Penerapan Quizlet Dalam Pengajaran Literasi Digital Kepada Guru di Sekolah Dasar

Nazariah*[1], Muhammad Fadhillah[2], Cut Mawar Helmanda[3], Nurkhaira[4], Ilham Wahyudi[5] Aida Fitri[6]
[1)]Tadris Matematika, Universitas Muhammadiyah Aceh
[2)]Pendidikan Agama Islam, Universitas Muhammadiyah Aceh
[3)]Tadris Bahasa Inggris, Universitas Muhammadiyah Aceh
[4, 5)]Mahasiswa Tadris Matematika, Universitas Muhammadiyah Aceh
[6)]Kewirausahaan, Universitas Muhammadiyah Aceh
e-mail: nazariah.amin@unmuha.ac.id;cut.mawar@unmuha.ac.id nazariah.amin@unmuha.ac.id

Abstrak
Perkembangan teknologi digital yang sangat pesat menuntut guru untuk terus berinovasi dalam merancang dan menyajikan pembelajaran yang kreatif, interaktif, serta sesuai dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar. Namun, pada praktiknya masih banyak guru yang belum memiliki kompetensi teknologi yang memadai untuk memanfaatkan platform pembelajaran digital secara optimal. Program Pengabdian kepada Masyarakat (PKM) ini bertujuan untuk meningkatkan kompetensi teknologi guru sekolah dasar melalui pemanfaatan platform Quizlet sebagai media pembelajaran kreatif dan interaktif. Metode yang digunakan adalah *Community-Based Research* (CBR) dengan pendekatan partisipatif, yang melibatkan guru secara aktif dalam kegiatan pelatihan, pendampingan, serta praktik langsung penggunaan Quizlet dalam pembelajaran. Kegiatan PKM ini dilaksanakan di SD Negeri 11 Desa Doy, Kota Banda Aceh. Hasil kegiatan menunjukkan adanya peningkatan pemahaman dan keterampilan guru dalam menggunakan Quizlet, meningkatnya kepercayaan diri guru dalam mengintegrasikan teknologi ke dalam pembelajaran, serta terciptanya suasana belajar yang lebih menyenangkan dan bermakna bagi siswa. Sebagai saran, diperlukan pendampingan berkelanjutan dan perluasan penggunaan platform pembelajaran digital lainnya agar kompetensi teknologi guru dapat terus berkembang seiring dengan tuntutan pendidikan di era digital.

Kata kunci: Quizlet; Kompetensi Teknologi; Pembelajaran Kreatif

Abstract
The rapid development of digital technology requires teachers to continuously innovate in designing and delivering creative, interactive learning experiences that align with the characteristics of elementary school students. However, in practice, many teachers still lack adequate technological competence to optimally utilize digital learning platforms. This Community Service Program (PKM) aims to enhance elementary school teachers' technological competence through the use of Quizlet as a creative and interactive learning tool. The program employed a Community-Based Research (CBR) method with a participatory approach, actively involving teachers in training sessions, mentoring, and hands-on practice in integrating Quizlet into classroom learning. The PKM activities were conducted at SD Negeri 11 Desa Doy, Banda Aceh. The results indicate an improvement in teachers' understanding and skills in using Quizlet, increased confidence in integrating technology into instructional practices, and the creation of a more enjoyable and meaningful learning environment for students. It is recommended that continuous mentoring and the expansion of other digital learning platforms be implemented to further strengthen teachers' technological competence in response to the evolving demands of digital-era education.

Keywords*: Quizlet; Technological Competence; Creative Learning.*

PENDAHULUAN

Pendidikan sangat berperan dalam membentuk baik atau buruknya pribadi manusia menurut ukuran dan normatif. Tanpa pendidikan mustahil manusia dapat hidup berkembang sejalan dengan aspirasi untuk maju, sejahtera dan bahagia menurut konsep pandangan hidup mereka. Proses perkembangan dan pendidikan manusia tak hanya dipengaruhi oleh proses

pendidikan yang ada dalam system pendidikan formal saja, akan tetapi juga tergantung pada lingkungan pendidikan yang berada diluar lingkungan formal. Oleh karena itu pendidikan sangatlah penting dalam kehidupan manusia. Pendidikan merupakan faktor utama dalam pembentukan pribadi manusia. Kenapa demikian, karna pendidikan upaya mengembangkan potensi-potensi manusiawi peserta didik baik potensi fisik potensi cipta, rasa, maupun karsanya, agar potensi itu menjadi nyata dan dapat berfungsi dalam perjalanan hidupnya.(Sitorus et al. 2025)

Tujuan pendidikan menurut UU No. 2 Tahun 1985 adalah untuk mencerdaskan kehidupan bangsa dan mengembangkan manusia yang seutuhnya, yaitu bertakwa terhadap Tuhan Yang Maha Esa, memiliki pengetahuan, sehat jasmani dan rohani, memiliki budi pekerti luhur, mandiri, kepribadian yang mantap, dan bertanggung jawab terhadap bangsa. Pendidikan harus mampu mempersiapkan warga negara agar dapat berperan aktif dalam seluruh lapangan kehidupan, cerdas, aktif, kreatif, terampil, jujur, berdisiplin dan bermoral tinggi, demokratis, dan toleran dengan mengutamakan persatuan bangsa dan bukannya perpecahan. Pendidikan di Indonesia apakah dapat dikatakan menunjang untuk pendidikan yang baik? Itulah pertanyaan yang sering timbul dalam dunia pendidikan kita untuk melihat kondisi pendidikan di Indonesia yang seperti sekarang ini. Banyak sekali perbedaan yang sangat kontras di dunia pendidikan daerah perkotaan dengan daerah terpencil. Di berbagai daerah misalnya, tidak sedikit bangunan sekolah yang berdiri kokoh dengan fasilitas yang memadai, yang selalu ada saja kekurangan dalam pendirian bangunan atau pengadaan fasilitas yang menunjang dalam pendidikan. Sekolah sebagai sarana dan sebagai tempat untuk pelaksanaan pendidikan seharusnya berusaha melengkapi segala macam kekurangan yang ada dalam sekolah tersebut.

Sekolah sebagai tempat pemberian ilmu dari guru kepada peserta didik sebaiknya menunjang pemberian ilmu secara lengkap dan menyeluruh sesuai dengan kurikulum yang sedang berlaku. sekolah sebagai tempat para siswa melakukan praktek atau melakukan daya kreasi atau daya imajinasi yang sesuai dengan yang diajarkan guru, sebaiknya memberikan sarana yang menunjang dalam mewujudkan daya imajinasi dan kreativitas peserta didik. Peserta didik tingkat Sekolah Dasar adalah mereka yang berusia sekitar 6 s/d 12 tahun yang sedang menjalani tahap perkembangan masa anak-anak dan akan memasuki masa remaja awal (Ariston, Guru, and Dasar 2018) Anak-anak di usia SD melewati tahapan penting dalam mempersiapkan diri mereka untuk masa depan. Anak-anak ini sering mengalami kesulitan dan masalah saat menghadapi berbagai tugas perkembangan. Akibatnya, mereka sangat membutuhkan bimbingan dan dukungan dari orang dewasa, terutama orang tua dan guru. Akibatnya, perhatian khusus yang diberikan oleh kedua belah pihak tersebut sangat penting untuk perkembangan mereka.

Namun pada kenyataannya sekarang sarana pendidikan atau sekolah khususnya belum menampakkan fungsinya yang baik. Masih banyak kekurangan yang ada pada sekolah-sekolah di Indonesia umunya dan pada daerah-daerah pelosok khususnya. Alasan yang pokok adalah kurang terjangkaunya daerah tersebut oleh peralatan-peralatan yang modern.

Dalam era digital saat ini, teknologi telah menjadi bagian yang tidak terpisahkan dari berbagai aspek kehidupan, termasuk dalam dunia pendidikan. Salah satu teknologi yang semakin banyak dieksplorasi pemanfaatannya di bidang pendidikan adalah artificial intelligence (AI). Artificial intelligence adalah sistem yang dirancang untuk memungkinkan mesin atau computer melakukan tugas-tugas dengan tingkat kecerdasan yang setara atau melebihi manusia (Fairuz et al. 2025). Perkembangan AI berdampak besar pada dunia pendidikan, terutama pada kurikulum dan metode pengajaran di sekolah (Soegiarto et al. 2023) transformasi kurikulum melibatkan penyesuaian dan peningkatan kurikulum yang ada dengan menambahkan elemen baru atau mengubah pendekatan pembelajaran secara menyeluruh. Ini sangat penting di era Society 5. Perubahan kurikulum diperlukan untuk menyesuaikan dengan perkembangan AI. Transformasi ini memungkinkan pendekatan pembelajaran yang dipersonalisasi, Dengan adanya AI, guru dan siswa dapat belajar sesuai dengan kecepatan, gaya belajar, dan minat mereka. AI memungkinkan materi pembelajaran disesuaikan dengan kebutuhan setiap siswa dan memberikan umpan balik secara instan. Hal ini membuat siswa lebih aktif dalam belajar dan hasilnya lebih optimal. Integrasi AI dalam pembelajaran terlihat dalam Kurikulum Merdeka, yang memberi pendidik kebebasan dan fleksibilitas lebih besar dalam merancang pembelajaran (Rosa, Destian, and Agustian n.d.)

Menurut pengabdian terbaru, AI juga berpotensi untuk mendeteksi pola dalam data pendidikan yang dapat digunakan untuk meningkatkan strategi pengajaran dan mendukung pengambilan keputusan yang lebih tepat dalam manajemen pendidikan (Yulianti et al. 2024). Dalam jangka panjang, penerapan AI diharapkan dapat mengatasi beberapa tantangan utama dalam

E-ISSN 2985-7295

pendidikan, seperti ketimpangan akses dan kualitas pendidikan. AI dapat membantu menyediakan sumber belajar berkualitas tinggi ke daerah-daerah terpencil dan mendukung anak didik dengan kebutuhan khusus melalui teknologi adaptif yang disesuaikan dengan kebutuhan individu. Secara keseluruhan, perkembangan dan penerapan artificial intelligence dalam pendidikan menawarkan peluang besar meningkatkan efektivitas dan efisiensi dalam proses pembelajaran. Dengan mengintegrasikan AI ke dalam kurikulum dan metode pengajaran, lembaga pendidikan dapat menciptakan lingkungan belajar yang lebih inklusif, responsif, dan siap menghadapi tantangan di masa depan. Transformasi ini tidak hanya akan membawa perubahan positif dalam kualitas pendidikan tetapi juga mempersiapkan generasi muda untuk berpartisipasi secara aktif dalam masyarakat yang semakin digital dan berbasis pengetahuan (Astna, Trisiana, and Azizah 2025).

AI yang ingin digunakan adalah quizlet merupakan media pembelajaran yang mempunyai peranan penting bagi tercapainya pembelajaran aktif dan lancar. Sebagaimana yang dikemukakan oleh (Talizaro 2018) beberapa peran penting media pembelajaran yaitu sebagai alat untuk berkomunikasi antara pendidik dan peserta didik, alat untuk memperjelas materi yang disampaikan dalam pembelajaran dan sumber belajar yang baru untuk peserta didik. Media pembelajaran juga berperan sebagai alat untuk menumbuhkan minat peserta didik untuk terus belajar dan mencari tahu apa yang tidak mereka ketahui. Peserta didik dapat berperan secara langsung dalam proses belajar mengajar sehingga mereka tidak bosan dalam belajar. Secara umum, adapun fungsi media dalam pembelajaran yaitu memperlancar interaksi antara pendidik dan peserta didik agar pembelajaran lebih teratur. Sebagaimana yang dikemukakan oleh (Arifianti And Gunawan 2021) bahwa fungsi media pembelajaran yaitu memperjelas penyajian materi belajar sehingga dapat meningkatkan hasil belajar. Hasil belajar merupakan suatu bukti keberhasilan dalam menempuh proses belajar mengajar. (Nurcahyo n.d.)(Artikel 2023) mengungkapkan bahwa pembelajaran terlihat lebih berwarna jika peserta didik diberi kesempatan untuk aktif dalam berbagai kegiatan pembelajaran, dan memiliki potensi kecakapan lingkungan sehingga peserta didik bersungguh-sungguh dengan kegiatan yang ada di dalam dan di luar kelas. Aktivitas kegiatan pembelajaran tersebut seperti kegiatan fisik dan psikis. Kegiatan fisik berupa membaca, menulis, berlatih keterampilan– keterampilan dan sebagainya yang dapat menghasilkan hal yang bernilai dalam lingkungan belajar. Akan tetapi, seringkali ditemui banyak peserta didik yang tidak memperhatikan pendidiknya ketika sedang menjelaskan, peserta didik sibuk dengan kegiatan masing-masing, peserta didik juga tidak merespon stimulus yang diberikan oleh pendidik. Sehingga hal ini merupakan suatu gejala yang menunjukkan rendahnya aktivitas belajar peserta didik yang berpengaruh terhadap hasil belajar.

Dalam pengabdian yang dilakukan oleh pengabdi mengenai penggunaan media pembelajaran quizlet yang akan diterapkan pada saat proses pembelajaran didalam kelas, terdapat kelebihan media pembelajaran quizlet. Menurut (Sari 2019) kelebihan dari penggunaan media pembelajaran quizlet yaitu media quizlet dapat digunakan melalui smartphone, laptop atau komputer, media quizlet salah satu media pembelajaran yang memudahkan peserta didik dalam memahami dan menyimpulkan materi pelajaran dan media pembelajaran quizlet memiliki beberapa fitur yang menarik untuk peserta didik seperti flashcard materi, kuis dan game pada halaman quizlet. Adapun tujuan menggunakan media pembelajaran quizlet yaitu media yang dapat membantu peserta didik dalam kegiatan pembelajaran agar terlihat lebih asik dan menarik, sehingga peserta didik dapat dengan mudah memahami materi pembelajaran yang disampaikan oleh pendidik, seperti penggunaan falshcard materi yang disuguhkan dalam bentuk teks, gambar dan peserta didik juga dapat mengamati video dalam media quizlet. Untuk itu, pengabdi berharap melalui media pembelajaran quizlet akan mempengaruhi hasil belajar peserta didik. pengabdi mempunyai ketertarikan untuk melakukan pengabdian yang berjudul "Penerapan Quizlet Dalam Pengajaran Literasi Digital Kepada Guru Di Sekolah Dasar".

METODE

Metode pelaksanaan kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat ini menggunakan pendekatan *Community-Based Research* (CBR) yang bersifat partisipatif dengan tujuan meningkatkan kompetensi teknologi guru sekolah dasar melalui pemanfaatan platform Quizlet sebagai media pembelajaran kreatif dan interaktif. Kegiatan ini melibatkan 30 orang guru yang berpartisipasi aktif dalam seluruh rangkaian kegiatan. Pelaksanaan diawali dengan tahap persiapan

E-ISSN 2985-7295

melalui identifikasi kebutuhan dan tingkat literasi digital guru, dilanjutkan dengan proses perizinan dan koordinasi dengan pihak sekolah serta guru mitra kegiatan. Selanjutnya, peserta diberikan pretest untuk mengetahui pemahaman awal terkait pembelajaran digital dan penggunaan Quizlet. Kegiatan inti dilakukan melalui sosialisasi dan pelatihan dalam bentuk ceramah, demonstrasi penggunaan Quizlet, praktik langsung, serta sesi diskusi dan tanya jawab. Materi disampaikan menggunakan media PowerPoint dan contoh penerapan Quizlet dalam pembelajaran di kelas. Pada akhir kegiatan, peserta diberikan posttest untuk mengukur peningkatan pemahaman dan keterampilan guru setelah mengikuti pelatihan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PKM) dengan tema Penerapan Quizlet dalam Pengajaran Literasi Digital kepada Guru Sekolah Dasar telah sukses dilaksanakan pada bulan Mei 2025 di SD Negeri 11 Desa Doy, Kecamatan Ulee Kareng, Banda Aceh. Program ini melibatkan para guru kelas dari berbagai jenjang, mulai dari kelas I hingga kelas VI. Fokus utama kegiatan ini adalah meningkatkan kemampuan guru dalam memanfaatkan aplikasi Quizlet sebagai media pembelajaran yang interaktif, menarik, dan sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar. Secara keseluruhan, hasil pelaksanaan PKM ini menunjukkan perkembangan signifikan dalam dua ranah utama, yakni: peningkatan kemampuan teknologi guru dan tanggapan peserta terhadap program pelatihan yang diberikan. Sebelum kegiatan dimulai, tim pelaksana melakukan diskusi awal untuk memetakan tingkat literasi digital para guru, terutama dalam penggunaan media pembelajaran berbasis animasi dan interaktif.

Hasil pre-test menunjukkan bahwa seluruh peserta (100%) belum mengenal platform Quizlet dan belum pernah menggunakannya dalam kegiatan belajar mengajar. Setelah melalui serangkaian sesi pelatihan yang mencakup pemaparan materi, praktik langsung, dan simulasi pembuatan media pembelajaran, terjadi peningkatan yang sangat signifikan. Berdasarkan hasil evaluasi, sebanyak 92% peserta mampu membuat satu produk pembelajaran berbasis Quizlet secara mandiri dengan struktur yang terorganisir yang terdiri dari judul, narasi, ilustrasi visual, dan animasi yang sesuai dengan kompetensi dasar mata pelajaran. Sementara itu, sekitar 8% peserta masih memerlukan pendampingan tambahan, terutama dalam mengintegrasikan elemen visual dan suara agar sinkron dengan materi ajar.

Peningkatan tersebut menunjukkan bahwa pelatihan ini efektif dalam menjembatani kesenjangan digital di kalangan guru sekolah dasar. Guru yang awalnya ragu menggunakan teknologi kini menunjukkan semangat tinggi untuk berinovasi. Perubahan sikap ini menjadi indikator positif bahwa literasi digital dapat ditumbuhkan melalui pendekatan pembelajaran berbasis praktik dan partisipatif. Hasil wawancara dan refleksi pasca-pelatihan menunjukkan bahwa seluruh peserta merasa puas dan terbantu dengan kegiatan ini. Para guru menilai bahwa pelatihan sangat relevan dengan kebutuhan mereka sebagai tenaga pendidik di era digital. Mereka juga mengungkapkan bahwa penggunaan Quizlet membuat proses pembelajaran terasa lebih menyenangkan dan mampu menarik perhatian siswa. Selain itu, pengalaman belajar membuat media secara langsung memberikan rasa percaya diri baru bagi guru untuk terus berinovasi di kelas.

Kegiatan PKM ini memberikan gambaran nyata bahwa pemberdayaan guru melalui pelatihan berbasis praktik mampu meningkatkan literasi digital secara efektif. Dengan pendekatan yang partisipatif, guru tidak hanya belajar secara teoritis tetapi juga mendapatkan pengalaman langsung dalam menciptakan media pembelajaran digital yang kontekstual. Penerapan aplikasi Quizlet dalam kegiatan ini terbukti membawa dampak positif terhadap kemampuan guru dalam mengelola kelas yang lebih interaktif. Quizlet menghadirkan kemudahan dalam penyusunan materi berbasis kuis, kartu kata, maupun permainan edukatif yang dapat disesuaikan dengan karakteristik siswa. Dengan desain visual yang menarik dan fitur audio yang mendukung, media ini menjadi sarana yang efektif dalam meningkatkan daya tarik pembelajaran serta memperkuat pemahaman konsep pada siswa sekolah dasar.

Penelitian sebelumnya oleh Aribowo dan Purwanto. (2021), menyebutkan bahwa Quizlet mampu mengakomodasi berbagai gaya belajar siswa, baik visual, auditori, maupun kinestetik. Hal ini sejalan dengan hasil PKM yang menunjukkan bahwa guru menjadi lebih kreatif dalam menyesuaikan konten pembelajaran dengan kebutuhan siswa. Inovasi semacam ini berpotensi memperkaya proses belajar yang tidak hanya berorientasi pada pengetahuan, tetapi juga pada pengalaman dan keterlibatan emosional siswa.

Metode Community-Based Research (CBR) yang diterapkan dalam kegiatan ini terbukti efektif untuk menjalin keterlibatan aktif antara tim pelaksana dan peserta. Melalui pendekatan ini, guru terlibat dalam proses refleksi dan pemecahan masalah yang relevan dengan konteks kerja mereka di sekolah. CBR memberikan ruang bagi peserta untuk berkontribusi secara langsung terhadap hasil kegiatan, sehingga pelatihan menjadi lebih bermakna dan berkelanjutan. Namun, implementasi Quizlet juga tidak terlepas dari sejumlah tantangan. Berdasarkan temuan selama kegiatan, hambatan yang sering dihadapi antara lain keterbatasan kemampuan digital, serta kebutuhan waktu tambahan dalam mempersiapkan konten digital. Kegiatan PKM ini bukan hanya sekadar pelatihan singkat, tetapi juga sebuah upaya membangun ekosistem pembelajaran yang adaptif dan kolaboratif. Guru yang telah terampil dalam penggunaan Quizlet diharapkan dapat menjadi penggerak inovasi digital di sekolahnya masing-masing. Dengan demikian, transformasi pembelajaran berbasis teknologi di sekolah dasar dapat berlangsung secara berkelanjutan dan memberikan dampak jangka panjang bagi peningkatan kualitas pendidikan di era digital.
Berikut adalah dokumentasi pelaksanaan kegiatan:



Gambar Pelatihan Penggunaan Quizlet

SIMPULAN

Berdasarkan hasil pelaksanaan dan evaluasi kegiatan pengabdian masyarakat ini, dapat disimpulkan bahwa penerapan Quizlet efektif dalam meningkatkan keterampilan teknologi guru Sekolah Dasar. Mayoritas peserta pelatihan berhasil membuat dan mengimplementasikan video pembelajaran berbasis animasi secara mandiri. Hal ini menunjukkan bahwa pelatihan yang diberikan mampu menjawab kebutuhan guru dalam menghadapi tantangan pembelajaran di era digital. Hal ini juga berkaitan erat dengan adanya penggunaan media visual interaktif seperti video animasi diharapkan dapat meningkatkan minat belajar dan pemahaman siswa terhadap materi pelajaran, khususnya pada jenjang Sekolah Dasar.

SARAN

Berdasarkan hasil pelaksanaan kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PKM) berjudul Penerapan Quizlet dalam Pengajaran Literasi Digital kepada Guru di Sekolah Dasar, disarankan agar para guru terus mengembangkan kemampuan digital yang telah diperoleh dengan menerapkan Quizlet secara rutin dalam kegiatan pembelajaran dan berkolaborasi menciptakan konten digital yang menarik. Pihak sekolah diharapkan memberikan dukungan berupa fasilitas dan kebijakan yang mendorong pemanfaatan teknologi secara berkelanjutan, sedangkan tim pelaksana PKM disarankan melakukan pendampingan lanjutan untuk memastikan keberlanjutan program serta memperluas pelatihan pada platform digital lain. Pemerintah dan lembaga pendidikan juga diharapkan berperan aktif dalam memperkuat literasi digital melalui program pelatihan berjenjang dan integrasi teknologi dalam kurikulum. Selain itu, bagi peneliti dan pengabdi selanjutnya, hasil kegiatan ini dapat dijadikan dasar untuk meneliti lebih lanjut mengenai efektivitas penggunaan Quizlet terhadap motivasi dan hasil belajar siswa, serta mengeksplorasi inovasi digital lain yang relevan dengan kebutuhan pembelajaran di sekolah dasar.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada Lembaga Penelitian, Penerbitan, Pengabdian dan Pengembangan Masyarakat (Lp4M) dan Universitas Muhammadiyah Aceh (UNMUHA)

E-ISSN 2985-7295

sebagai penyelenggara hibah Internal, dan Fakultas Agama Islam (FAI) UNMUHA sebagai donator kegiatan serta kepada pihak SD Negeri 11 Kota Banda Aceh sebagai mitra kegiatan Pengabmas ini.

DAFTAR PUSTAKA

Arifianti, Ria, And Wahju Gunawan. 2021. "Perilaku Impulse Buying Di Masa Pandemi." *Sosioglobal : Jurnal Pemikiran Dan Penelitian Sosiologi* 5(1): 43.

Ariston, Yummi, Pendidikan Guru, And Sekolah Dasar. 2018. "Dampak Penggunaan Gadget Bagi Perkembangan." 1(2): 86–91.

Artikel, Informasi. 2023. "Penerapan Pembelajaran Berdiferensiasi Dalam Meningkatkan Keaktifan Dan Kreativitas Belajar Peserta Didik." 04(02): 171–81.

Astna, Mutiatul, Anita Trisiana, And Nur Azizah. 2025. "Literasi Digital Dalam Mendukung Digital Society Menuju Desa Cerdas Melalui Pendidikan Karakter Pada Karang Taruna Desa Mlese." 6(2): 719–35.

Fairuz, Aathirah Et Al. 2025. "Smart School In The Digital Era : Learning Innovation With Perplexity (Ai) Support At Smkn 2 Lhokseumawe Sekolah Cerdas Di Era Digital : Inovasi Pembelajaran Dengan Dukungan Perplexity (Ai) Di Smkn 2 Lhokseumawe." 3(2): 78–86.

Kedinasan, Sekolah Et Al. 2023. "Inovasi Pembelajaran Berbasis Teknologi Artificial Intelligences (Ai) Pada." 3: 10546–55.

Nurcahyo, A. 2023 *Aktualisasi Nilai-Nilai Pancasila Dalam Kehidupan Kontemporer*. Jurnal Filsafat Pancasila.

Pendidikan, Jurnal Komunikasi. 2018. "Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan The Role Of Instructional Media To Improving." 2(2).

Rosa, Elisa, Rangga Destian, And Andy Agustian. "Inovasi Model Dan Strategi Pembelajaran Dalam Implementasi Kurikulum Merdeka." 21(3): 2608–17.

Sari, Dhany Efita. 2019. "Quizlet : Aplikasi Pembelajaran Berbasis Smartphone Era." 29(1): 9–15.

Sitorus, Lufita Sari, Muhammad Ilyas Sipahutar, Saidatun Nisa Nasution, And Leli Purnama. 2025. "Literature Review On The Use Of Technology-Based Learning Media In The Context Of Distance Learning." 4(3): 283–89. https://jmedika.com/index.php/medika/article/view/172

Yulianti, Evi, Indah Putri Pratiwi, Imelda Saluza, And Dona Marcelina. 2024. "Penerapan Artificial Intelligence Dalam Meningkatkan Produktivitas Guru Sekolah Dasar 13 Palembang." 8(2): 111–21.