

## PERAN DAN TANTANGAN TEKNOLOGI DIGITAL DALAM MENINGKATKAN KUALITAS PEMBELAJARAN DI SMAN 8 TANGERANG SELATAN

Aura Nafisha Ramadhani <sup>1)</sup>; Rahma Aulia <sup>2)</sup>; Barent Louiz <sup>3)</sup>, Mulyadi <sup>4)</sup>; Subakdi <sup>5)</sup>; Abdul Halim <sup>6)</sup>; Ronald Manalu <sup>7)</sup>; Andreas Bramantyo <sup>8)</sup>.

<sup>1,2,3,4,5,6,7,8)</sup> Fakultas Hukum Universitas Pembangunan Nasional “Veteran” Jakarta

### SUBMISSION TRACK

Submitted : 18 November 2024  
Accepted : 23 November 2024  
Published : 24 November 2024

### KEYWORDS

technology, learning, role, challenge

### CORRESPONDENCE

Phone: +6281521513885

E-mail:

[2410611181@mahasiswa.upnvj.ac.id](mailto:2410611181@mahasiswa.upnvj.ac.id)<sup>1)</sup>;  
[2410611182@mahasiswa.upnvj.ac.id](mailto:2410611182@mahasiswa.upnvj.ac.id)<sup>2)</sup>;  
[2410611186@mahasiswa.upnvj.ac.id](mailto:2410611186@mahasiswa.upnvj.ac.id)<sup>3)</sup>, [mulyadi@upnvj.ac.id](mailto:mulyadi@upnvj.ac.id)<sup>4)</sup>;  
[subakdi@upnvj.ac.id](mailto:subakdi@upnvj.ac.id)<sup>5)</sup>;  
[abdulhalim@upnvj.ac.id](mailto:abdulhalim@upnvj.ac.id)<sup>6)</sup>;  
[ronaldmanalu@upnvj.ac.id](mailto:ronaldmanalu@upnvj.ac.id)<sup>7)</sup>;  
[andreasbramantyo@upnvj.ac.id](mailto:andreasbramantyo@upnvj.ac.id)<sup>8)</sup>.

### ABSTRACT

*The development of technology today brings many innovations, especially in learning which continues to change with the times. Technology is often utilized in the learning process, which must be well planned to provide the best service to students. The utilization of learning media in accordance with the times is the key to achieving learning objectives. Therefore, the purpose of implementing this community service activity through socialization/counseling on the importance of the role of technology in the learning process at school and the challenges in using technology itself is so that students know and understand that technological innovation today has many positive impacts that can help and facilitate the learning process at school, but in addition there are also negative impacts in the form of challenges and problems faced from the use of technology. Community service activities are carried out through counseling/socialization by providing information through the methods of exposure, lectures, questions and answers, and playing game. The reason this method is used is to encourage active learning and effective interaction. Learning through lectures, questions and answers, and game will provide opportunities for students to learn not only to understand the material theoretically but to actively participate in discussions, apply knowledge in practical situations, and develop social and collaboration skills.*

2024 All right reserved

This is an open-access article under the [CC-BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license

## PENDAHULUAN

Sangat penting untuk menyadari dan memahami tentang pentingnya peran teknologi digital dalam proses pembelajaran di sekolah serta kesulitan/tantangan dalam menggunakan teknologi tersebut. Teknologi telah menjadi pilar utama yang mendukung perubahan di berbagai sektor kehidupan di era digital yang terus berkembang, termasuk pendidikan. Paradigma pembelajaran tradisional telah mengalami pergeseran besar menuju pendekatan yang lebih terintegrasi dengan teknologi, interaktif, dan dinamis. Teknologi dalam pendidikan memungkinkan metode pendidikan yang lebih kreatif dan efektif selain menggantikan alat bantu belajar konvensional. Selain itu, perubahan ini menghadirkan tantangan baru bagi guru dan lembaga pendidikan. Mereka tidak hanya diharuskan untuk menguasai teknologi terbaru, tetapi juga memahami bagaimana teknologi dapat meningkatkan kualitas pembelajaran. Metode berpusat pada siswa, penggunaan data untuk menyesuaikan pembelajaran, dan kolaborasi melalui jaringan digital adalah komponen penting dalam ekosistem pendidikan kontemporer. Cara kita belajar, berinteraksi, dan berpartisipasi dalam masyarakat telah berubah karena kemajuan teknologi digital. Ini juga telah mengubah cara kita mengakses, menyimpan, dan menyebarkan informasi. Dengan adanya internet dan perangkat *mobile*, batas-batas ruang

dan waktu dalam proses belajar mengajar semakin hilang. Siswa sekarang dapat mengakses berbagai sumber belajar kapan saja dan di mana saja. Mereka tidak lagi terpaku pada pembelajaran konvensional di kelas (Baran, 2014; Hussin, 2018).

Namun, memasukkan teknologi ke dalam pendidikan membawa tantangan tersendiri. Beberapa di antaranya adalah kesenjangan digital dan kebutuhan untuk siswa dan guru memiliki literasi teknologi. Kemajuan teknologi yang pesat memiliki sisi buruk yang harus diwaspadai. Kecanduan media sosial, perubahan pola konsumsi, pelanggaran privasi, dan penyebaran informasi palsu adalah beberapa contoh efek negatif teknologi yang dapat merusak moralitas Indonesia (Ulfah, 2020).

Oleh karena itu, dengan memahami pemanfaatan teknologi dalam proses pembelajaran dan siswa dapat memahami tantangan yang dihadapi dalam penggunaan dan penerapan teknologi, akan memungkinkan mereka untuk diajarkan tentang tanggung jawab, integritas, dan nilai-nilai sosial positif yang penting dalam dunia digital. Hal ini akan mendorong generasi muda untuk memiliki kesadaran etis sehingga mereka mampu menghadapi tantangan dan peluang dalam era digital dengan lebih bijak.

## METODE

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat melalui sosialisasi/penyuluhan kepada siswa/i kelas X.8 di SMA Negeri 8 Tangerang Selatan ini menggunakan metode kualitatif dengan menggabungkan pendekatan partisipatif dan interaktif yang dilakukan melalui ceramah interaktif, diskusi, serta kuesioner sebagai teknik dalam pengumpulan data. Dengan menggunakan metode tersebut akan didapat gambaran yang lebih mendalam mengenai pengalaman, pandangan, serta pemahaman siswa/i terkait peran dan tantangan teknologi digital dalam meningkatkan kualitas pembelajaran. Sosialisasi yang difokuskan kepada siswa/i kelas X.8 ini bertujuan membekali mereka dengan pemahaman tentang peran teknologi digital dalam proses pembelajaran mempersiapkan mereka sebagai generasi yang siap menghadapi tantangan dalam teknologi digital.

Pelaksanaan sosialisasi dimulai dengan tahap persiapan perencanaan yang matang terkait penetapan tujuan dan sasaran utama kegiatan dan perencanaan teknis seperti penyusunan jadwal, koordinasi dan pengiriman proposal kegiatan kepada pihak sekolah, penyusunan materi, serta pengaturan perangkat yang dibutuhkan dalam kegiatan seperti *laptop* dan *projector*. Pembukaan kegiatan oleh MC mengawali kegiatan sosialisasi ini yang kemudian dilanjutkan dengan pemaparan materi melalui ceramah interaktif dengan media *PowerPoint*. Teknik ceramah interaktif dalam metode ini memudahkan siswa/i dalam memahami materi dengan cara yang sistematis dan interaktif sehingga materi yang disampaikan mudah dicerna. Diskusi melalui tanya jawab dan *game* setelah presentasi merupakan metode yang kami pilih dengan tujuan meningkatkan keterlibatan dan pemahaman siswa/i dengan cara yang lebih interaktif dan menyenangkan. Dengan adanya *game* yang disertai hadiah berupa *snack* dan saldo *go-pay* memicu antusias siswa/i untuk berpartisipasi aktif sehingga menjadikan kegiatan lebih menarik dan mengurangi kebosanan. Dengan metode diskusi tersebut, secara tidak langsung kami juga mendapat umpan balik mengenai pemahaman dan partisipasi dari siswa/i terhadap kegiatan ini.

Kuesioner melalui *Google Form* yang diberikan setelah kegiatan sosialisasi dilakukan menjadi metode yang kami gunakan sebagai teknik pengumpulan data dari responden atau siswa/i yang terlibat. Metode kuesioner melalui *Google Form* ini kami pilih karena mudah dilakukan sehingga menjadikan proses pengumpulan data menjadi lebih cepat tetapi tetap terstruktur dan sistematis. Sebanyak 39 siswa/i kelas X.8 terlibat sebagai responden dalam

kuesioner ini dengan beberapa pertanyaan terkait pemahaman terhadap peran serta solusi dalam menghadapi tantangan teknologi digital dalam pembelajaran.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### HASIL

Dari kegiatan pengabdian kepada masyarakat berupa sosialisasi yang dilaksanakan di SMAN 8 Tangerang Selatan, dengan melibatkan siswa kelas X.8, berhasil meningkatkan pengetahuan dan pemahaman siswa terhadap peran, tantangan, dan solusi dari penggunaan teknologi dalam pembelajaran dan siswa berhasil memberikan solusi dari permasalahan yang ditimbulkan oleh penggunaan teknologi meliputi solusi terhadap acaman nilai-nilai pancasila, agama, dan negara, lalu penyebaran hoax dan informasi, keterbatasan akses teknologi yang masih terjadi di daerah terpencil, dan solusi untuk mengurangi ketergantungan terhadap penggunaan teknologi. Hal ini dapat dilihat dari pemantauan sebelum, saat, dan setelah kegiatan pemaparan berlangsung. Sebelum pemaparan materi dimulai, siswa sudah dapat menjawab beberapa pertanyaan seputar materi apa yang akan disampaikan, namun mereka belum terlalu memahami terkait materi yang akan disampaikan. Lalu ditengah pemaparan materi berlangsung siswa sudah mulai bisa terdorong untuk menjawab pertanyaan dari pemateri terkait dengan materi yang diberikan. Serta di akhir pada sesi *game* siswa terlihat lebih antusias dan lebih maksimal dalam menjawab dan menjelaskan pemahamannya terhadap materi yang telah dijelaskan.

### PEMBAHASAN

Upaya peningkatan pemahaman siswa terhadap peran, tantangan serta solusi teknologi digital dalam pembelajaran telah mencapai target sesuai yang direncanakan. Terjadinya peningkatan pemahaman siswa terhadap terhadap peran, tantangan serta solusi teknologi dalam pembelajaran juga ditandai dengan antusias dan respon positif siswa pada saat kegiatan dilakukan. Peningkatan pemahaman siswa juga terlihat dari siswa yang berhasil memberikan contoh permasalahan beserta solusi dari penggunaan teknologi pada pembelajaran melalui sesi *game*. Dengan menggunakan metode pemaparan serta diskusi melalui tanya jawab dan *game* sudah cukup efektif dan berhasil untuk meningkatkan pemahaman siswa terkait pentingnya peran serta tantangan teknologi digital dalam pembelajaran sehingga siswa dapat memberikan solusi untuk mengatasi permasalahan yang ditimbulkan dari penggunaan teknologi dalam pembelajaran.

Metode pemaparan/ceramah interaktif adalah salah satu pendekatan pengajaran yang menggabungkan elemen ceramah tradisional dengan interaksi aktif antara pemateri dan siswa. Tujuan dari metode ini adalah untuk menciptakan suasana belajar yang lebih dinamis, meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi, serta menjaga agar mereka tetap tertarik dan antusias selama proses belajar. Sejalan dengan apa yang disampaikan oleh Helmiati (2016), bahwa metode ceramah efektif bagi guru untuk menyampaikan informasi baru. Metode tanya jawab saat pemaparan berlangsung juga efektif, kita bisa melihat keberanian siswa untuk bertanya dan menjawab saat tidak memahami materi maupun menjawab pertanyaan yang ditanyakan tim pemateri. Keberanian siswa untuk bertanya dan menjawab sudah memenuhi indikator keaktifan dalam pembelajaran. Hal ini sesuai dengan yang disampaikan oleh Rusman, Maftukhin, & Nurhidayati (2012) bahwa keaktifan belajar siswa ditunjukkan ketika siswa berani untuk bertanya dan menjawab pertanyaan. Lalu metode bermain *game* juga lebih efektif dari dua metode lainnya karena bermain *game* memanfaatkan pendekatan yang lebih interaktif dan menyenangkan, yang membuat siswa lebih terlibat dalam pembelajaran. Dalam bermain *game*, siswa tidak hanya mendengarkan atau mencatat informasi, tetapi mereka aktif berpartisipasi

dalam proses tersebut. Keterlibatan ini meningkatkan rasa memiliki terhadap materi yang diajarkan. Hasil penelitian Eun & Young (2014) menunjukkan bahwa permainan dapat dikembangkan sebagai metode penyampaian pesan pembelajaran di tingkat sekolah dasar. Terdapat tiga tujuan dalam mengembangkan permainan, yaitu (1) memungkinkan siswa untuk memahami materi dengan lebih mudah, sistematis, dan menarik; (2) agar siswa termotivasi untuk belajar; (3) siswa dapat menggali banyak materi tanpa terbebani karena materi disajikan secara menyeluruh yang dikemas dalam bentuk permainan.

Teknologi digital memiliki potensi besar dalam meningkatkan kualitas pembelajaran, terutama dalam menghadapi tantangan yang muncul di dalam ruang kelas seperti, kurangnya perhatian murid dan rasa bosan terhadap materi yang disampaikan. Saat ini, tidak sedikit siswa yang merasa kurang terlibat dalam pembelajaran di dalam kelas, di mana materi sering disampaikan dengan cara yang monoton. Di sinilah, peran teknologi digital dalam memberikan solusi dengan menawarkan pendekatan yang lebih menarik dan interaktif. Melalui penggunaan berbagai alat digital seperti video, aplikasi edukasi, atau platform pembelajaran berbasis *game*, teknologi digital dapat memberikan cara-cara yang lebih menarik dalam menyampaikan materi. Seperti halnya yang terlihat pada saat kegiatan sosialisasi berlangsung, antusias dan interaktif yang timbul dari siswa/i saat penyampaian materi melalui media *PowerPoint* dengan diselipkan dengan *game* saat penyampaian materi.

Pada kegiatan sosialisasi ini, kami memfokuskan pada pemahaman tentang bagaimana teknologi digital berkontribusi dalam pembelajaran, lalu tantangan yang muncul dalam penggunaan teknologi tersebut, dan solusi dari permasalahan yang muncul.

#### **A. Kontribusi Teknologi Digital dalam Pembelajaran**

Pertama, akses yang lebih luas dan merata, dengan adanya teknologi digital akses untuk mendapatkan berbagai sumber informasi dan bahan ajar lebih luas dan tidak terbatas seperti melalui *e-learning*, *e-book*, dan aplikasi pendidikan lainnya. Hal ini dapat membantu mengatasi keterbatasan akses pendidikan di daerah terpencil. Kedua, pembelajaran yang lebih interaktif dan menarik, penggunaan teknologi digital memungkinkan terciptanya metode pembelajaran yang lebih interaktif, seperti penggunaan video pembelajaran, simulasi, dan alat-alat multimedia lainnya yang dapat mempermudah pemahaman konsep-konsep sulit. Siswa menjadi lebih tertarik dan terlibat dalam pembelajaran karena metode ini lebih variatif dan menyenangkan, sehingga meningkatkan motivasi belajar mereka. Ketiga, pengembangan keterampilan abad 21, kontribusi teknologi digital dalam pembelajaran membantu dalam pengembangan keterampilan abad 21, seperti keterampilan digital, pemecahan masalah, dan kolaborasi online. Siswa dilatih untuk menguasai keterampilan yang akan sangat dibutuhkan di dunia kerja di masa depan yang bergantung pada teknologi.

#### **B. Tantangan Penggunaan Teknologi Digital dalam Pembelajaran**

Tantangan utama dalam penggunaan teknologi digital dalam pembelajaran yaitu adanya ancaman terhadap nilai-nilai Pancasila, Agama, dan Bela Negara. Globalisasi digital dapat membawa pengaruh yang tidak sesuai terhadap nilai-nilai Pancasila dan budaya lokal yang ada di Indonesia karena maraknya konten-konten digital seperti kekerasan, pornografi, dan juga *trend* yang tidak sesuai dengan budaya Indonesia, seperti cara berpakaian, dan gaya berbahasa. Tantangan lainnya adalah penyebaran *hoax* dan informasi tidak akurat. Melalui media sosial dan platform digital, *hoax* dengan mudah dan cepat dapat disebar oleh individu atau kelompok yang memiliki tujuan tertentu dan bisa menjadi ancaman nyata bagi kerukunan warga negara Indonesia dan dapat mengganggu keharmonisan masyarakat seperti *hoax* dalam konteks isu agama, pemilihan umum, dan korupsi. Ketiga keterbatasan akses teknologi di daerah terpencil juga menjadi tantangan dalam penggunaan teknologi digital. Meskipun

teknologi digital dapat membantu memperluas akses pendidikan, masih banyak daerah di Indonesia yang memiliki keterbatasan akses terhadap perangkat teknologi yang memadai atau koneksi internet yang stabil. Banyak siswa di daerah terpencil tidak memiliki akses ke *platform* pembelajaran online dan juga ketimpangan kualitas pendidikan antara daerah perkotaan dan pedesaan masih menjadi masalah serius. Ketergantungan terhadap penggunaan teknologi. Salah satu tantangan terbesar adalah kecenderungan siswa untuk menjadi terlalu bergantung pada teknologi dalam proses pembelajaran. Meskipun teknologi dapat mempermudah akses informasi, siswa terkadang kehilangan kemampuan untuk berpikir kritis dan mandiri. Hal ini dapat mengurangi kualitas proses berpikir dan pemahaman mendalam terhadap materi yang dipelajari.

### C. Solusi dari Tantangan Penggunaan Teknologi dalam Pembelajaran

Pertama, nilai-nilai Pancasila harus diintegrasikan secara mendalam dalam kurikulum pendidikan, baik formal maupun informal. Selain itu, kegiatan ekstrakurikuler yang menonjolkan budaya lokal juga bisa menjadi sarana yang efektif dalam memperkuat rasa cinta generasi muda terhadap warisan budaya Indonesia. Kedua, perlunya literasi digital yang bertujuan agar masyarakat menguasai pemrosesan berbagai informasi di media sosial dengan lebih kritis dan tidak mudah mengikuti arus tren informasi yang belum tentu valid. Ketiga, Kerjasama antara pemerintah dan sektor swasta juga dapat membantu meningkatkan akses teknologi yang merata. Tempat-tempat umum seperti perpustakaan atau pusat komunitas yang menawarkan akses internet gratis atau program donasi perangkat bekas yang diperbaharui dapat membantu lebih banyak orang mendapatkan akses ke teknologi. Lalu meningkatkan infrastruktur sekolah agar mendukung kegiatan pembelajaran berbasis teknologi, mendorong kerja sama antara guru, siswa, orang tua, dan pihak sekolah untuk menyediakan sumber daya dan dukungan yang diperlukan, serta memanfaatkan media seperti video dan aplikasi interaktif. Keempat, ketergantungan terhadap penggunaan teknologi bisa dibatasi dengan memberikan edukasi kepada siswa mengenai pentingnya penggunaan teknologi secara bijak. Ini termasuk mengajarkan mereka tentang pengelolaan waktu layar, batasan penggunaan perangkat digital, serta potensi dampak negatif dari kecanduan teknologi seperti gangguan tidur dan masalah kesehatan mental dan variasikan metode pembelajaran dengan mengintegrasikan pendekatan tatap muka, pembelajaran berbasis proyek, diskusi kelompok, dan kegiatan luar ruangan, yang tidak melibatkan teknologi. Hal ini membantu siswa untuk mengembangkan keterampilan sosial dan berpikir kritis tanpa terlalu bergantung pada perangkat digital.

## KESIMPULAN

Perkembangan teknologi saat ini membawa banyak inovasi dalam berbagai sektor kehidupan terutama dalam sektor pendidikan yang di mana pembelajaran di dalamnya terus berubah mengikuti perkembangan zaman. Kesadaran dan pemahaman tentang peran serta tantangan teknologi digital dalam proses pembelajaran menjadi sangat penting. Teknologi digital yang hadir dalam dunia pendidikan membuat metode pembelajaran menjadi lebih kreatif dan efektif. Namun, kehadiran teknologi digital tersebut dalam sektor pendidikan juga menimbulkan dampak negatif berupa tantangan-tantangan yang harus dihadapi.

Kegiatan sosialisasi terkait peran dan tantangan teknologi digital dalam meningkatkan kualitas pembelajaran yang dilakukan di SMAN 8 Tangerang Selatan berhasil meningkatkan pengetahuan serta pemahaman siswa/i terkait hal tersebut. Metode ceramah interaktif, diskusi melalui tanya jawab dan *game*, serta kuesioner dalam kegiatan ini dapat memicu antusias siswa/i sehingga meningkatkan keterlibatan aktif dan pemahaman siswa/i yang dapat menjadi umpan balik untuk kami dalam kegiatan sosialisasi ini. Upaya peningkatan pemahaman siswa/i

terhadap peran, tantangan, serta solusi teknologi digital dalam pembelajaran telah mencapai target yang direncanakan. Kontribusi, tantangan, dan solusi penggunaan teknologi digital dalam pembelajaran memiliki potensi besar untuk memperluas akses pendidikan, meningkatkan interaktivitas dalam pembelajaran, serta membantu perkembangan keterampilan abad 21. Tantangan dalam penggunaan teknologi digital dalam pembelajaran seperti ancaman terhadap nilai-nilai budaya dan Pancasila, penyebaran *hoax*, keterbatasan akses di daerah terpencil, serta ketergantungan pada teknologi digital harus dihadapi dengan mengimplementasikan solusi yang tepat dan bijak sehingga teknologi dapat dimanfaatkan secara optimal untuk mendukung peningkatan kualitas pembelajaran.

Oleh karena itu, penting untuk memberikan edukasi kepada siswa/i tentang peran teknologi, tantangan, serta bagaimana solusi untuk permasalahan yang ditimbulkan dari penggunaan teknologi digital agar pada praktiknya, penggunaan teknologi digital tersebut bisa digunakan dengan baik dan bijak sesuai dengan peruntukannya.

## SARAN

Berdasarkan kegiatan yang telah dilakukan oleh kelompok kami, ada beberapa saran seperti peningkatan keterlibatan siswa dalam berinteraksi dengan sesama, menggunakan pendekatan kreatif, dan memberikan dampak positif dari kegiatan yang telah dilakukan. Serta Informasi tentang teknologi digital sebaiknya dimasukkan ke dalam kurikulum pembelajaran agar siswa tidak hanya memahami konsep dasar teknologi, tetapi juga dapat menggunakannya secara efektif dan tepat sasaran dalam proses pembelajaran.

## UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis ingin mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada semua pihak yang telah memberi dukungan dan kontribusi dalam kegiatan sosialisasi hingga penyelesaian artikel ini. Ucapan terima kasih disampaikan kepada :

1. Mulyadi, S.H., M.H. selaku Dosen Pengampu Mata Kuliah Pendidikan Bela Negara.
2. Drs. Subakdi, M.M. selaku Dosen Pengampu Mata Kuliah Pendidikan Pancasila.
3. Prof. Dr. Abdul Halim, M.Ag. selaku Dosen Pengampu Mata Kuliah Pendidikan Agama Islam.
4. Ronald Manalu, S. Th, M. A. selaku Dosen Pengampu Mata Kuliah Pendidikan Agama Kristen.
5. Rm. Andreas Bramantyo, S.S., M.Hum. selaku Dosen Pengampu Mata Kuliah Pendidikan Agama Katolik.
6. SMAN 8 Tangerang Selatan yang telah memberikan dukungan berupa fasilitas dan sumber daya untuk kegiatan sosialisasi ini.
7. Siswa/i kelas X.8 yang telah terlibat menjadi sasaran dan responden dalam kegiatan sosialisasi ini.
8. Seluruh anggota kelompok C.

## DAFTAR PUSTAKA

- Andi Nur Rahmi, Hanisa Bubara, Aminah Fikriyah Nur Miyazaki, Rusmayadi, Herman. (2024). Tantangan dan Solusi Dalam Menghadapi Era Digital: Pendidikan Anak di Zaman Teknologi. *JUPEIS: Jurnal Pendidikan dan Ilmu Sosial*. Vol. 3. No. 3 Juli 2024.
- Elgy Sundari. (2024). Transformasi Pembelajaran di Era Digital: Mengintegrasikan Teknologi Dalam Pendidikan Modern. *Sindoro: Cendikia Pendidikan*. 4(5), 25–35.

- Hayatinnopus, & Indah Permatasari. 2019. Penerapan Metode Permainan Dalam Peningkatan Keterampilan Membaca Permulaan di kelas I Sekolah Dasar. *Sekolah Dasar: Kajian Teori dan Praktik Pendidikan*.
- Kezia Rikawati, & Debora Sitinjak. 2020. Peningkatan Keaktifan Belajar Siswa dengan Penggunaan Metode Ceramah Interaktif. *Journal of Educational Chemistry* (2 (2), 2020, 40-48). Volume 2, Nomor 2, 2020.
- Maisaroh, A., & Untari, S. (2024). Transformasi Pendidikan Karakter Melalui Kenijakan Pemerintah di Imdoensia Menuju Generasi Emas 2045. *Jurnal Kebijakan Pemerintahan*, (Nomor 1), 18-30.
- Ninuk Dian Kurniawati, Makhfudli Makhfudli, Nadia Rohmatul Laili, Tintin Sukartini, Erna Dwi Wahyuni, dan Deni Yasmara. (2020). Peningkatan Kemampuan Melakukan Pertolongan Pertama pada Kecelakaan Siswa SMU Melalui Metode Simulasi dan Role Play. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Dalam Kesehatan*. Vol. 2 No. 1.
- Sabrina, A. R. (2019). Literasi Digital Sebagai Upaya Preventif Menanggulangi Hoax. *Communicare : Journal of Communication*. Vol .5 No. 2
- Sri Sulistyorini, Desi Wulandari, Ali Sunarso, Zaenal Abidin. (2019). Artikel Pengabdian Masyarakat Sosialisasi Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) Tematik Terpadu Mengintegrasikan Penguatan
- Artikel Pengabdian Masyarakat Sosialisasi Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) Tematik Terpadu Mengintegrasikan Penguatan Karakter (PPK), Literasi, dan HOTS pada Guru SD di Kota Semarang. *Jurnal Kreatif*. 9 (2).