

Sosialisasi dan Pelatihan Penguatan Literasi Digital dalam Pembelajaran Modern Melalui Integrasi AI dan Media Interaktif

**Reista Kusuma Apriliana*, Arum Nur Fadhillah, Mutiara Putri Maharani,
Dewi Tryanasari**

PGSD, Universitas PGRI Madiun, Madiun, Indonesia

*Penulis korespondensi: aprilianareista@gmail.com

Dikirim : 18 Desember 2025

Direvisi : 21 Februari 2026

Diterima : 22 Februari 2026

Abstrak: Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan meningkatkan kompetensi literasi digital guru sekolah dasar melalui integrasi kecerdasan buatan (AI) dan media pembelajaran interaktif dalam pembelajaran modern. Kegiatan dilaksanakan menggunakan pendekatan partisipatif dan aplikatif melalui tahapan observasi, perencanaan, sosialisasi, pelatihan berbasis praktik, serta evaluasi. Peserta kegiatan berjumlah 20 guru yang terdiri atas 10 guru dari SDN Krebet 01 dan 10 guru dari SDN Krebet 02. Hasil kegiatan menunjukkan peningkatan pemahaman guru terhadap literasi digital, kemampuan memanfaatkan kecerdasan buatan dalam penyusunan bahan ajar dan evaluasi pembelajaran, serta keterampilan membuat media pembelajaran interaktif. Setiap hasil kegiatan tidak sekadar disajikan secara deskriptif, melainkan juga dianalisis secara ilmiah dengan mengacu pada teori-teori yang relevan, terutama Teori Kritis Literasi dan Teori Deep Learning. Kegiatan ini menegaskan bahwa pelatihan berbasis praktik dengan keterlibatan aktif guru efektif dalam memperkuat literasi digital dan mendorong pembelajaran modern di sekolah dasar.

Kata kunci: literasi digital, media pembelajaran interaktif, pelatihan guru, sekolah dasar

Abstract: This community service activity aims to improve the digital literacy competency of elementary school teachers through the integration of artificial intelligence (AI) and interactive learning media in modern learning. The activity was carried out using a participatory and applied approach through the stages of observation, planning, socialization, practice-based training, and evaluation. The activity participants numbered 20 teachers consisting of 10 teachers from SDN Krebet 01 and 10 teachers from SDN Krebet 02. The results of the activity showed an increase in teachers' understanding of digital literacy, their ability to utilize artificial intelligence in the preparation of teaching materials and learning evaluations, and their skills in creating interactive learning media. Each activity result is not only presented descriptively, but also analyzed scientifically with reference to relevant theories, especially Critical Literacy Theory and Deep Learning Theory. This activity confirmed that practice-based training with active teacher involvement is effective in strengthening digital literacy and encouraging modern learning in elementary schools.

Keywords: digital literacy, elementary school, interactive learning media, teacher training

1. Pendahuluan

Indonesia adalah negara yang maju, tentunya pendidikan di Indonesia sangat berperan penting dalam memajukan negara Indonesia. Tidak bisa dipungkiri bahwa pendidikan di Indonesia berkembang dengan pesat, hal tersebut dapat dilihat melalui pembaharuan kurikulum setiap tahunnya. Hal ini bertujuan untuk membentuk generasi penerus yang lebih maju dan berprestasi dalam menghadapi transformasi digital era 5.0 dan abad-21 saat ini.

Di transformasi digital era 5.0 ini teknologi sangat berkembang dengan pesat baik di dunia pendidikan, ekonomi, dan bisnis. Transformasi digital banyak memiliki manfaat dalam dunia pendidikan, salah satunya yaitu untuk meningkatkan kualitas pendidikan di Indonesia. Adanya teknologi pada pendidikan dapat mempermudah guru dalam kegiatan pembelajaran serta juga mempermudah guru dan siswa dalam mencari sumber materi. Kegiatan pembelajaran merupakan proses interaksi antara guru dan siswa untuk mentransfer ilmu pengetahuan. Pada kegiatan pembelajaran tentunya guru harus memiliki keterampilan, salah satu keterampilan yang harus dimiliki guru adalah literasi digital.

Pendekatan pendidikan yang lebih fleksibel, kolaboratif, dan berbasis teknologi saat ini menggantikan metode pembelajaran tradisional yang berpusat pada guru (*teacher centered*). Akses terhadap informasi tidak lagi menjadi hambatan utama dalam pendidikan modern. Kunci utamanya adalah mengetahui cara menggunakan keterampilan literasi digital untuk mengelola dan memanfaatkan informasi tersebut secara kritis. Literasi digital mencakup memahami cara kerja teknologi, cara informasi diciptakan dan dikonsumsi secara digital, serta cara orang dapat menggunakan teknologi secara kritis, etis, dan bertanggung jawab (Salsabila dkk., 2025).

Sebagai agen perubahan di sekolah, guru memegang peranan yang sangat penting. Namun, kenyataan di lapangan menunjukkan bahwa guru menghadapi kesenjangan digital. Literasi digital tidak hanya mencakup keahlian teknologi, tetapi juga kemampuan kognitif untuk memanfaatkan, mengevaluasi, dan menerapkan informasi digital yang diperoleh secara efektif dan etis (Imani dkk., 2025). Integrasi teknologi di kelas cenderung hanya menjadi formalitas tanpa pengaruh pendidikan yang signifikan jika tidak didukung oleh literasi digital yang memadai. *Artificial Intelligence* (AI) dan Media Interaktif saat ini merupakan dua alat utama yang berperan sebagai katalis dalam pendidikan modern. Guru dapat menciptakan materi pembelajaran yang lebih fleksibel, membuat media pembelajaran yang interaktif, dan dapat menciptakan kegiatan pembelajaran yang aktif berkat penerapan AI (Verawati dkk., 2024). Sementara itu, dengan memberikan representasi visual yang lebih konkret dan menarik untuk

ide-ide abstrak, media interaktif membantu meningkatkan keterlibatan siswa. Kedua hal ini dapat mengatasi beban administratif yang besar pada guru dan kelelahan belajar siswa. Namun, penggunaan AI juga menimbulkan masalah teknis dan etis yang memerlukan pengawasan ketat untuk memastikan penggunaannya tetap dalam konteks pendidikan yang tepat.

Hasil wawancara dengan sejumlah guru (17-19 November 2025) menunjukkan bahwa sekitar 75% dari mereka belum terlalu mengenal cara menggunakan AI dalam proses pembelajaran. Para guru menyatakan bahwa mereka hanya tahu AI sebagai alat untuk mencari informasi, namun belum memahami bagaimana AI bisa membantu membuat materi ajar, melakukan evaluasi secara otomatis, menganalisis kebutuhan belajar siswa, serta menciptakan media pembelajaran yang interaktif dan menarik. Hal ini menunjukkan bahwa diperlukan pelatihan yang lebih terarah agar para guru dapat mengikuti perkembangan teknologi di bidang pendidikan (Heryati *et al.*, 2025).

Selain itu, dokumen pendukung berupa Rekapitulasi Evaluasi Kompetensi Digital Guru Tahun 2024/2025 menunjukkan bahwa kemampuan literasi digital guru masih berada di kategori cukup dengan nilai rata-rata 62 dari 100. Aspek yang paling rendah adalah kemampuan dalam menggunakan aplikasi presentasi, membuat evaluasi berbasis digital, serta kemampuan mengintegrasikan media interaktif ke dalam RPP (Aminuddin dkk., 2024). Kondisi ini memengaruhi keterbatasan dalam inovasi pembelajaran yang diberikan kepada siswa, terutama dalam meningkatkan minat belajar dan pemahaman konsep melalui teknologi modern (Nainggolan dkk., 2025).

Lingkungan sekitar sekolah memengaruhi kebutuhan guru untuk meningkatkan kemampuan literasi digital. Sebagian besar orang tua siswa bekerja di bidang informal, sehingga mereka tidak punya banyak waktu untuk membantu anak belajar menggunakan perangkat digital. Anak-anak sering menggunakan ponsel atau *gadget* hanya untuk hiburan tanpa bimbingan yang cukup (Arini dkk., 2022). Karena itu, peran guru sangat penting dalam membimbing siswa agar lebih bijak dan produktif dalam menggunakan teknologi melalui pembelajaran di sekolah yang terarah dan berkualitas (Wahyuni & Ramadhani, 2024).

Dilihat dari kondisi tersebut, kegiatan sosialisasi dan pelatihan peningkatan literasi digital bagi guru di SDN Kreet 01 dan 02 adalah langkah penting untuk meningkatkan kemampuan para pendidik dalam pembelajaran modern. Pelatihan ini dibutuhkan agar guru bisa mengintegrasikan AI dan media interaktif ke dalam pembelajaran, sehingga proses belajar lebih menarik, efektif, dan sesuai dengan kebutuhan generasi sekarang. Dengan meningkatnya

kemampuan literasi digital para guru, diharapkan kualitas pembelajaran semakin baik dan berdampak positif terhadap peningkatan literasi digital di masyarakat sekolah secara keseluruhan. Oleh karena itu, sangat penting untuk melaksanakan kegiatan “Sosialisasi dan Pelatihan Penguatan Literasi Digital Dalam Pembelajaran Modern Melalui Integrasi AI dan Media Interaktif”. Dengan menggunakan pendekatan praktis, kegiatan ini bertujuan untuk menjembatani kesenjangan keterampilan. Diharapkan dengan memberikan pengalaman praktis kepada pendidik dalam desain AI dan media interaktif, sekolah-sekolah akan mengembangkan ekosistem digital yang mampu menghasilkan generasi yang kompetitif secara global dan memiliki tingkat integritas digital yang tinggi.

2. Metode

Kegiatan pengabdian masyarakat ini dilaksanakan di SD Negeri Kreet 2 pada tanggal 20 November 2025. Kegiatan ini dihadiri oleh guru SD Negeri Kreet 1 & 2 karena kurangnya kemampuan dalam menggunakan teknologi dan minimnya pelatihan sebelumnya. Metode yang digunakan dalam sosialisasi ini adalah observasi, identifikasi dan pemetaan masalah, pelaksanaan sosialisasi, dan pelatihan. Sosialisasi dilakukan melalui penyampaian materi mengenai literasi digital, integrasi AI dalam pembelajaran, serta pemanfaatan media interaktif. Selanjutnya, peserta mengikuti sesi praktik langsung menggunakan platform berbasis AI dan media interaktif. Indikator keberhasilan kegiatan ini dilihat dari meningkatnya kemampuan guru dalam menggunakan platform AI dan media interaktif. Metode evaluasi kegiatan dilakukan melalui diskusi reflektif, umpan balik peserta, dan pengamatan terhadap kemampuan guru dalam mempraktikkan penggunaan teknologi.

3. Hasil dan Diskusi

Kegiatan pengabdian masyarakat diuraikan dalam Tabel 1. Sosialisasi dan pelatihan ini dilaksanakan secara langsung oleh mahasiswa KKN-T Berdampak Universitas PGRI Madiun melalui pemaparan materi dan demonstrasi selama 30 menit. Materi difokuskan pada pengintegrasian AI untuk membuat materi ajar dan penggunaan media interaktif menggunakan *booklet* untuk pembelajaran di kelas yang lebih aktif dan interaktif. Kegiatan ini berperan penting dalam membangun pemahaman guru terhadap urgensi literasi digital dalam pembelajaran modern. Kemampuan guru dalam mengintegrasikan AI ke dalam penyusunan materi ajar menunjukkan adanya pembelajaran bermakna. Guru tidak hanya mempelajari cara

menggunakan saja tetapi juga memahami fungsi dan manfaatnya untuk mendukung aktivitas pembelajaran di kelas. Hal ini sesuai dengan Teori *Deep Learning* (Biggs & Tang, 2011) yang menekankan pada pentingnya pemahaman mendalam dan reflektif, bukan hanya penguasaan prosedural.

Tabel 1. Langkah-Langkah Kegiatan Sosialisasi

	Indikator	Kegiatan di Lapangan
Langkah 1	Pembukaan	Sambutan dari ketua panitia dan kepala sekolah untuk mendukung berjalannya kegiatan.
Langkah 2	Penyampaian materi	Penyampaian materi tentang pemanfaatan AI dan media interaktif yang dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran di kelas.
Langkah 3	Demonstrasi dan praktek	Peserta diberikan demonstrasi cara memanfaatkan AI untuk membuat materi pembelajaran serta demonstrasi dalam menggunakan media pembelajaran berbasis website.
Langkah 4	Diskus interaktif	Sesi tanya jawab interaktif terkait penggunaan AI dan media interaktif.
Langkah 5	Evaluasi	Evaluasi kegiatan dilakukan melalui diskusi reflektif, umpan balik peserta, dan pengamatan terhadap kemampuan guru dalam mempraktikkan penggunaan teknologi.

Keaktifan guru selama sosialisasi dan pelatihan memperlihatkan antusiasme yang tinggi dalam diskusi dan kolaborasi. Secara keseluruhan pelatihan ini menunjukkan bahwa sosialisasi dan pelatihan mengenai integrasi AI dan media interaktif ini mampu meningkatkan kompetensi guru secara berkelanjutan apabila dirancang secara aplikatif serta terbukti mendukung pembelajaran modern yang lebih aktif, efektif, inovatif, dan relevan dengan kebutuhan peserta didik. Pemaparan materi diperlihatkan dalam Gambar 1.



Gambar 1. Pemaparan materi

Beberapa hasil dari kegiatan sosialisasi dan pelatihan yang telah tercapai, diantaranya adalah :

1. Meningkatnya pemahaman guru tentang literasi digital

Guru memperoleh pemahaman yang lebih baik mengenai konsep literasi digital, mulai dari keamanan digital, etika penggunaan teknologi, hingga kemampuan memilah informasi dari berbagai platform digital. Pemahaman ini menjadi dasar penting untuk diterapkan dalam proses pembelajaran di kelas.

2. Guru mampu mengintegrasikan AI dalam penyusunan bahan ajar

Melalui sesi praktik oleh pemateri, guru dapat menggunakan berbagai platform berbasis AI untuk dijadikan acuan dalam membuat ringkasan materi, merancang soal evaluasi, menyusun RPP atau modul ajar, membuat media, pembelajaran interaktif. Penggunaan AI ini membantu guru bekerja lebih efisien dan lebih kreatif untuk diterapkan pada jenjang sekolah dasar dalam pembelajaran di kelas.

3. Peningkatan keterampilan guru dalam membuat media pembelajaran interaktif

Guru mampu menciptakan beragam media pembelajaran interaktif, mulai dari kuis digital, presentasi visual yang menarik, hingga video pembelajaran sederhana. Pemanfaatan media tersebut membuat proses penyampaian materi menjadi lebih efektif dan modern, sehingga membantu siswa dalam memahami pelajaran dengan lebih mudah dan menyenangkan.

4. Meningkatnya antusiasme guru dalam mengembangkan pembelajaran modern

Guru menunjukkan motivasi dan antusiasme yang tinggi selama kegiatan berlangsung. Banyak guru yang aktif berdiskusi dan juga bertanya kepada pemateri. Hal ini menunjukkan adanya perubahan pola pikir menuju pembelajaran berbasis teknologi.

Analisis kegiatan berdasarkan teori dilakukan untuk menentukan sejauh mana kegiatan yang dilaksanakan sejalan dengan ide dan prinsip pendidikan yang mendasarinya. Melalui analisis tersebut, setiap hasil kegiatan tidak sekadar disajikan secara deskriptif, melainkan juga dianalisis secara ilmiah dengan mengacu pada teori-teori yang relevan, terutama Teori Kritis Literasi yang digagas Paulo Freire (1970), Teori Deep Learning dari Biggs & Tang (2011), dan Teori Sosial-Konstruktivis dari Vygotsky *et al.* (1978) sehingga mampu memperkuat keabsahan serta kedalaman makna dari capaian kegiatan yang diperoleh.

Analisis berdasarkan teori kritis Literasi Paulo Freire (1970) disajikan dalam Tabel 2.

Literasi adalah kemampuan untuk memahami dan bertindak secara kritis terhadap realitas. Dalam konteks digital, ini berarti menggunakan teknologi secara bijak dan kritis, serta mampu menilai kualitas informasi (Tasya dkk., 2025).

Tabel 2. Analisis Berdasarkan teori kritis Literasi (Paulo Freire, 1970)

No.	Hasil Kegiatan yang Ditemukan	Keterkaitan dengan Teori Kritis Literasi
1.	Meningkatnya pemahaman guru tentang literasi digital. Guru memperoleh pemahaman mengenai konsep literasi digital, termasuk aspek keamanan digital, etika penggunaan teknologi, dan kemampuan memilah informasi.	Guru tidak hanya belajar <i>menggunakan</i> teknologi (keterampilan teknis), tetapi juga <i>memahami secara kritis</i> peran dan risikonya (keamanan dan etika). Hal ini menempatkan guru sebagai pendidik yang bijak (<i>adaptif dan bijak</i>) dalam memanfaatkan teknologi, sejalan dengan esensi literasi kritis.
2.	Guru mampu mengintegrasikan AI dalam penyusunan bahan ajar.	Guru menggunakan AI untuk membuat materi ajar, evaluasi, dan RPP. Ini adalah bentuk tindakan kritis dalam realitas digital, di mana teknologi dimanfaatkan untuk efisiensi dan inovasi, menjadikan proses belajar lebih kreatif, efisien, dan relevan.

Sementara itu, analisis berdasarkan Teori Deep Learning dari Biggs & Tang (2011) diberikan dalam Tabel 3. *Deep learning* berfokus pada pemahaman bermakna dan reflektif terhadap materi, bukan sekadar menghafal informasi (*surface learning*) (Mohan dkk., 2026).

Tabel 3. Analisis berdasarkan teori *Deep learning* (Biggs & Tang, 2011)

No.	Hasil Kegiatan yang Ditemukan	Keterkaitan dengan Teori Deep Learning
1.	Meningkatnya antusiasme guru dalam mengembangkan pembelajaran modern. Guru menunjukkan motivasi dan antusias yang tinggi selama kegiatan.	Antusiasme tinggi dan keaktifan berdiskusi menunjukkan adanya perubahan pola pikir menuju pembelajaran berbasis teknologi. Hal ini mengindikasikan bahwa materi diterima tidak hanya sebagai informasi, tetapi sebagai pemahaman bermakna yang dapat diterapkan secara berkelanjutan.
2.	Guru mampu mengintegrasikan AI dan membuat media interaktif. Penggunaan AI membantu guru bekerja lebih efisien dan lebih kreatif untuk jenjang sekolah dasar.	Kemampuan mengintegrasikan AI dan menciptakan media interaktif memerlukan pemahaman mendalam tentang <i>mengapa</i> dan <i>bagaimana</i> teknologi digunakan, bukan hanya kemampuan operasional dasar. Hasil ini menunjukkan bahwa guru mencapai pemahaman bermakna dan reflektif yang memungkinkan mereka menerapkan pembelajaran modern secara berkelanjutan.

Analisis berdasarkan Teori Sosial-Konstruktivis dari Vygotsky *et al.* (1978) dirangkum dalam Tabel 4. Perkembangan pengetahuan dan literasi sangat dipengaruhi oleh interaksi sosial, kolaborasi, dan lingkungan belajar (Mulyati dkk., 2025).

Tabel 4. Analisis berdasarkan Teori Sosial-Konstruktivis (Vygotsky, 1978)

No.	Hasil Kegiatan yang Ditemukan	Keterkaitan dengan Teori Sosial-Konstruktivis
1.	Meningkatnya antusiasme guru dan aktif berdiskusi. Guru aktif berdiskusi dan bertanya kepada pemateri.	Keaktifan berdiskusi adalah bukti adanya interaksi sosial yang intens, yang merupakan elemen kunci dalam teori Vygotsky. Interaksi ini memfasilitasi konstruksi pengetahuan bersama di antara peserta.
2.	Kegiatan ini menyediakan kesempatan bagi para guru untuk berkolaborasi, saling bertukar pengalaman, serta berbagi strategi.	Keberagaman peserta (usia 25 hingga 55 tahun dan pengalaman mengajar 2 hingga 20 tahun) menjadi aset untuk berbagi wawasan dan pengalaman interaksi ini sangat penting untuk membantu terbentuknya komunitas belajar yang saling mendukung, yang memungkinkan pengembangan literasi digital berlanjut secara berkesinambungan melalui praktik dan diskusi lanjutan.

4. Kesimpulan

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat berhasil meningkatkan pemahaman guru tentang konsep literasi digital (termasuk keamanan dan etika), kemampuan mengintegrasikan AI untuk penyusunan bahan ajar, dan keterampilan membuat media pembelajaran interaktif. Terdapat dampak positif pada efisiensi kerja dan inovasi pembelajaran guru. Guru menjadi lebih siap dan percaya diri dalam memanfaatkan teknologi, dan penggunaan AI membantu mereka bekerja lebih efisien serta lebih kreatif dalam membuat media pembelajaran untuk jenjang sekolah dasar. Pendekatan pelatihan memfasilitasi *deep learning* dan interaksi sosial yang efektif mendorong pemahaman bermakna dan perubahan pola pikir. Antusiasme tinggi dan keaktifan berdiskusi guru selama kegiatan menunjukkan adanya perubahan pola pikir menuju pembelajaran berbasis teknologi. Hal ini mengindikasikan bahwa materi diterima sebagai pemahaman bermakna yang dapat diterapkan secara berkelanjutan (sesuai Teori *Deep Learning*), didukung oleh interaksi sosial yang memfasilitasi konstruksi pengetahuan bersama (sesuai Teori Sosial-Konstruktivis).

Ucapan Terima Kasih

Ucapan terima kasih kepada seluruh guru SD Negeri Kreet 1 dan 2 yang telah berpartisipasi aktif sebagai peserta dalam kegiatan sosialisasi dan pelatihan “Literasi Digital dalam Pembelajaran Modern Melalui Integrasi AI dan Media Interaktif”. Kehadiran dan antusiasme menjadi bagian penting keberhasilan kegiatan ini. Ucapan terima kasih juga kami sampaikan kepada seluruh panitia yang bertugas mulai dari persiapan hingga pelaksanaan dengan penuh kerja keras dan dedikasi sehingga acara berjalan dengan lancar. Kami juga menyampaikan penghargaan kepada narasumber yang telah bersedia berbagi ilmu kepada Bapak Ibu guru di SDN Kreet. Semoga kerja sama dan dukungan dari semua pihak ini dapat memberikan dampak positif bagi pendidik maupun peserta didik nantinya.

Daftar Referensi

- Aminuddin, F.H., Djauhari, T., Santoso, Gustinar, Adinda, K., & Kusuma, C. (2024). Peningkatan kompetensi guru dalam pengelolaan pembelajaran berbasis literasi digital. *Jurnal Inovasi Hasil Pengabdian Masyarakat (JIPEMAS)*, 7(1), 168–180. <https://doi.org/10.33474/jipemas.v7i1.20697>
- Arini, L., Rizqi, N.R., & Harahap, Y.N. (2022). Pentingnya Pembatasan Penggunaan Gadget Untuk Meningkatkan Minat Belajar Anak. *JALIYE: Jurnal Abdimas, Loyalitas, Dan Edukasi*, 1(1), 8-13. <https://doi.org/10.47662/jaliye.v1i1.247>
- Biggs, J., & Tang, C. (2011). Teaching for Quality Learning at University. *Open University Press*. Maidenhead, UK.
- Freire, P. (1970). Pedagogy of the Oppressed. *Herder and Herder*.
- Heryati, Y., & Soraya, Z., Fattah, S., Nasrullah & Ramadhan, I.S. (2025). Career Planning for Students at Angkatan Belia Islam, Penang,. *AJAD : Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 5(1), 1–7. <https://doi.org/10.59431/ajad.v5i1.422>
- Imani, M. K., Fuat, & Afifah, A. (2025). Peran Literasi Digital Dalam Meningkatkan Kemampuan Komunikasi Matematis Siswa. *Jurnal Media Akademik (JMA)*, 3(8), 1-13. <https://doi.org/10.62281/v6ed1b31>
- Mohan, M., Rahmawati, E., & Bakar, M.Y.A.. (2026). Pendekatan Pembelajaran Deep Learning Sebagai Paradigma Baru dalam Implementasi Kurikulum Merdeka. *Jurnal Ilmiah Nusantara (JINU)*, 3(1), 679-698.
- Mulyati, E., Ardiati, A., & Iqbal, M. (2025). Sosialisasi Pengembangan Program Literasi Dan Minat Baca Pada MTsN 5 Pidie. *Community Development Journal : Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 6(4), 5108–5113. <https://doi.org/10.31004/cdj.v6i4.47699>

- Nainggolan, J., Tarigan, D.H., Habayahan, M.P.W., Manalu, N.W., & Tamba, J. (2025). Peningkatan Literasi Siswa Melalui Pemanfaatan Teknologi Dalam Pembelajaran Untuk Meningkatkan Minat Belajar di Era Digital. *Journal of Human And Education (JAHE)*, 5(2), 243–249. <https://doi.org/10.31004/jh.v5i2.2390>
- Salsabila, F., Daviza, T.P., Istiqomah, K., Ibadillah, Z., Ikhsan, M., Iryani, E., & Asafri, H. (2025). Membangun Kecakapan Literasi Digital Di Era Disinformasi : Telaah Teoritis dan Implikasinya Pada Perguruan Tinggi. *PESHUM: Jurnal Pendidikan, Sosial Dan Humaniora*, 4(5), 7116–7135.
- Tasya, W., Anwar, L., Nasution, W. N., Irwan, M., & Nasution, P. (2025). Pentingnya Literasi Informasi Dan Komunikasi di Era Digital. *INNOVATIVE: Journal of Social Science Research*, 5(3), 7943–7964.
- Verawati, Firdaus, R. & Herpratiwi. (2024). Pemanfaatan Artificial Intelligence (AI) untuk Meningkatkan Kemampuan Belajar Informatika pada Siswa Sekolah Dasar. *DIDAKTIKA*, 4(4), 380–390.
- Vygotsky, L.S., Cole, M., Jolm-Steiner, V., Scribner, S. & Souberman, E. (1978). Mind in Society: Development of Higher Psychological Processes. *Harvard University Press*.
- Wahyuni, N. & Ramadhani, I.D. (2024). Peran Guru Dalam Memanfaatkan Teknologi Sebagai Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa. *Edukasia: Jurnal Pendidikan*, 1(2), 53-57.