

PELATIHAN FILA MENGGUNAKAN APLIKASI PLOTAGON STORY UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN LITERASI TEKNOLOGI GURU

Novferma¹, Febry Romundza², Asih Nur Ismiatun³, Masyunita Siregar⁴, Khairul Anwar⁵,
Laily⁶

Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Jambi

Email: novferma@unja.ac.id¹

ABSTRACT :This community service activity was motivated by the low technological literacy of teachers in utilizing innovative digital media to support the implementation of the Independent Curriculum, which demands technology integration and strengthening the Pancasila Student Profile (P3). The objective of this activity was to improve teacher competency in designing FILA (Animated Film)-based learning media using the Plotagon Story application that integrates P3 values. The implementation method included counseling, reflection, discussion, and direct practice involving 32 junior high school teachers in Muaro Jambi. The results of the activity showed a significant increase in teacher technological literacy, skills in creating animated learning media, and the ability to integrate P3 values into learning content. Evaluation showed that more than 85% of participants gave a positive response to the effectiveness of the training. Thus, this training has been proven to be able to improve teacher technological literacy while supporting creative, contextual, and character-oriented learning in accordance with the Independent Curriculum.

Keywords: Animated films, Plotagon Story, Pancasila Student Profile, Independent Curriculum, Technology Literacy

ABSTRAK:Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dilatarbelakangi oleh masih rendahnya literasi teknologi guru dalam memanfaatkan media digital inovatif untuk mendukung implementasi Kurikulum Merdeka yang menuntut integrasi teknologi dan penguatan Profil Pelajar Pancasila (P3). Tujuan kegiatan ini adalah meningkatkan kompetensi guru dalam merancang media pembelajaran berbasis FILA (Film Animasi) menggunakan aplikasi Plotagon Story yang terintegrasi nilai-nilai P3. Metode pelaksanaan meliputi penyuluhan, demonstrasi, diskusi, dan praktik langsung yang melibatkan 32 guru SMP di Muaro Jambi. Hasil kegiatan menunjukkan adanya peningkatan signifikan pada literasi teknologi guru, keterampilan dalam membuat media animasi pembelajaran, serta kemampuan mengintegrasikan nilai P3 dalam konten pembelajaran. Evaluasi menunjukkan lebih dari 85% peserta memberikan respon positif terhadap efektivitas pelatihan. Dengan demikian, pelatihan ini terbukti mampu meningkatkan literasi teknologi guru sekaligus mendukung pembelajaran yang kreatif, kontekstual, dan berorientasi pada penguatan karakter sesuai Kurikulum Merdeka.

Kata Kunci: Film animasi, Plotagon Story, Profil Pelajar Pancasila, Kurikulum Merdeka, Literasi teknologi

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi semakin pesat dan canggih sehingga dapat mempengaruhi banyak hal yaitu dalam bidang politik, ekonomi, budaya, seni, dan juga pendidikan. Kemajuan teknologi ini sulit untuk dihindari dalam kehidupan, karena kemajuan teknologi juga sesuai dengan perkembangan ilmu pengetahuan yang dapat menciptakan inovasi baru, serta dapat digunakan atau dimanfaatkan dalam kehidupan. Pengaruh teknologi terhadap pendidikan di era abad ke-21 sangat signifikan. Teknologi tidak hanya memperluas akses terhadap pendidikan, tetapi juga membuka peluang baru bagi peserta didik dan pendidik untuk melaksanakan proses belajar dan mengajar secara lebih efektif dan efisien (Silvi, 2023).

Pengembangan profil siswa Pancasila yang mencakup karakter dan kompetensi yang diperlukan untuk menjadi warga dunia yang baik harus diperkenalkan sejak dini di semua jenjang pendidikan. Di Indonesia, penerapan Kurikulum Merdeka bertujuan untuk mendukung perkembangan kompetensi siswa dalam berpikir kritis, kreatif, mandiri, serta menanamkan nilai-nilai Profil Pelajar Pancasila (P3), yang meliputi gotong royong, kemandirian, kebhinekaan global, bernalar kritis, dan berakhlak mulia. Namun, fakta di lapangan menunjukkan bahwa literasi teknologi guru masih relatif rendah, khususnya dalam pemanfaatan media pembelajaran digital interaktif (Mulyani, Nurmeta, & Maula, 2023).

SMP Negeri 7 Muaro Jambi sebagai salah satu sekolah yang telah menerapkan Kurikulum Merdeka, menghadapi beberapa tantangan

signifikan terkait dengan peningkatan literasi teknologi di kalangan guru. Literasi teknologi merupakan salah satu aspek penting dalam mendukung keberhasilan penerapan Kurikulum Merdeka. Namun, hasil observasi dan analisis awal menunjukkan bahwa masih terdapat sejumlah hambatan yang mengurangi optimalisasi pemanfaatan teknologi dalam kegiatan pembelajaran.

Berdasarkan pengamatan terhadap seorang guru di SMPN 7 Muaro Jambi, penggunaan teknologi informasi dalam pembelajaran matematika jarang dilakukan, terutama oleh guru-guru di daerah Muaro Jambi yang umumnya mengajar secara luring. Walaupun sebagian di antaranya telah melaksanakan pembelajaran secara daring, pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran matematika masih cenderung monoton karena aplikasi atau platform yang digunakan belum dioptimalkan secara maksimal.

Era digital merupakan suatu masa dimana segala bidang kehidupan manusia menggunakan teknologi informasi komputer, internet network, serta teknologi digital lainnya. Di era informasi, pendidikan menekankan keterampilan teknologi sebagai komponen kurikulum. Siswa diajarkan keterampilan digital, analisis data, dan teknologi untuk mempersiapkan mereka untuk dunia kerja yang semakin digital. Paradigma pendidikan dan sistem penilaian harus berubah untuk mengantisipasi perubahan ini (Adisty Zaskia, A., Rahmawati, T. D., Aljanah, O. H., 2025).

Film animasi sebagai salah satu media pembelajaran yang dapat

digunakan untuk meningkatkan pemahaman siswa dalam materi-materi yang kompleks, belum banyak dimanfaatkan oleh guru di sekolah ini (Mujahidawati et al., 2022). Kondisi ini disebabkan oleh terbatasnya pelatihan yang intensif terkait perancangan dan pemanfaatan teknologi animasi sederhana dalam pembelajaran. Selain itu, pengembangan media pembelajaran berbasis animasi kerap dipandang memerlukan waktu dan sumber daya yang besar, padahal dengan penggunaan aplikasi yang tepat, proses tersebut dapat dibuat lebih sederhana dan efisien (Hutahaean, et al., 2025).



Gambar 1. Film Animasi menggunakan Plotagon

Guru di sekolah tersebut, meskipun telah memiliki pengalaman mengajar yang cukup lama, masih belum sepenuhnya siap menghadapi perubahan paradigma pendidikan yang menuntut pemanfaatan teknologi secara intensif. Mereka cenderung terbiasa menggunakan metode pembelajaran konvensional, seperti ceramah dan bahan ajar cetak, yang kurang mampu mendukung pengembangan keterampilan abad ke-21 pada siswa. Sementara itu, Kurikulum Merdeka menekankan pentingnya pendekatan pembelajaran yang kreatif dan inovatif, termasuk

pemanfaatan teknologi digital dalam pembelajaran berbasis proyek dan kolaboratif. Selain rendahnya literasi teknologi, juga terdapat kesenjangan dalam kemampuan guru dalam mengembangkan media pembelajaran berbasis digital.

Keterbatasan infrastruktur masih menjadi salah satu hambatan utama dalam pelaksanaan pembelajaran berbasis teknologi. Meskipun SMP Negeri 7 Muaro Jambi memiliki visi untuk menghasilkan peserta didik yang unggul dalam IMTAQ (Iman dan Taqwa) serta IPTEK (Ilmu Pengetahuan dan Teknologi), realisasi visi tersebut belum sepenuhnya optimal karena kurangnya fasilitas pendukung. Sebagian ruang kelas belum dilengkapi perangkat teknologi yang memadai, seperti komputer, proyektor, maupun akses internet yang stabil. Kondisi ini berdampak pada keterbatasan guru dalam mengimplementasikan pembelajaran inovatif berbasis FILA (film animasi) menggunakan aplikasi Plotagon Story yang terintegrasi dengan nilai-nilai P3 dalam Kurikulum Merdeka, sehingga pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran belum dapat dilakukan secara maksimal.

Kurikulum Merdeka menekankan pentingnya pembentukan karakter peserta didik melalui Profil Pelajar Pancasila (P3), yang mengintegrasikan nilai-nilai luhur Pancasila dalam setiap kegiatan pembelajaran. Namun, di SMP Negeri 7 Muaro Jambi, guru masih mengalami kendala dalam mengintegrasikan P3 secara efektif ke dalam media pembelajaran yang dikembangkan. Hal ini disebabkan oleh belum tersedianya panduan yang jelas serta keterbatasan pemahaman tentang cara mengaitkan nilai-nilai P3 dengan materi ajar.

Padahal, integrasi P3 membutuhkan pendekatan yang kreatif dan inovatif agar dapat disampaikan secara menarik dan mudah dipahami oleh siswa (Artini, A., & Mulyono, 2024). Salah satu alternatif yang dapat digunakan adalah media interaktif seperti film animasi, yang mampu memvisualisasikan konsep P3 secara lebih jelas dan menarik. Akan tetapi, tanpa dukungan dan keterampilan yang memadai, guru masih kesulitan dalam menerapkan strategi pembelajaran berbasis P3 secara optimal.

Tujuan pengabdian ini adalah untuk membekali guru dengan kompetensi dalam mengembangkan media pembelajaran yang menarik dan kreatif, sekaligus meningkatkan literasi teknologi melalui pemanfaatan aplikasi Plotagon Story (Amrina, et al., 2022). Media yang dihasilkan berupa video animasi. Plotagon merupakan aplikasi yang mampu menghadirkan suasana yang lebih hidup serta menjadi sarana ekspresi melalui pembuatan film animasi. Plotagon Story memungkinkan pengguna untuk membuat animasi 3D dengan berbagai pilihan karakter, latar belakang, pakaian, aksesoris, dan gerakan (Christy et al., 2023).

Dalam kerangka keterampilan abad ke-21, literasi digital guru tidak lagi dipahami sebagai keterampilan teknis semata, tetapi sebagai kemampuan pedagogis untuk memilih sumber belajar digital, merancang aktivitas bermakna, memfasilitasi kolaborasi, serta membangun evaluasi berbasis data dan umpan balik (Asiah, et al., 2026). Pemanfaatan teknologi pembelajaran perlu ditelaah secara strategis sebagai sarana penguatan literasi digital guru (Safitri, et al., 2026).

METODE PELAKSANAAN

Kegiatan pengabdian ini dilaksanakan pada tanggal 25 Oktober 2024 di SMP Negeri 7 Muaro Jambi. Peserta yang terlibat terdiri atas 32 guru sebagai mitra, 3 mahasiswa, serta dosen

tim pengusul. Pelaksanaan kegiatan berlangsung secara bertahap hingga menghasilkan contoh produk penggunaan aplikasi Plotagon Story yang terintegrasi dengan Profil Pelajar Pancasila (P3) dalam Kurikulum Merdeka. Produk tersebut berupa media pembelajaran film animasi (FILA) yang dapat dijadikan sebagai pedoman awal bagi guru, khususnya guru matematika, dalam merancang media pembelajaran interaktif berbasis animasi. Kegiatan ini bertujuan untuk meningkatkan literasi teknologi guru melalui pemanfaatan aplikasi Plotagon Story. Metode yang digunakan dalam kegiatan ini meliputi diskusi, tanya jawab, demonstrasi, dan ekspositori.

Pada tahap awal, kegiatan pengabdian dilaksanakan melalui penyuluhan dan workshop yang membahas konsep standar konten, integrasi nilai-nilai P3, serta strategi pedagogis dalam pengembangan media pembelajaran berbentuk film animasi menggunakan aplikasi Plotagon Story. Kegiatan ini bertujuan untuk memperkuat literasi teknologi guru sekaligus meningkatkan pemahaman mereka dalam mengintegrasikan nilai-nilai karakter ke dalam pembelajaran. Metode yang digunakan berupa diskusi dan tanya jawab terkait teori-teori yang mendukung pengembangan media pembelajaran interaktif. Selanjutnya, melalui pendekatan ekspositori, tim pengabdian bersama peserta merancang perangkat pembelajaran yang meliputi angket, modul ajar, serta desain media FILA yang disesuaikan dengan materi pembelajaran dalam Kurikulum Merdeka.

Pada tahap berikutnya, peserta dibagi ke dalam beberapa kelompok untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif berupa film animasi matematika menggunakan aplikasi Plotagon Story. Selama proses ini, peserta mendapatkan pendampingan secara langsung dari tim pengabdian. Media yang dihasilkan kemudian didemonstrasikan oleh masing-masing kelompok melalui presentasi. Tim pengabdian memberikan umpan balik berupa saran, kritik, dan masukan konstruktif untuk menyempurnakan media yang telah dibuat. Hasil diskusi ini menjadi dasar perbaikan sehingga media pembelajaran FILA yang dihasilkan menjadi lebih efektif, menarik, serta mampu mendukung peningkatan self-efficacy guru dalam pemanfaatan teknologi.

Tahap akhir kegiatan pengabdian adalah evaluasi yang dilakukan dalam dua bentuk, yaitu evaluasi proses dan evaluasi akhir. Evaluasi proses mencakup aspek pemahaman, keaktifan, serta keterampilan peserta selama mengikuti kegiatan, baik dalam menerima materi, merancang perangkat pembelajaran, maupun dalam mengembangkan media FILA menggunakan Plotagon Story. Sementara itu, evaluasi akhir dilakukan melalui penyebaran kuesioner kepada peserta untuk mengukur tingkat pemahaman, motivasi, serta peningkatan literasi teknologi setelah mengikuti pelatihan. Hasil evaluasi ini menjadi indikator keberhasilan kegiatan pelatihan dalam mendukung implementasi Kurikulum Merdeka berbasis P3 melalui media pembelajaran film animasi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang berjudul “Pelatihan Pembuatan FILA (Film Animasi) Menggunakan Aplikasi Plotagon Story Terintegrasi P3 dalam Kurikulum Merdeka untuk Meningkatkan Kemampuan Literasi Teknologi pada Guru”, yang dilaksanakan pada tanggal 25 Oktober 2024, kegiatan ini melibatkan 32 guru dari SMP 7 Muaro Jambi, mahasiswa, serta dosen sebagai tim pengusul.

1. Pelaksanaan Pengabdian pada Guru MGMP Matematika SMP 7 Muaro Jambi

a. Tahap Pertama

Kegiatan diawali dengan penyampaian materi mengenai pengembangan media pembelajaran inovatif dalam Kurikulum Merdeka, khususnya media FILA yang mengintegrasikan nilai-nilai P3 untuk mendukung peningkatan literasi teknologi guru MGMP Matematika di SMPN 7 Muaro Jambi.

b. Tahap Kedua

Selanjutnya dilakukan sesi diskusi dan tanya jawab yang membahas teknik pembuatan media pembelajaran berbasis film animasi serta strategi efektif dalam mengimplementasikannya pada proses pembelajaran.

c. Tahap Ketiga

Pada tahap ini, peserta diberikan kesempatan untuk merancang dan mengembangkan media pembelajaran berupa film animasi (FILA) menggunakan

aplikasi Plotagon Story dengan mengintegrasikan nilai-nilai P3 sesuai dengan konteks Kurikulum Merdeka.

Hasil Angket literasi teknologi Respon Guru: Setelah mengikuti pelatihan, para guru memberikan tanggapan positif terhadap pembuatan film animasi sebagai media pembelajaran interaktif berbasis Android dengan menggunakan aplikasi Plotagon Story

Tabel 1. Hasil Angket Literasi Teknologi

No	Pernyataan	Pilihan Jawaban				
		STS	TS	RG	S	SS
1	Pelatihan Fila (Film Animasi) Menggunakan Aplikasi Plotagon Story Dalam Kulikurum Merdeka dapat membantu guru menggunakan TIK dalam proses belajar			5%	15%	80%
2	Guru dapat mengakses informasi dari internet dalam proses belajar mengajar				25%	75%
3	Pelatihan fila (film animasi) pada aplikasi pltagon story memberikan dukungan kepada guru dalam menggunakan TIK				15%	85%
4	Guru memiliki kemampuan IC			10%	45%	45%
5	Pelatihan fila' mati (film animasi) pada aplikasi pltagon story memberikan aktifitas dan materi berbasis TIK yang digunakan untuk mengajar.				30%	70%

Berdasarkan Tabel 1, hasil respon terhadap literasi teknologi guru setelah mengikuti pelatihan pembuatan FILA (film animasi) menggunakan aplikasi

Plotagon Story yang terintegrasi dengan Profil Pelajar Pancasila (P3) dalam Kurikulum Merdeka menunjukkan bahwa sebagian besar peserta memberikan jawaban sangat setuju, yang menandakan bahwa pelatihan ini memberikan dampak positif yang signifikan. Respon tersebut tidak hanya mencerminkan tingkat kepuasan peserta terhadap kegiatan yang dilaksanakan, tetapi juga mengindikasikan adanya peningkatan kemampuan literasi teknologi guru, khususnya dalam memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) secara lebih efektif, kreatif, dan inovatif dalam pembelajaran. Melalui pengalaman langsung menggunakan aplikasi Plotagon Story, guru menjadi lebih terampil dalam merancang media pembelajaran interaktif berbasis film animasi serta lebih percaya diri dalam mengintegrasikan teknologi ke dalam proses pembelajaran yang sejalan dengan tuntutan Kurikulum Merdeka dan penguatan nilai-nilai P3, sehingga pelatihan ini dapat dikatakan berhasil dalam mendukung terciptanya pembelajaran yang lebih interaktif, menarik, dan relevan dengan kebutuhan abad ke-21.



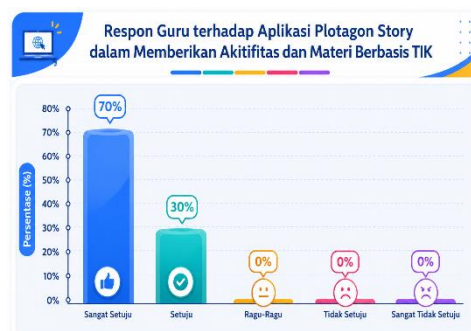
Gambar 2. Respon Guru terhadap aplikasi plotagon story

Gambar di atas menunjukkan respon guru terhadap penggunaan aplikasi Plotagon Story dalam membantu pemanfaatan TIK pada proses pembelajaran. Hasilnya menunjukkan bahwa 80% guru menyatakan sangat setuju, 15% setuju, dan 5% ragu-ragu. Hal ini mengindikasikan bahwa aplikasi Plotagon Story dinilai efektif dalam mendukung guru mengintegrasikan teknologi ke dalam pembelajaran secara lebih menarik dan inovatif. Tingginya persentase pada kategori sangat setuju menunjukkan bahwa guru merasa terbantu dalam meningkatkan kualitas pembelajaran, sementara respon ragu-ragu dapat menjadi bahan evaluasi untuk pengembangan pelatihan selanjutnya secara berkelanjutan dan lebih optimal.



Gambar 3. Respon guru dapat mengakses informasi dari internet

Gambar di atas menunjukkan respon guru terhadap penggunaan aplikasi Plotagon Story yang dinilai dapat membantu mereka dalam mengakses berbagai informasi dari internet selama proses pembelajaran. Hasilnya menunjukkan bahwa 75% guru menyatakan sangat setuju dan 25% setuju, sehingga menunjukkan adanya respon yang sangat positif. Hal ini menandakan bahwa aplikasi tersebut efektif dalam mendukung pemanfaatan teknologi oleh guru.



Gambar 4. Respon guru terhadap aplikasi platagon story dalam memberikan dukungan kepada guru menggunakan TIK.

Gambar di atas menunjukkan respon guru terhadap penggunaan aplikasi Plotagon Story dalam memberikan dukungan kepada guru untuk memanfaatkan TIK dalam proses belajar mengajar secara lebih efektif. Hasilnya menunjukkan bahwa 85% guru menyatakan sangat setuju dan 15% setuju, yang menandakan adanya respon positif serta peningkatan kepercayaan diri guru dalam menggunakan teknologi.



Gambar 5. Respon guru terhadap aplikasi Platagon story dalam membantu guru memiliki kemampuan ICT.

Gambar di atas menunjukkan respon guru terhadap penggunaan aplikasi Plotagon Story dalam membantu meningkatkan kemampuan ICT mereka dalam proses pembelajaran. Hasilnya menunjukkan bahwa 45% guru

menyatakan sangat setuju, 45% setuju, dan 10% ragu-ragu. Hal ini menunjukkan bahwa aplikasi tersebut cukup efektif dalam mendukung peningkatan keterampilan teknologi guru secara bertahap.



Gambar 6. Respon guru terhadap aplikasi plotagon story dalam memberikan aktifitas dan materi berbasis TIK.

SIMPULAN

Pelatihan pembuatan FILA (film animasi) menggunakan aplikasi Plotagon Story yang terintegrasi dengan Profil Pelajar Pancasila (P3) dalam Kurikulum Merdeka terbukti mampu meningkatkan literasi teknologi guru, khususnya di SMPN 7 Muaro Jambi. Melalui kegiatan ini, guru memperoleh peningkatan pengetahuan dan keterampilan dalam merancang media pembelajaran interaktif berbasis film animasi. Pemanfaatan aplikasi Plotagon Story memberikan kemudahan bagi guru dalam mengintegrasikan teknologi ke dalam proses pembelajaran secara lebih kreatif dan menarik, sehingga mampu mengatasi berbagai kendala yang selama ini dihadapi dalam penggunaan teknologi di kelas.

Hasil pelatihan juga menunjukkan bahwa penerapan media pembelajaran interaktif berbasis FILA dapat

meningkatkan rasa percaya diri guru dalam menggunakan teknologi, serta mendorong terjadinya kolaborasi antar guru dalam mengembangkan materi ajar berbasis TIK. Guru yang sebelumnya kurang terbiasa menggunakan media digital kini menjadi lebih siap dalam menghadapi tuntutan pembelajaran di era digital, terutama dalam mendukung implementasi Kurikulum Merdeka yang berorientasi pada inovasi, kreativitas, dan penguatan nilai-nilai P3. Secara keseluruhan, kegiatan ini menegaskan pentingnya pelatihan yang berfokus pada peningkatan literasi teknologi sebagai upaya untuk mewujudkan pembelajaran yang lebih interaktif, efektif, serta relevan dengan kebutuhan keterampilan abad ke-21.

DAFTAR RUJUKAN

- Adisty Zaskia, A., Rahmawati, T. D., Aljanah, O. H., & A. (2025). Era digital: mampukah guru membentuk generasi masa depan? *Cendekia : Jurnal Ilmu Pengetahuan*, 5(1), 460–471.
- Amrina, S., Mudinillah, A. & Indarpansa, S. M. (2022). Pemanfaatan Aplikasi Plotagon Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Arab Kelas X MAN, 3(1).
- Artini, A., & Mulyono, R. (2024). Analisis implementasi kurikulum merdeka belajar untuk mempersiapkan pembelajaran abad 21, 08, 1348–1363.
- Asiah, N., Lakilaki, E., Jumriatunnisah, N., & Malintang, J. (2026). Literasi Digital Guru dan Kesiapan Implementasi Kurikulum Abad 21 di Indonesia: Sintesis Tematik Temuan Studi Systematic Literature Review, 5(3), 5713–5723.

- Christy Atika Sari, Cahaya Jatmoko, Eko Hari Rachmawanto, Moch. Sjamsul Hidajat, Dibyo Adi Wibowo, Zudha Pratama, Vincentius Praskatama, N. R. D. C. (2023). Membangun Media Pembelajaran Animasi 3D dengan Plotagon untuk Guru SMA-SMK. *JNPMIK (Jurnal Nasional Pengabdian Masyarakat Ilmu Komputer)*, 2(1), 25-33. <https://doi.org/10.12487/JNPMIK.v1i1.xxxxx>
- Hutahaean, S. R., Simatupang, G. M., Mujahidawati, Novferma. (2025). Pengaruh media pembelajaran film animasi terintegrasi budaya jambi untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah siswa. *Jurnal Ilmiah Matematika Realistik (JI-MR)*, 6(25-31). http://jurnal.upi.edu/file/17-Muhammad_Rahmattullah.pdf
- Mujahidawati, Novferma, Simatupang, G. M., Romundza, F., Frianto, A., & Putri, D. (2022). Pelatihan Pembuatan Film Animasi Menggunakan Aplikasi Toontastic 3d untuk Mendukung Minat Belajar Siswa SMP. *Sarwahita*, 19(01), 234-250. <https://doi.org/10.21009/sarwahita.191.20>
- Mulyani, S., Nurmeta, I. K., & Maula, L. H. (2023). Analisis Implementasi Profil Pelajar Pancasila di Sekolah Dasar. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 9(4), 1638-1645. <https://doi.org/10.31949/educatio.v9i4.5515>
- Safitri, M., Rahayu, R., Nurazani, A., Nasution, K., & Darwin, N. A. (2026). Transformasi literasi digital guru sekolah dasar melalui pemanfaatan teknologi pembelajaran: sebuah studi literatuR, 6(1), 11-18.
- Silvi, A. (2023). Pengaruh Teknologi Terhadap Pendidikan di Era Abad 21. *National Conference from Magister of Education Management*, 285-288.