dari pihak sekolah yang terlibat aktif sebagai mitra kolaborasi dalam proses desain.

Kegiatan lapangan dilaksanakan selama 4 minggu dengan rincian: Minggu 1 – sosialisasi & pemberian materi dasar desain; Minggu 2 – pendampingan sketsa di kelas ekstrakurikuler menggambar digital; Minggu 3 – finalisasi layout dan revisi bersama panitia; Minggu 4 – proses pra-cetak, pencetakan, serta distribusi poster dan *merchandise*. Setiap sesi tatap muka berdurasi ± 2 jam, sedangkan asistensi daring berlangsung rata-rata 30 menit per hari untuk klarifikasi desain.

Metode yang digunakan dalam kegiatan ini adalah pendekatan partisipatif berbasis desain kolaboratif (*participatory design*), yaitu metode yang melibatkan mitra pengguna dalam proses penciptaan solusi visual secara aktif. Pendekatan ini umum digunakan dalam kegiatan pengabdian berbasis desain karena memungkinkan proses komunikasi dua arah yang lebih inklusif dan efektif (Putri & Sembiring, 2021). Dengan melibatkan pihak sekolah sebagai pengguna langsung media poster, desain yang dihasilkan menjadi lebih sesuai dengan kebutuhan, karakter audiens, dan konteks sosial tempat desain itu akan digunakan.

Secara teknis, kegiatan pelaksanaan dibagi menjadi lima tahapan utama:

a. Briefing dan Diskusi Tema

Penulis dan tim guru melakukan pertemuan awal untuk memahami visi acara, segmentasi audiens, serta konteks budaya dari tema “*Around the World*” yang akan diangkat. Selain itu terdapat slogan “*The world is yours to explore*” dan “*Tunjukkan Talenta, Kini Giliran Kita!*”.

b. Pengumpulan Materi Visual dan Referensi

Proses ini mencakup inventarisasi elemen visual yang relevan seperti foto-foto tahun sebelumnya, logo sekolah, warna identitas, serta simbol budaya yang akan direpresentasikan.

c. Pembuatan Sketsa dan Layout Awal

Desain dikembangkan dalam bentuk sketsa awal yang dikerjakan secara serentak oleh peserta kelas ekstrakurikuler menggambar digital dan hasilnya dijadikan sebagai bahan dasar dalam komponen

visual layout desain pada poster dengan beberapa alternatif komposisi dan gaya visual yang kemudian dikonsultasikan kembali kepada mitra sekolah.

d. Revisi dan Validasi Desain

Setelah menerima masukan, dilakukan revisi terhadap elemen-elemen seperti tata letak, tipografi, dan penekanan tema agar lebih komunikatif dan sesuai ekspektasi.

e. Finalisasi dan Distribusi Poster

Poster akhir disiapkan dalam format digital (.JPG dan .PDF) dan dicetak dalam beberapa ukuran untuk dipasang di area strategis sekolah. Poster digital juga dibagikan ke grup WhatsApp orang tua dan akun media sosial sekolah.

Seluruh proses berjalan secara intensif dalam kurun waktu ± 3 minggu, dengan pertemuan langsung sebanyak 3 kali dan komunikasi daring tambahan untuk proses revisi. Proses ini juga menjadi sarana pembelajaran informal bagi pihak sekolah mengenai prinsip dasar desain komunikasi visual yang baik, seperti penggunaan hierarki visual, kontras warna, serta keterbacaan teks untuk audiens anak-anak. Dengan demikian, metode yang diterapkan tidak hanya menghasilkan luaran berupa media visual, tetapi juga membangun kapasitas mitra dalam memahami desain sebagai alat komunikasi strategis untuk kegiatan edukatif dan budaya.

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

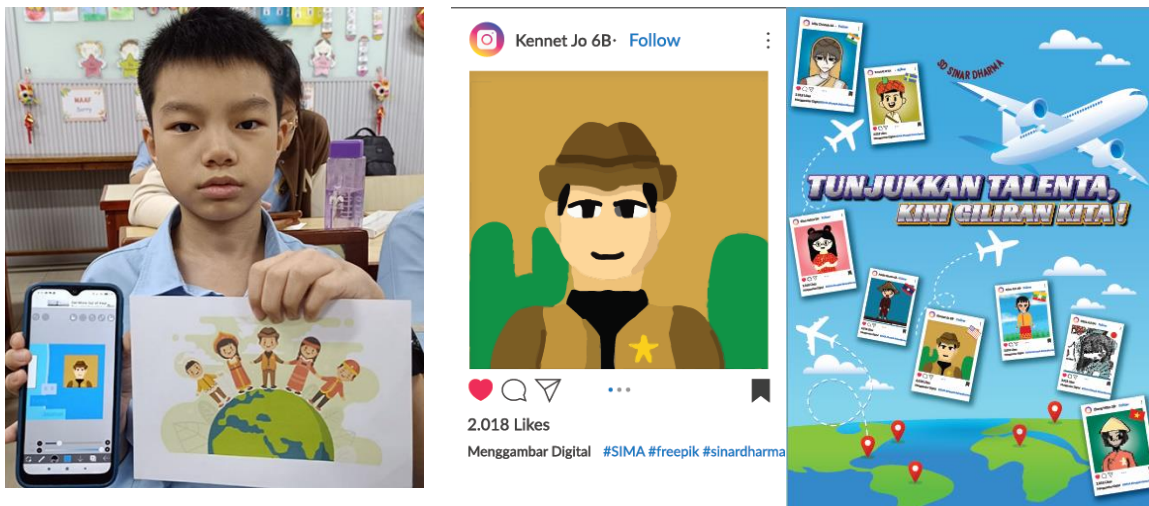
Luaran utama dari kegiatan ini berupa desain poster kegiatan Pentas Seni SD Sinar Dharma bertema “*Around the World*”. Tema ini diangkat sebagai cara memperkenalkan keberagaman budaya dunia kepada siswa melalui eksplorasi seni dan performa budaya dari berbagai negara. Konsep dasar kegiatan ini ialah mengajak siswa untuk membayangkan pengalaman berkeliling dunia dan melihat wujud nyata dari budaya global melalui tarian, lagu, kostum nasional, serta simbol budaya khas dari berbagai benua.

Poster kegiatan “*Around the World*” yang dikembangkan bersama SD Sinar Dharma menggambarkan narasi visual tentang perjalanan keliling dunia melalui simbol pesawat terbang, globe, warna biru langit, serta ilustrasi anak-anak dengan busana khas dari berbagai budaya. Elemen-elemen ini dirancang untuk membangun daya tarik visual sekaligus menjadi sarana edukasi budaya yang mudah dipahami siswa. Tidak lupa slogan “*The world is yours to explore*” dan juga menjadi bagian penting dalam identitas kegiatan pentas seni.



Gambar 1, Visualisasi Slogan “*The world is yours to explore*” dan “*Tunjukkan Talenta, Kini Giliran Kita!*” (Sumber: Pribadi)

Desain poster juga menerapkan gaya framing ala media sosial Instagram, yaitu pendekatan visual yang meniru tampilan antarmuka aplikasi media sosial—menggunakan bingkai putih minimalis, rasio gambar 1:1, dan elemen tipografi yang menyerupai *caption*. Pendekatan ini tidak hanya menghadirkan nuansa modern yang dekat dengan dunia digital anak-anak dan orang tua, tetapi juga memperkuat kesan bahwa pengalaman menjelajah budaya kini dapat didokumentasikan dan dibagikan secara daring (Thoha et al., 2023). *Framing* semacam ini menciptakan jembatan antara dunia nyata kegiatan sekolah dan dunia visual yang sudah akrab dengan keseharian digital generasi saat ini (Aribowo, 2014). Dalam layout poster kedua turut mengedepankan slogan “*Tunjukkan Talenta, Kini Giliran Kita!*”



Gambar 2. Proses perancangan komponen desain dari awal hingga akhir desain layout salah satu tampilan poster. Kenneth merupakan salah satu peserta kelas menggambar digital yang menjadi partisipan kegiatan perancangan desain poster (sumber: pribadi)

Sebagai pengembangan dari media poster utama, panitia sekolah bersama tim desainer juga memproduksi merchandise acara dalam bentuk mug, kaus, dan totebag. Setiap desain visual mengangkat ilustrasi anak-anak penjelajah dunia, serta dikombinasikan dengan *copywriting* tematik yang berbunyi “*The world is yours to explore*”. Proses desain ini melibatkan tahapan eksplorasi gaya ilustratif yang adaptif terhadap berbagai permukaan cetak, uji cetak warna untuk mempertahankan vibrasi visual di media tekstil dan keramik, serta penyesuaian ukuran grafis agar tetap komunikatif saat digunakan. *Merchandise* ini menjadi bagian dari suvenir acara dan sekaligus sebagai media promosi kegiatan Pentas Seni ke lingkungan eksternal.



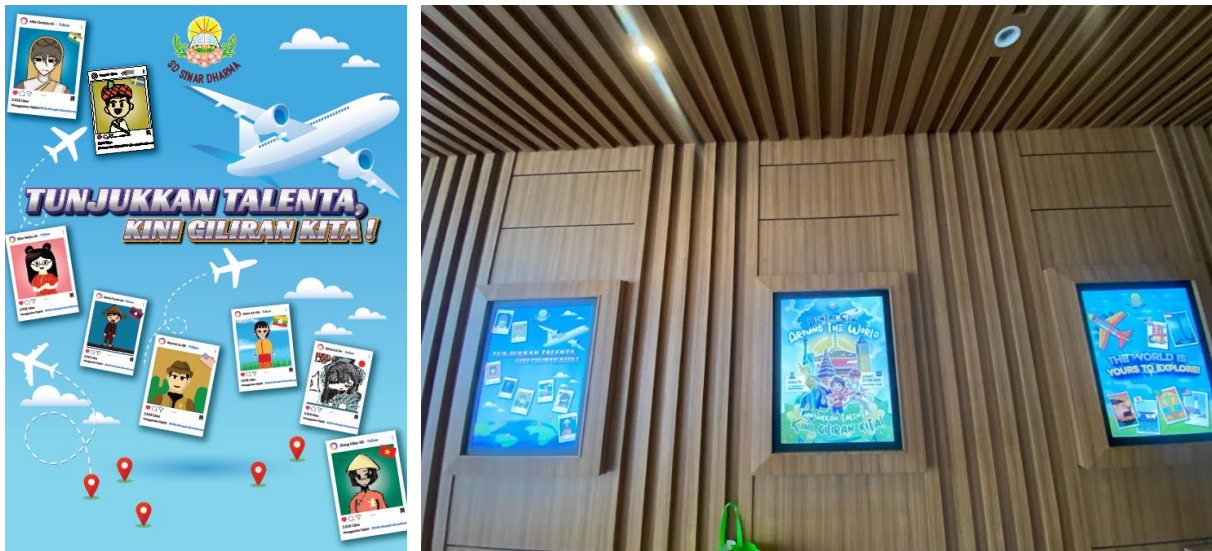
Gambar 3. Contoh penerapan visualisasi slogan pada merchandise acara pentas seni.

Penerapan prinsip desain seperti hierarki visual, warna kontras cerah, dan tipografi besar dirancang untuk mendukung keterbacaan serta daya tarik visual di kalangan anak-anak (Chandra et al., 2025). Konsep ini sejalan dengan panduan literasi visual dalam pendidikan dasar sebagaimana dijelaskan oleh Lester (Lester, 2006) dan Setiawan & Utami (Utami et al., 2022), bahwa media yang mampu menstimulasi atensi visual dengan elemen familiar akan meningkatkan pemahaman dan partisipasi. Wakil kepala sekolah SD Sinar Dharma menyatakan bahwa desain poster dan *merchandise* sangat membantu dalam membangun identitas acara. Beliau menyampaikan:

“Media visual yang disiapkan sangat representatif. Anak-anak dan orang tua jadi lebih antusias karena desainnya menyenangkan dan sesuai dengan semangat kegiatan.” Antusiasme peserta juga terlihat saat acara berlangsung, terutama saat pembagian bingkisan *merchandise* oleh panitia. Para siswa-siswi, orang tua, dan tamu undangan menunjukkan kegembiraan atas desain yang menarik dan penuh warna yang terpampang di kaus, *totebag*, maupun *mug* yang mereka terima. Elemen visual yang

ceria dan inspiratif menjadikan *merchandise* ini tidak hanya suvenir, tetapi juga sebagai bagian dari pengalaman kolektif yang membekas secara emosional bagi seluruh peserta (Chandra & Jesslyn, 2025) (Paramitha & Chandra, 2024).

Desain partisipatif yang diterapkan juga mencerminkan praktik serupa di berbagai negara. Di Finlandia dan Inggris, pendekatan ini telah digunakan dalam proyek desain ruang belajar dan media promosi sekolah, dengan hasil yang menunjukkan peningkatan kepemilikan identitas sekolah oleh siswa serta penguatan literasi visual komunitas (Markauskaite et al., 2021) (Woolner, 2018). Dalam konteks lokal, praktik ini membuktikan bahwa pelibatan komunitas sekolah dalam desain visual menghasilkan solusi yang lebih relevan dan berdampak nyata.



Gambar 4. Salah satu layout desain poster (kiri) dan implementasi pemasangan pada media lightbox (kanan) di auditorium sekolah. (Sumber Pribadi)

Refleksi atas Proses Desain Kolaboratif

Proses desain kolaboratif yang diterapkan dalam kegiatan ini terbukti memberikan ruang dialog antara desainer dan komunitas sekolah. Pihak sekolah merasa terlibat secara aktif dalam penentuan tema visual, narasi budaya, dan elemen-elemen komunikasi visual lainnya, sehingga desain akhir mencerminkan aspirasi kolektif komunitas sekolah. Pendekatan ini konsisten dengan model partisipatif dalam desain komunikasi yang menyatakan bahwa keterlibatan pengguna akhir dalam proses kreatif meningkatkan akurasi pesan dan rasa kepemilikan terhadap media visual yang dihasilkan (Agustrijanto & Kusumawati, 2019).

Model desain partisipatif semacam ini juga telah banyak diterapkan di berbagai sekolah di luar negeri. Di Finlandia dan Swedia misalnya, kolaborasi antara guru, siswa, dan desainer profesional dilakukan dalam pengembangan identitas visual untuk proyek edukatif dan kampanye sekolah. Hasilnya bukan hanya media visual yang menarik, tetapi juga peningkatan kemampuan siswa dalam berpikir visual, reflektif, dan kolaboratif (Markauskaite et al., 2021). Studi lain di Inggris oleh Woolner dan Hall (Woolner, 2018) menunjukkan bahwa pendekatan desain kolaboratif dalam ruang belajar dan materi promosi sekolah membantu menciptakan suasana belajar yang inklusif dan lebih efektif dalam menjangkau siswa dari berbagai latar belakang budaya.

Lebih jauh lagi, dalam konteks pendidikan dasar, keterlibatan siswa dan guru dalam proses desain juga menjadi sarana pendidikan tidak langsung mengenai pentingnya komunikasi visual yang etis, kontekstual, dan relevan. Kegiatan desain poster ini tidak hanya menghasilkan luaran berupa media cetak dan digital, tetapi juga menjadi pengalaman belajar tentang bagaimana sebuah media visual dapat dibentuk dari ide bersama, diskusi terbuka, dan kesepakatan bersama.

Dengan demikian, praktik desain kolaboratif di SD Sinar Dharma telah mengikuti tren global dalam pengembangan media visual pendidikan berbasis komunitas, sekaligus menunjukkan bahwa pendekatan ini dapat diadaptasi secara kontekstual di Indonesia untuk meningkatkan kualitas komunikasi visual sekolah dasar.

Manfaat konkret bagi mitra mencakup: (a) peningkatan pengetahuan guru tentang prinsip hierarki visual dan warna—diukur lewat kuesioner setelah lokakarya yang menunjukkan skor pemahaman naik dari 64 % menjadi 88 %; (b) terciptanya identitas visual kegiatan yang konsisten, memudahkan panitia membuat materi promosi tahun berikutnya; dan (c) peningkatan partisipasi siswa sebesar 22 % (data absensi latihan) serta kehadiran orang tua naik 19 % dibanding tahun sebelumnya. Temuan ini sejalan dengan laporan Woolner (2018) bahwa desain kolaboratif berpengaruh positif pada keterlibatan komunitas sekolah.

D. PENUTUP

Bagian ini menyajikan ringkasan hasil kegiatan pengabdian serta refleksi atas kontribusi desain komunikasi visual dalam mendukung identitas kegiatan sekolah dasar. Selain itu, disampaikan pula beberapa saran sebagai arah pengembangan untuk kegiatan serupa di masa mendatang.

Simpulan

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini membuktikan bahwa desain komunikasi visual berperan signifikan dalam menghidupkan identitas kegiatan sekolah dasar, khususnya dalam konteks edukasi seni dan budaya. Melalui kolaborasi antara dosen DKV dan SD Sinar Dharma, media visual berupa poster kegiatan Pentas Seni berhasil dikembangkan dengan pendekatan partisipatif yang kontekstual. Desain tidak hanya berfungsi sebagai alat penyampai informasi, tetapi juga sebagai media edukatif, simbolik, dan representatif terhadap semangat tema “*Around the World*.”

Proses perancangan poster yang melibatkan pihak sekolah secara aktif terbukti meningkatkan relevansi visual dengan konteks sosial siswa dan memperkuat keterlibatan komunitas sekolah. Gaya visual yang memadukan simbol perjalanan global, elemen budaya, dan pendekatan digital seperti *framing Instagram*, menunjukkan keberhasilan adaptasi desain terhadap kebutuhan generasi muda di era digital. Hal ini sejalan dengan praktik desain kolaboratif yang juga telah diterapkan di berbagai institusi pendidikan dasar internasional, dan terbukti mampu meningkatkan kualitas komunikasi visual serta rasa kepemilikan terhadap media yang dihasilkan. Dengan demikian, desain poster tidak hanya menjadi produk akhir, tetapi juga menjadi proses pembelajaran bersama yang memperkuat literasi visual dan budaya di lingkungan sekolah.

Saran

Untuk kegiatan lanjutan, disarankan agar:

1. Melibatkan siswa secara langsung dalam tahapan eksplorasi desain untuk menumbuhkan kemampuan berpikir visual dan kreatif sejak dini.
2. Mengembangkan bentuk media visual lain seperti *booklet* acara, stiker tematik, atau *backdrop* panggung yang memperkuat identitas visual secara menyeluruh.
3. Melakukan pendokumentasian dan refleksi sistematis, agar hasil kolaborasi ini dapat diadaptasi oleh sekolah lain sebagai model praktik desain berbasis pengabdian masyarakat.
4. Mengintegrasikan pendekatan desain kolaboratif ke dalam kurikulum ekstrakurikuler seni sebagai metode belajar interaktif dan transdisipliner.

Ucapan Terima Kasih

Penulis mengucapkan terima kasih kepada SD Sinar Dharma, khususnya kepala sekolah, guru, dan panitia kegiatan Pentas Seni, atas kerja sama dan keterbukaan dalam mendukung pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini. Ucapan terima kasih juga disampaikan kepada Fakultas Seni Rupa dan Desain serta Lembaga Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat (LPPM) Universitas Tarumanagara, yang telah memberikan dukungan secara administratif dan fasilitasi

akademik, sehingga kegiatan ini dapat terlaksana dengan baik. Kolaborasi ini menjadi pengalaman berharga dalam menjembatani praktik desain komunikasi visual dengan kebutuhan nyata di lingkungan pendidikan dasar.

DAFTAR PUSTAKA

- Agustrijanto, A., & Kusumawati, D. (2019). Strategi Komunikasi Ditjen PPKL Kementerian Lingkungan Hidup Dan Kehutanan Republik Indonesia Dalam Mempromosikan Program Pengendalian Sampah Plastik. *IKRA-ITH HUMANIORA: Jurnal Sosial Dan Humaniora*, 3(3), 131–154.
- Ajiza, M., & Arafah, F. (2024). Penggunaan Media Audio Visual untuk Meningkatkan Kemampuan Berbahasa Inggris. *Jurnal Komunitas: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 6(2), 172–179.
- Aribowo, E. K. (2014). *Gamification: adaptasi game dalam dunia pendidikan*.
- Chandra, E., & Jesslyn, J. (2025). Perancangan Visual Media Promosi Air Minum Nano Hexagonal Alkaku. *MAVIS: Jurnal Desain Komunikasi Visual*, 7(01), 60–68.
- Chandra, E., Setiawan, M. N., Mariana, M., Sulystiawati, D., & Warjoyo, J. G. (2025). Implementasi Teknologi Digital dalam Pendidikan Seni: Studi Kasus di SD Sinar Dharma Jakarta Barat. *Jurnal Komunitas: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 7(2), 255–262.
- Dondis, D. A. (1974). *A primer of visual literacy*. Mit Press.
- Lester, P. (2006). Visual communication: Images with messages. (*No Title*).
- Markauskaite, L., Ripley, D., Arthars, N., & Khosronejad, M. (2021). Co-designing for learning across disciplines: Design principles for student-led innovation. *European Association for Research on Learning and Instruction 2021 Online Conference: Book of Abstracts*, 85.
- Paramitha, J., & Chandra, E. (2024). Pemanfaatan Simbol Dan Elemen Tradisional Mega Mendung Sebagai Identitas Visual Produk Lokal Indonesia: The Utilization of Mega Mendung Traditional Symbols and Elements as Visual Identity for Local Indonesian Products. *Jurnal Dimensi DKV: Seni Rupa Dan Desain*, 9(2), 171–186.
- Putri, R. A., & Sembiring, S. B. (2021). Pelatihan Desain Flyer Dan Kartu Nama dengan Metode Participatory Action Research (PAR). *Jurnal IPTEK Bagi Masyarakat*, 1(1), 1–7.
- Thoha, P. M., Kurniawan, R. P., & Faristiana, A. R. (2023). Perubahan Komunikasi Orang Tua Terhadap Anak Di Era Digital. *Student Scientific Creativity Journal*, 1(4), 415–431.
- Utami, A. D. D., Marini, A., Nurcholida, N., & Sabanil, S. (2022). Penerapan aplikasi game wordwall dalam pembelajaran untuk menumbuhkan karakter disiplin siswa sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 6855–6865.
- Woolner, P. (2018). Collaborative re-design: Working with school communities to understand and improve their learning environments. *Spaces of Teaching and Learning: Integrating Perspectives on Research and Practice*, 153–172.