



PEMANFAATAN APLIKASI *SEESAW* UNTUK MENINGKATKAN KREATIVITAS DAN KOMPETENSI MAHASISWA PADA MATA KULIAH STRATEGI PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA

Lili Tansliova¹⁾, Trisnawati Hutagalung²⁾, Yuliana Sari³⁾, Tri Indah Prasasti⁴⁾

¹⁾²⁾³⁾⁴⁾ *Centre of Excellency for Literacy and Art in Education, Universitas Negeri Medan*

Email: lilitansliova@gmail.com¹⁾, trisnahutagalung@unimed.ac.id²⁾

yulianassari@unimed.ac.id³⁾, triindahprasasti@unimed.ac.id⁴⁾

caleapui@unimed.ac.id⁵⁾

Abstract

This study aims to develop teaching materials assisted by the Seesaw application and test its effectiveness in enhancing the creativity and competence of students in the Indonesian Language Learning Strategy course at the Indonesian Language and Literature Education Study Program, Unimed. The background of this study is the limited availability of varied and innovative teaching materials that can stimulate students' creativity and positive character, as well as the suboptimal use of digital applications in learning. The study used the Research and Development (R&D) method with seven stages, including needs analysis, resource identification, product specification, development, validation, testing, and final product. The results of the study show that the teaching materials developed were validated by experts and received a response rate of 87.4% from students, with a rating of very good. These findings indicate that the use of the Seesaw application in developing teaching materials can be an innovative alternative to enhance students' creativity and competence in Indonesian language learning at the university level.

Keywords: instructional material, Seesaw app, learning strategies, creativity, competencies

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan bahan ajar berbantuan aplikasi Seesaw serta menguji efektivitasnya dalam meningkatkan kreativitas dan kompetensi mahasiswa pada mata kuliah Strategi Pembelajaran Bahasa Indonesia di Prodi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Unimed. Latar belakang penelitian ini adalah terbatasnya bahan ajar yang variatif dan inovatif yang mampu menstimulasi kreativitas serta karakter positif mahasiswa, serta belum optimalnya pemanfaatan aplikasi digital dalam pembelajaran. Penelitian menggunakan metode *Research and Development (R&D)* dengan tujuh tahapan, meliputi analisis kebutuhan, identifikasi sumber daya, spesifikasi produk, pengembangan, validasi, uji coba, dan produk akhir. Hasil penelitian menunjukkan bahwa bahan ajar yang dikembangkan dinyatakan valid oleh ahli dan memperoleh respons mahasiswa sebesar 87,4% dengan kategori sangat baik. Temuan ini mengindikasikan bahwa pemanfaatan aplikasi Seesaw dalam pengembangan bahan ajar dapat menjadi alternatif inovatif untuk meningkatkan kreativitas dan kompetensi mahasiswa dalam pembelajaran bahasa Indonesia di perguruan tinggi.

Kata kunci: bahan ajar, aplikasi *Seesaw*, strategi pembelajaran, kreativitas, kompetensi

I. PENDAHULUAN

Proses pendidikan berdampingan dengan perkembangan teknologi. Perkembangan teknologi memberikan kemudahan untuk menyiapkan perangkat pembelajaran, mulai dari bahan dengan pemanfaatan dan perkembangan media pembelajaran, sampai media teknologi. Perkembangan teknologi evaluasi. Hanya saja, pemanfaatan teknologi



di dunia pendidikan ini belum sepenuhnya dilakukan oleh semua pendidik di Indonesia. Pemanfaatan teknologi akan menjadikan pembelajaran lebih variatif dan menyenangkan serta mudah diterima, termasuk dengan penggunaan bahan ajar berbantuan teknologi dalam pembelajaran di sekolah maupun di Perguruan Tinggi.

Kurikulum dan bahan ajar yang ada sering kali lebih fokus pada aspek kognitif dan kurang memperhatikan pengembangan karakter peserta didik. Pada lingkup pendidikan tinggi, masih banyak bahan ajar mata kuliah yang kurang inovatif yang mampu menstimulasi kreativitas mahasiswa salah satunya pada mata kuliah Strategi Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia. Bahan ajar pada mata kuliah strategi pembelajaran Bahasa Indonesia membutuhkan kompetensi baru agar mampu membentuk karakter mahasiswa yang kreatif, inovatif serta memiliki kemampuan digital untuk memanfaatkan berbagai aplikasi pembelajaran.

Penggunaan bahan ajar di pendidikan tinggi sangat berperan penting untuk membentuk karakter mahasiswa yang mandiri dan kreatif . Bahan ajar yang ada di Prodi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia masih berbentuk cetak dan masih belum maksimal menggunakan bahan ajar digital sehingga dibutuhkan kompetensi baru dalam

penggunaan bahan ajar. Kompetensi yang dibutuhkan dapat berupa bahan ajar yang menarik dan sesuai dengan kebutuhan saat ini salah satunya dengan memanfaatkan berbagai aplikasi pembelajaran. Salah satu aplikasi pembelajaran yang dapat dimanfaatkan untuk menstimulasi mahasiswa yaitu aplikasi *Seesaw*. Aplikasi ini dapat memberikan pengalaman belajar yang menarik, mendalam, interaktif, lebih inovatif bahkan memberikan peluang untuk wadah kreativitas mahasiswa.

Beberapa penelitian menunjukkan bahwa pengembangan bahan ajar berbantuan aplikasi *Seesaw* dapat meningkatkan kualitas belajar peserta didik. Salah satunya penelitian Amalia (2022) yang menunjukkan hasil bahwa pemanfaatan aplikasi *Seesaw* dalam pembelajaran menulis akronim dan singkatan mmeberikan dampak signifikan kepada hasil belajar siswa SMPN 6 Bogor. Selain itu, Fatma dan Sulisworo (2022) meneliti pengembangan bahan ajar *inquiry learning* untuk pembelajaran daring dengan platform *Seesaw*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa aplikasi *Seesaw* sangat efektif digunakan dalam pengembangan bahan ajar *inquiry learning*.

Penelitian mengenai pengembangan bahan ajar berbantuan aplikasi *Seesaw* sudah pernah dilakukan oleh beberapa peneliti sebelumnya. Hindasah dkk (2021) telah meneliti efektivitas pemanfaatan *Seesaw*



untuk meningkatkan keaktifan belajar. Prahestiningtyas, T., & Sulisworo, D. (2022) meneliti pembelajaran Fisika secara *online* dengan aplikasi *Seesaw* berdasarkan *scientific based learning* untuk peningkatan kemampuan berpikir ilmiah pada siswa. Selain itu, Pujiarto dkk (2023) melakukan kompetensi penggunaan program *Seesaw* sebagai media pembelajaran digital dan laporan portofolio untuk meningkatkan kompetensi guru PAUD di Kecamatan Telukjambe Barat Karawang. Fadilah dan Diana, (2020) meneliti kontribusi *Seesaw* sebagai *assesment for learning* dalam mengukur keterampilan berpikir abad 21.

Selanjutnya, Kusmaryani, W., & Arifin, A. (2022) dalam artikelnya yang berjudul *The Use Of Seesaw Class Application As Learning Media In Digital Project-Based Learning* mengungkapkan bahwa aplikasi *Seesaw* dapat dimanfaatkan untuk media pembelajaran digital berbasis proyek. Penelitian selanjutnya dilakukan oleh Malia, R. (2022) yang meneliti pengembangan portofolio digital sebagai *assessment* pembelajaran di masa pandemi melalui aplikasi *Seesaw* pada materi pencemaran lingkungan. Beberapa penelitian lain juga menyatakan bahwa pemanfaatan aplikasi *Seesaw* dapat membantu meningkatkan kompetensi guru, mahasiswa dan peserta didik serta menjadikan pembelajaran lebih interaktif melalui

pembelajaran berbasis digital. Peneliti juga pernah terlibat dalam penelitian pengembangan bahan ajar berbantuan aplikasi digital. Akan tetapi belum terdapat penelitian yang membahas tentang pengembangan bahan ajar mata kuliah strategi pembelajaran bahasa indonesia berbantuan aplikasi *Seesaw* yang digunakan untuk meningkatkan kreativitas dan kompetensi mahasiswa.

Berdasarkan hal tersebut, penelitian ini difokuskan pada pengembangan bahan ajar berbantuan aplikasi *Seesaw* untuk mata kuliah Strategi Pembelajaran Bahasa Indonesia. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam menghadirkan bahan ajar yang kontekstual, interaktif, dan inovatif, sekaligus meningkatkan kreativitas serta kompetensi mahasiswa sesuai dengan tuntutan era digital. Selain itu, penelitian ini juga diharapkan dapat menjadi salah satu solusi, untuk menjawab kebutuhan dan perkembangan pendidikan saat ini khususnya dalam memberikan penguatan pada bahan ajar yang bersifat realistik, kontekstual serta mendukung pembentukan karakter mahasiswa yang kreatif, inovatif dan memiliki kompetensi digital yang baik.

Kebaruan penelitian ini terdapat pada jenis aplikasi pembelajaran digital yang digunakan serta upaya untuk menggunakan aplikasi tersebut sebagai media untuk



menstimulasi kemampuan berkompetensi dan kreativitas mahasiswa. Penelitian ini berfokus pada pengembangan bahan ajar mata kuliah Strategi Pembelajaran Bahasa Indonesia berbantuan aplikasi *Seesaw*. Pengembangan bahan ajar ini juga ditujukan sebagai salah satu upaya untuk meningkatkan kreativitas dan kompetensi mahasiswa. Produk bahan ajar yang dikembangkan nantinya akan diujicobakan untuk dapat menganalisis kebermanfaatan hasil produk tersebut bagi pembentukan karakter mahasiswa khususnya bagi peningkatan kreativitas dan kemampuan berkompetensi.

II. METODE

Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development (R&D)* dengan mengadaptasi model Sugiyono (2015) yang terdiri atas tujuh tahapan, yaitu: (1) analisis kebutuhan, dilakukan melalui observasi dan penyebaran angket kepada dosen dan mahasiswa untuk mengidentifikasi kesenjangan pembelajaran serta kebutuhan bahan ajar; (2) identifikasi sumber daya, meliputi sarana prasarana, aplikasi, serta kompetensi pengguna; (3) spesifikasi produk, berupa perancangan awal bahan ajar berbantuan aplikasi *Seesaw*; (4) pengembangan produk, yaitu penyusunan bahan ajar sesuai kurikulum dan integrasi dengan fitur *Seesaw*; (5) validasi, dilakukan oleh dua ahli materi dan dua ahli desain

menggunakan lembar penilaian berbasis skala Likert 1–5; (6) uji coba produk, dilaksanakan pada mahasiswa pengguna; dan (7) produk akhir, berupa bahan ajar yang telah direvisi berdasarkan masukan ahli dan hasil uji coba.

Subjek penelitian adalah mahasiswa Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Universitas Negeri Medan, yang mengikuti mata kuliah Strategi Pembelajaran Bahasa Indonesia pada semester genap 2024/2025. Sampel penelitian terdiri atas satu kelas berjumlah 35 mahasiswa yang dipilih secara purposive karena relevansi mata kuliah dengan tujuan penelitian.

Analisis data dilakukan dengan menggunakan data hasil angket analisis kebutuhan yang diperoleh dari dosen dan mahasiswa, juga menggunakan data kesesuaian materi pembelajaran dan desain pada produk melalui uji validasi ahli materi dan ahli desain. Data hasil validasi ahli digunakan untuk mengetahui layak tidaknya produk yang telah dihasilkan. Selanjutnya, data mengenai peningkatan kreativitas dan kompetensi mahasiswa diperoleh dari uji lapangan secara langsung kepada mahasiswa. Dengan prosedur ini, penelitian diharapkan menghasilkan produk bahan ajar berbantuan aplikasi *Seesaw* yang valid, praktis, dan efektif untuk meningkatkan kreativitas dan kompetensi mahasiswa.



III. HASIL DAN PEMBAHASAAN

A. Hasil

1. Pengembangan Produk

Validasi ahli merupakan tahap krusial dalam pengembangan bahan ajar ini. Tujuannya adalah untuk memastikan bahwa materi yang disusun layak digunakan dalam proses pembelajaran. Terdapat empat aspek utama yang menjadi fokus penilaian, yaitu kelayakan isi, bahasa, penyajian, dan penilaian kontekstual. Para ahli memberikan masukan terkait kesesuaian materi dengan kurikulum, kejelasan bahasa, efektivitas penyajian, serta relevansi penilaian dengan konteks pembelajaran. Melalui dua tahap validasi yang dilakukan, diperoleh masukan berharga yang digunakan untuk memperbaiki dan menyempurnakan bahan ajar sehingga lebih memenuhi standar kualitas yang diharapkan.

Nilai rata-rata validasi ahli materi adalah 86.5% dalam kategori valid. Artinya, produk yang dikembangkan sudah layak digunakan sebagai bahan ajar. Diketahui bahwa kelayakan isi bahan ajar 86%, kelayakan bahasa 88% , kelayakan penyajian 86%, dan penilaian kontekstual 86% dengan kategori valid. Pengategorian penilaian validasi materi tersebut didasarkan pada kategori tingkat kevalidan yang dikemukakan oleh ahli.

Setelah uji materi dilakukan, bahan ajar yang disusun ini pun divalidasi oleh ahli media. Adapun variabel yang digunakan untuk memvalidasi bahan ajar ini adalah ukuran bahan ajar, desain bahan ajar, pemilihan ilustrasi, dan desain isi materi.

Rata-rata nilai validasi setiap kategori adalah 85,5 % yang dinyatakan valid. Artinya, bahan ajar yang disusun layak. Diketahui bahwa nilai ukuran bahan ajar 86%, desain bahan ajar 86 %, pemilihan ilustrasi 83%, dan desain isi materi 87%.

2. Uji Produk

Untuk menguji efektivitas bahan ajar yang telah dikembangkan, dilakukan uji coba pada mahasiswa. Responden dalam penelitian ini adalah mahasiswa Prodi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia Unimed yang mengambil mata kuliah Desain Pembelajaran Bahasa Indonesia Anak Berkebutuhan Khusus. Analisis respons mahasiswa terhadap bahan ajar dilakukan dengan mengukur indikator kejelasan konsep, penggunaan contoh, penyajian, penggunaan bahasa, dan kemenarikan. Indikator kejelasan konsep menunjukkan sejauh mana mahasiswa dapat memahami materi yang disajikan. Penggunaan contoh yang baik membantu mahasiswa untuk menghubungkan materi abstrak dengan situasi nyata. Hasil uji coba menunjukkan bahwa bahan ajar berhasil membantu mahasiswa mencapai tujuan



pembelajaran yang telah ditetapkan. Hasil uji coba produk oleh mahasiswa dapat dilihat pada tabel berikut ini.

Tahap akhir pada penelitian pengembangan yaitu melakukan uji coba produk. Tahap ini dilakukan dengan cara menyebarkan produk ke mahasiswa. Analisis respons mahasiswa terhadap bahan ajar diukur melalui indikator kejelasan konsep, penggunaan contoh, penyajian, penggunaan bahasa dan kemenarikan. Analisis data respons mahasiswa terhadap materi ajar menunjukkan bahwa setiap indikator memenuhi kriteria kelayakan.

Hasil uji respon mahasiswa terhadap produk bahan ajar berada pada nilai rata – rata 87,4% yang dikategorikan sangat baik. Hasil uji respon ini meliputi kejelasan konsep 90%, penggunaan contoh 87%, penyajian 86%, penggunaan bahasa 88% dan kemenarikan 86%.

B. Pembahasan

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa bahan ajar yang dikembangkan telah melalui proses validasi yang sistematis dan menyeluruh, melibatkan ahli materi dan ahli media, serta diuji coba langsung kepada mahasiswa sebagai pengguna akhir. Proses ini sangat penting dalam penelitian pengembangan, guna memastikan bahwa

produk yang dihasilkan benar-benar layak digunakan dalam konteks pembelajaran.

Validasi oleh ahli materi menunjukkan bahwa bahan ajar memperoleh nilai rata-rata 86,5% dengan kategori **valid**. Hal ini mencerminkan bahwa isi bahan ajar telah sesuai dengan kurikulum, menggunakan bahasa yang komunikatif dan tepat, serta disajikan dengan struktur yang efektif dan kontekstual. Tingginya skor kelayakan bahasa sebesar 88% menunjukkan kemampuan bahan ajar dalam menyampaikan konsep secara jelas dan mudah dipahami oleh mahasiswa.

Selanjutnya, validasi oleh ahli media menunjukkan bahwa aspek teknis dan estetika bahan ajar juga memenuhi kriteria valid, dengan rata-rata skor sebesar 85,5%. Hal ini mencakup aspek ukuran bahan ajar (86%), desain bahan ajar (86%), pemilihan ilustrasi (83%), dan desain isi materi (87%). Meskipun pemilihan ilustrasi memperoleh nilai paling rendah yaitu sebesar 83%, nilainya masih dalam kategori valid sehingga tidak mengurangi keseluruhan kelayakan media secara signifikan. Namun, hal ini dapat menjadi masukan penting untuk pengembangan lanjutan agar visualisasi dalam bahan ajar lebih mendukung pemahaman materi secara optimal.

Uji coba produk kepada mahasiswa menghasilkan skor respons sebesar **87,4%**,



yang berada dalam kategori **sangat baik**. Hal ini menandakan bahwa mahasiswa sebagai pengguna bahan ajar merespons secara positif terhadap kualitas dan kebermanfaatan materi. Indikator kejelasan konsep memperoleh nilai tertinggi sebesar 90%, menunjukkan bahwa mahasiswa dapat memahami inti materi dengan sangat baik.

Secara keseluruhan, data hasil validasi dan uji coba ini menunjukkan bahwa bahan ajar yang dikembangkan telah memenuhi standar kualitas baik dari segi isi maupun media. Validitas produk yang tinggi dari para ahli serta tanggapan positif dari mahasiswa membuktikan bahwa bahan ajar ini layak digunakan dalam proses pembelajaran, khususnya dalam mata kuliah *Desain Pembelajaran Bahasa Indonesia Anak Berkebutuhan Khusus*.

Pemanfaatan aplikasi *Seesaw* dalam proses pengembangan bahan ajar terbukti dapat meningkatkan kreativitas dan kompetensi mahasiswa. Melalui fitur interaktif yang dimiliki *Seesaw*, mahasiswa tidak hanya menjadi penerima materi, tetapi juga aktif dalam merespons, membuat proyek, dan merefleksikan pemahamannya secara mandiri. Kegiatan ini mendorong mahasiswa untuk berpikir kritis, mengekspresikan ide secara kreatif, serta mengembangkan keterampilan pedagogis yang aplikatif dalam

konteks strategi pembelajaran Bahasa Indonesia.

Dengan demikian, penelitian ini memberikan kontribusi yang signifikan terhadap pengembangan bahan ajar dalam pendidikan tinggi, khususnya dalam penyediaan sumber belajar yang mendukung pencapaian tujuan pembelajaran secara optimal.

IV. SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan analisis data, dapat disimpulkan bahwa bahan ajar mata kuliah Strategi Pembelajaran Bahasa Indonesia berbantuan aplikasi *Seesaw* yang dikembangkan telah memenuhi kriteria validitas dan efektivitas. Validasi oleh ahli materi dan ahli desain menunjukkan bahwa produk dinilai layak digunakan dalam pembelajaran, sementara uji coba pada mahasiswa memperlihatkan respons yang sangat positif, terutama dalam aspek kejelasan konsep, kemenarikan, serta kontribusinya terhadap peningkatan kreativitas dan kompetensi. Temuan ini mengindikasikan bahwa integrasi aplikasi *Seesaw* ke dalam bahan ajar mampu menjadi alternatif inovatif dalam mendukung pembelajaran bahasa Indonesia di perguruan tinggi.

Meskipun demikian, penelitian ini memiliki keterbatasan, antara lain jumlah sampel yang terbatas pada satu kelas



mahasiswa serta durasi uji coba yang relatif singkat, sehingga hasilnya belum dapat digeneralisasi secara luas. Selain itu, penelitian ini hanya berfokus pada aspek kreativitas dan kompetensi mahasiswa, belum menyentuh dimensi lain seperti kolaborasi dan komunikasi digital yang juga penting dalam pembelajaran abad ke-21.

Untuk itu, penelitian selanjutnya disarankan melibatkan jumlah partisipan yang lebih besar dan beragam, memperpanjang waktu implementasi, serta mengeksplorasi variabel lain yang relevan. Selain itu, hasil penelitian ini dapat dijadikan acuan bagi dosen dalam mengembangkan bahan ajar digital berbasis aplikasi interaktif lain yang serupa, sehingga inovasi pembelajaran semakin variatif dan mampu menyesuaikan dengan kebutuhan mahasiswa di era digital.

DAFTAR RUJUKAN

- Amalia, M. N. (2022). *Aplikasi Seesaw dalam pembelajaran menulis akronim dan singkatan pada siswa SMPN 6 Bogor tahun pelajaran 2023/2024* (Skripsi, FITK UIN Syarif Hidayatullah Jakarta).
- Anjaswuri, F., Mulyawati, Y., Hikmah, N., Pratama, M. A., & Sitompul, R. A. (2025, Februari). Penguatan kompetensi guru dalam proses pembelajaran berbasis *culturally responsive teaching* menggunakan aplikasi *Seesaw* di SDN Bhayangkari Kota Bogor. *Prosiding Seminar Nasional ADPI Mengabdi Untuk Negeri*, 5(2), 155–162.
- Arikunto, S. (2006). *Prosedur penelitian: Suatu pendekatan praktik*. Rineka Cipta.
- Fadilah, E., Wulan, A. R., & Diana, S. (2020). Kontribusi *Seesaw* sebagai *assessment for learning* dalam mengukur keterampilan berpikir abad 21. *Assimilation: Indonesian Journal of Biology Education*, 3(2), 51–54. <https://doi.org/10.17509/ajbe.v3i2.27738>.
- Fatma, W., & Sulisworo, D. (2022). Pengembangan bahan ajar *inquiry learning* untuk pembelajaran daring dengan platform *Seesaw*. *Jurnal Penelitian Sains dan Pendidikan (JPSP)*, 2(1), 78–97. <https://doi.org/10.47709/jpsp.v2i1.1538>.
- Hindasah, I., Maskur, M., Risnandah, Y., & Halimah, E. T. (2021). Efektivitas pemanfaatan *Seesaw* untuk meningkatkan keaktifan belajar. *EDUTECH*, 19(3), 263–278. <https://doi.org/10.17509/e.v19i3.38315>.
- Hutagalung, T., Adisaputera, A. A., Tansliova, L., & Simanungkalit, K. E. (2024). Transforming drama education through Nearpod: Development of interactive teaching materials for university students. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 26(3), 985–1007. <https://doi.org/10.21009/jtp.v26i3.34567>.
- Kosasih, E. (2020). *Pengembangan bahan ajar*. Bumi Aksara.
- Kusmaryani, W., & Arifin, A. (2022). The use of *Seesaw* class application as



- learning media in digital project-based learning. *Jurnal Borneo Saintek*, 5(2), 54–62.
<https://doi.org/10.35334/borneo.v5i2.2987>.
- Malia, R. (2022). *Pengembangan portofolio digital sebagai assessment pembelajaran di masa pandemi melalui aplikasi Seesaw pada materi pencemaran lingkungan* (Disertasi, UIN Sunan Gunung Djati Bandung).
- Maydiantoro, A. (2021). *Model-model penelitian pengembangan (Research and Development)*. LPPM Unila.
- Nurbidayah, G. A., Pujiarto, P., Kurniasih, K., Yuningsih, S. F., Suryani, Y., Puspitasari, I., & Ahsanty, R. (2023, November). Utilizing the *Seesaw* application as a portfolio reporting media in increasing digital literacy for PAUD teachers in Telukjambe Barat District, Karawang. *International Conference on Early Childhood Education Proceedings*, 1(2), 39–50.
- Prahestiningtyas, T., & Sulisworo, D. (2022). Pembelajaran Fisika secara online dengan aplikasi *Seesaw* berdasarkan *scientific based learning* untuk peningkatan kemampuan berpikir ilmiah. *Jurnal Penelitian Pembelajaran Fisika*, 13(1), 81–94.
<https://doi.org/10.23960/jppf.v13i1.445>.
- Pujiarto, P., Nurbidayah, G. A., Kurniasih, K., Yuningsih, S. F., Suryani, Y., Puspitasari, I., & Ahsanty, R. (2023). Kompetensi penggunaan program *Seesaw* sebagai media pembelajaran digital dan laporan portofolio untuk meningkatkan kompetensi guru PAUD di Kecamatan Telukjambe Barat Karawang. *E-Dimas: Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat*, 14(4), 784–789.
<https://doi.org/10.26877/e-dimas.v14i4.11221>.
- Sari, R. W., Khaerudin, K., & Kusumawardani, D. (2022). Mixed training program: Helping *Seesaw* to develop blended learning at the community learning center. *Journal of Education Research and Evaluation*, 6(1), 108–117.
<https://doi.org/10.23887/jere.v6i1.45632>.
- Sugiyono. (2015). *Metode penelitian dan pengembangan*. Alfabeta.
- Tansliova, L., Sari, Y., & Wulandari, A. N. (2024). Efektivitas bahan ajar pada mata kuliah Desain Pembelajaran Bahasa Indonesia Anak Berkebutuhan Khusus berbantuan aplikasi Book Creator. *J-Simbol: Jurnal Magister Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 12(2), 265–272.
<https://doi.org/10.24114/jsimbol.v12i2.38721>.
- Tansliova, L., Sari, Y., & Wulandari, A. N. (2025). Development of teaching materials design for Indonesian language learning for children with special needs using the Book Creator application. *Proceedings of the 6th International Conference on Innovation in Education, Science, and Culture (ICIESC)*.
<https://doi.org/10.4108/eai.17-9-2024.2353021>.