

LITERASI DIGITAL SISWA SEKOLAH DASAR: PENGGUNAAN BAHAN AJAR BERBASIS DIGITAL PADA PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA

Nur Muhammad Hafidhi¹, Yusuf Hanafi², Syamsul Hadi³, Imam Suyitno⁴,
Ade Eka Anggraini⁵

^{1,2,3,5}Pendas SPs, Universitas Negeri Malang,

²PBSI FS, Universitas Negeri Malang,

¹afihafidhi@gmail.com, ²yusuf.hanafi.fs@um.ac.id, ³syamsul.hadi.ft@um.ac.id,

⁴imam.suyitno.fs@um.ac.id, ⁵ade.ekaanggraini.pasca@um.ac.id

ABSTRACT

The ease and breadth of information that the community can access makes technology like a double-edged sword that can hurt its users, therefore being wise and responsible in utilizing technology is important for every individual in the digital era, especially for elementary school students. The study aims to explore using digital-based teaching materials to instill digital literacy in elementary school students learning Indonesian. The research method used was a phenomenological qualitative approach, involving teachers and four grade III students as research subjects. Data collection was conducted through observation, interviews, and document analysis, with data analysis using an interactive cycle. The results showed that the use of the Madurese folklore flipbook had a significant positive impact by creating fun learning for students, students gained new learning experiences, and students who did not have mobile phones could find out how to use mobile phones, especially to access learning materials. Nevertheless, there are some obstacles in the implementation of digital-based learning, such as Wi-Fi network interference and students' lack of focus in following the selected story. Teachers can maximize the use of digital-based teaching materials by giving intensive attention to students who are less focused and providing additional understanding related to the selected story. This research contributes to the understanding of students' digital literacy and expands knowledge about the development of teaching materials to improve digital literacy at the primary school level.

Keywords: digital literacy, indonesian language learning, elementary school

ABSTRAK

Mudah dan luasnya informasi yang dapat diakses oleh masyarakat membuat teknologi seperti pedang bermata dua yang dapat melukai penggunanya, oleh karena itu bijak dan bertanggung jawab dalam memanfaatkan teknologi menjadi hal penting bagi setiap individu di era digital, khususnya bagi siswa sekolah dasar. Penelitian bertujuan untuk mengeksplorasi penggunaan bahan ajar berbasis digital sebagai upaya penanaman literasi digital pada siswa sekolah dasar dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Metode penelitian yang digunakan adalah pendekatan kualitatif fenomenologi, melibatkan guru dan empat siswa kelas III sebagai subjek penelitian. Pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, dan analisis dokumen, dengan analisis data menggunakan siklus interaktif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan Flipbook cerita rakyat

Madura memberikan dampak positif yang signifikan dengan menciptakan pembelajaran yang menyenangkan bagi siswa, siswa memperoleh pengalaman belajar yang baru, dan siswa yang tidak memiliki Handphone bisa mengetahui cara menggunakan Handphone, khususnya untuk mengakses materi pembelajaran. Meskipun demikian, terdapat beberapa hambatan dalam penerapan pembelajaran berbasis digital, seperti gangguan jaringan Wi-Fi dan kurangnya fokus siswa dalam mengikuti cerita yang dipilih. Guru dapat memaksimalkan penggunaan bahan ajar berbasis digital dengan memberikan perhatian intensif kepada siswa yang kurang fokus dan memberikan pemahaman tambahan terkait cerita yang dipilih. Penelitian ini memberikan kontribusi dalam pemahaman literasi digital siswa dan memperluas pengetahuan tentang pengembangan bahan ajar untuk meningkatkan literasi digital di tingkat sekolah dasar.

Kata Kunci: literasi digital, pembelajaran bahasa indonesia, sekolah dasar

A. Pendahuluan

Pesatnya perkembangan teknologi membuat zaman lebih maju dari masa ke masa (Andika, 2022; Wiriany dkk., 2022). Adanya era digital mampu memberikan dampak yang besar diberbagai bidang, termasuk dalam dunia pendidikan. Pembelajaran yang mulanya dilaksanakan selalu di dalam kelas dan menggunakan media pembelajaran dalam bentuk fisik, dengan berkembangnya era digital pembelajaran dapat dilakukan dari rumah dan media pembelajaran yang dapat digunakan juga beragam seperti permainanonline yang menunjang pembelajaran dan adanya E-Book yang mempermudah siswa untuk mengakses materi pembelajaran diberbagai tempat dan waktu (Dito & Pujiastuti, 2021; Kholifah, 2022;

Nengrum dkk., 2021; Rahmasari, 2021; Rofiq dkk., 2022; Utari dkk., 2021).

Perkembangan teknologi yang pesat tentu memiliki dampak positif dan negatif bagi penggunaannya. Adanya teknologi membuat seseorang dapat mengakses berbagai informasi dengan waktu yang singkat, berkomunikasi dengankerabat yang jauh dan mempermudah pekerjaan. Namun dengan adanya teknologi juga dapat menimbulkan kejahatan-kejahatan di dunia maya, seperti cyberbullying, peretasan data pribadi, dan konsumsi konten-konten negatif dan berita hoax (Abaido, 2020; Macaulay dkk., 2022; Saputra dkk., 2022; Shin & Kim, 2023; Taqiyya & Riyanto, 2020; Zebua, 2023). Mudah dan luasnya informasi yang dapat diakses oleh masyarakat membuat

teknologi seperti pedang bermata dua yang dapat melukai penggunaanya, oleh karena itu bijak dan bertanggung jawab dalam memanfaatkan teknologi menjadi hal penting bagi setiap individu di era digital saat ini.

Literasi digital merupakan kemampuan untuk menggunakan, memahami, dan mengvelusi informasi yang diperoleh dari media digital dan menggunakan informasi yang diperoleh dari media digital dengan bijak (Syafrial, 2023; Tuna, 2022). Literasi digital menjadi sebuah kemampuan yang esensial bagi setiap individu di era digital saat ini, termasuk siswa sekolah dasar (Setiani & Barokah, 2021).

Siswa sekolah dasar merupakan generasi penerus bangsa yang nantinya akan akan tumbuh, berkembang, dan berkarya di dunia digital yang lebih canggih lagi (Hidayat, 2021; Mariati dkk., 2021; Prasrihamni dkk., 2022). Oleh sebab itu penting untuk menanamkan literasi digital pada siswa sekolah dasar sedini mungkin. Literasi digital nantinya akan membantu mereka untuk memanfaatkan teknologi dengan aman, bertanggung jawab, dan dapat memberikan dampak positif bagi dirinya dan orang lain (Hidayat,

2021; Purwanti dkk., 2022; Wati & Madkur, 2021).

Berdasarkan studi pendahuluan yang peneliti lakukan melalui obsevasi dan wawancara kepada guru kelas III di SDN Pagaan Laok I Sumenep, guru menggunakan E-book kumpulan cerita rakyat berbasis digital dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. E-book yang digunakan oleh guru terdapat beberapa barcode untuk menuju cerita rakyat yang ada di internet. Guru melalukan hal tersebut dengan tujuan untuk membiasakan siswa untuk menggunakan teknologi dan mengakses informasi dari internet sejak dini.

Peneliian yang dilakukan oleh Arima dkk., (2022) mengenai *"Pengaruh Literasi Digital terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar Kota Makassar"* mengungkapkan bahwa literasi digital memiliki pengaruh terhadap hasil belajar siswa. Hasil penelitian ini juga merekomendasikan kepada guru untuk memanfaatkan media digital untuk membuat media pembelajaran yang menarik dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Kirana & Ninawati, (2023) juga mengungkapkan bahwa terdapat perbedaan kemampuan berbicara

siswa kelas rendah sebelum dan sesudah diterapkan media pop up book berbasis literasi digital. Dari penelitian ini dapat diketahui bahwa penggunaan media *pop up book* berbasis literasi digital yang diterapkan di kelas rendah mampu meningkatkan kemampuan berbicara siswa. Selain itu, literasi digital juga dapat menjadi salah satu strategi agar siswa di sekolah dasar dapat menghadapi era 4.0 dengan menguatkan karakter siswa secara sistematis dan efektif seperti yang dikemukakan oleh Nisa dkk., (2023) dalam penelitiannya mengenai “Penguatan Pendidikan Karakter melalui Literasi Digital di Sekolah Dasar”.

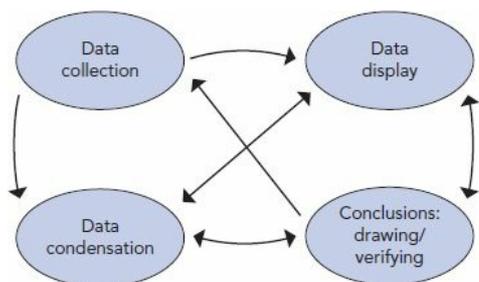
Penelitian mengenai literasi digital pada siswa sekolah dasar telah dilakukan sebelumnya, namun kebanyakan penelitian yang dilakukan menggunakan pendekatan *literature review* seperti (Dewi dkk., 2021; Nisa dkk., 2023; Nugraha, 2022) dan pendekatan kuantitatif (Arima dkk., 2022; Kirana & Ninawati, 2023). Namun penelitian dengan pendekatan kualitatif masih sedikit dilakukan. Perbedaan pendekatan menjadi *novelty* dari penelitian ini. Penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi

penggunaan bahan ajar berbasis digital pada pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas III. Penelitian ini penting untuk dilakukan guna memperluas pengetahuan tentang literasi digital pada siswa sekolah dasar, menjadi referensi bagi guru untuk menanamkan literasi digital pada siswa sekolah dasar, dan menjadi landasan untuk penelitian lebih lanjut terkait bidang literasi digital.

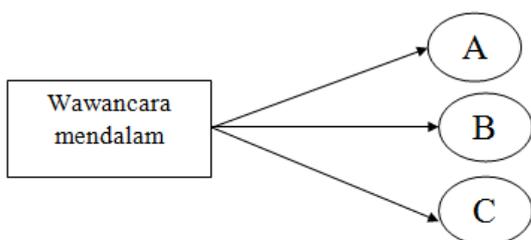
B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif fenomenologi. Metode ini digunakan untuk menggambarkan fenomena yang terjadi secara sistematis, koheren, dan mendalam terkait penggunaan bahan ajar berbasis digital pada pembelajaran Bahasa Indonesia (Moleong, 2019; Sugiyono, 2020). Subjek penelitian ini adalah guru dan 4 siswa kelas III SDN Pragaan Laok I Sumenep. Pengumpulan data dilakukan dengan cara observasi, wawancara, dan analisis dokumen. Analisis data dilakukan dengan menerapkan siklus interaktif dengan tahapan pengumpulan data, kondensasi data, menyajikan data, dan menarik kesimpulan (B. Miles

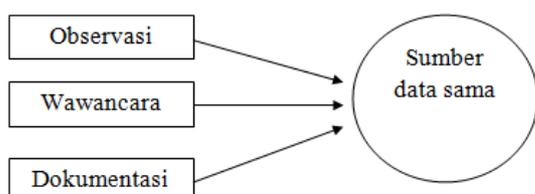
dkk., 2014). Adapun untuk keabsahan data dilakukan dengan triangulasi sumber dan triangulasi teknik (Sugiyono, 2020).



Gambar 1 Siklus Interaktif



Gambar 2 Triangulasi Sumber



Gambar 3 Triangulasi Teknik

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Berdasarkan hasil analisis data, pembelajaran Bahasa Indonesia pada kelas III SDN Pragaan Laok I menggunakan bahan ajar berbasis digital yang berupa Flipbook yang berisi kumpulan cerita rakyat Madura yang berbentuk barcode yang apabila discan dapat mengarahkan siswa ke

YouTube. Berdasarkan hasil wawancara kepada guru kelas III penggunaan bahan ajar berbasis digital ini bertujuan untuk membiasakan siswa untuk menggunakan *gadget* untuk mengakses informasi yang positif seperti materi pembelajaran. Memperkuat pernyataan guru kelas III, riset yang dilakukan oleh Hong, (2024) menunjukkan bahwa siswa yang konsisten menggunakan buku digital dapat mendorong literasi digital siswa daripada siswa yang menggunakan buku tradisional. Siswa yang terus menerus menggunakan buku digital juga menunjukkan ketertarikan kepada literasi digital dan lebih percaya diri dalam menggunakan perangkat elektronik seperti komputer dan *tablet*. Selaras dengan ini, Lulu Fathiyah & Yarti, (2022) mengungkapkan bahwa pemanfaatan media digital selama pembelajaran jarak jauh dapat memunculkan interaksi edikatif antara siswa dengan guru dan pemanfaatan media digital dalam pembelajaran memiliki keterkaitan dengan literasi digital yang berupa budaya digital, keterampilan digital, etika digital, dan keamanan digital.

Guru juga mengungkapkan bahwa siswa lebih antusias dalam pembelajaran menyimak cerita dengan menonton cerita rakyat melalui *gadget* masing-masing siswa. Hal ini selaras dengan hasil observasi kelas, kondisi kelas selama pembelajaran siswa terlihat senang dan aktif ketika mencari materi dengan menggunakan *hanphone* yang dimiliki, adapun siswa yang tidak memiliki *Handphone* menggunakan *tablet* milik sekolah dan *Handphone* milik guru. Mulyati & Iskandar, (2023) menyatakan dengan melibatkan teknologi dalam pembelajaran dengan adanya media pembelajaran yang dikemas dengan kreatif dan inovatif dapat meningkatkan motivasi dan prestasi di dalam kelas. Memperkuat hal ini, Ahmad dkk., (2023) melalui penelitiannya yang mengembangkan buku digital yang didesain menarik dan praktis membuktikan siswa memperoleh hasil post test yang baik dengan nilai rata-rata 86,4. Selain itu, pemanfaatan media pembelajaran berupa video dapat mempengaruhi literasi digital, minat baca, dan hasil belajar siswa (Putri & Ahmadi, 2023).

Tabel 1 Faktor Keaktifan Siswa Selama Pembelajaran

No	Faktor Keaktifan Siswa
1	Diperbolehkan membawa <i>Hanphone</i> ke sekolah
2	Memperoleh pengalaman belajar yang berbeda dari sebelumnya
3	Mengetahui cara menggunakan <i>Handphone</i> untuk mengakses materi pembelajaran

Melalui wawancara kepada 4 siswa kelas III, terdapat beberapa faktor yang membuat siswa antusias selama pembelajaran berlangsung. Pertama, dengan adanya penggunaan *gadget* siswa dapat membawa *Handphone* ke sekolah. Kedua, siswa memperoleh pengalaman yang baru dengan pembelajaran menggunakan *gadget* pribadi untuk dapat mengakses materi pembelajaran, karena selama ini menggunakan buku dan proyektor saja. Ketiga, siswa yang tidak memiliki *gadget* pribadi tetap bisa mengikuti pembelajaran dan bisa mengetahui cara penggunaan *gadget*, utamanya untuk mengakses materi yang disediakan oleh guru.

Tabel 2 Hasil Pengamatan Penggunaan Bahan Ajar Berbasis Digital

Aspek	Hasil Pengamatan
Aktivitas awal pembelajaran	Guru memulai kelas dengan berdo'a bersama dan menggunakan pendekatan persepsi dengan menanyakan siswa mengenai cerita apa yang sering dibaca dan didengar oleh siswa.

Interaksi guru dengan siswa	Interaksi guru dan siswa terlihat <i>instens</i> pada saat apersepsi kelas. Siswa mendengarkan penjelasan guru dengan seksama pada saat penjelasan penggunaan <i>Handphone</i> dan Flipbook
Penggunaan materi pembelajaran	Guru menggunakan Flipbook yang berisikan <i>barcode</i> kumpulan cerita rakyat dan siswa dibebaskan memilih cerita yang akan ditonton.
Partisipasi siswa	Siswa antusias pada saat menyimak cerita rakyat di masing-masing gadget yang dimiliki. Siswa juga antusias untuk bergantian menceritakan kembali cerita yang telah ditonton pada teman kelasnya

Guru kelas III menyatakan bahwa penggunaan bahan ajar Flipbook ini hanya untuk kumpulan cerita rakyat saja, agar siswa dapat menyimak cerita yang ada di Flipbook melalui *gadget* masing-masing siswa. Adapun penjelasan materi dan penugasan dilakukan oleh guru seperti biasa dengan cara konvensional melalui lembar kegiatan peserta didik. Berdasarkan analisis dokumen, tujuan pembelajaran yang dirancang untuk siswa mampu memahami ide pokok dari sebuah cerita dengan tepat, siswa mampu memahami dan memaknai cerita yang didengar dengan baik, siswa mampu menceritakan kembali cerita yang

didengarkan menggunakan bahasa yang baik dan santun, siswa mampu mengungkapkan pesan yang disampaikan dalam cerita dengan benar.

Meskipun pembelajaran dengan menggunakan bahan ajar berbasis digital berlangsung baik dan siswa antusias dalam pembelajaran, namun dalam pelaksanaannya masih terdapat hambatan. Guru kelas III menyampaikan bahwa *Wi-Fi* sekolah terkadang mengalami gangguan yang membuat siswa kesulitan dalam membuka *link* dan melakukan *scan barcode* untuk membuka cerita yang ada di dalam Flipbook. Selain itu, siswa di kelas III yang tergolong aktif, kurang fokus pada cerita yang dipilih dan sering berganti cerita mengikuti temannya.

E. Kesimpulan

Penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan bahan ajar berbasis digital dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas III SDN Pragaan Laok I Sumenep memberikan dampak positif yang signifikan. Penggunaan Flipbook berisi kumpulan cerita rakyat Madura dengan *barcode* yang mengarahkan siswa ke konten video YouTube mampu memperkaya

pengalaman pembelajaran siswa dan meningkatkan minat serta motivasi belajar peserta didik. Meskipun demikian, terdapat beberapa hambatan yang dihadapi dalam penerapan pembelajaran berbasis digital, seperti gangguan jaringan Wi-Fi yang membuat siswa kesulitan mengakses konten digital dan kurangnya fokus siswa dalam mengikuti cerita yang dipilih. Upaya yang dapat guru lakukan untuk memaksimalkan penggunaan bahan ajar berbasis digital dalam pembelajaran Bahasa Indonesia dengan memberikan perhatian yang lebih intens kepada siswa yang kurang fokus pada cerita rakyat yang dipilih dan memberikan pemahaman apabila ada yang tidak dipahami oleh siswa terkait cerita rakyat yang dipilih. Penelitian terkait literasi digital pada tingkat sekolah dasar masih perlu untuk diperluas, utamanya penelitian terkait pengembangan bahan ajar untuk meningkatkan literasi digital siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Abaido, G. M. (2020). Cyberbullying on social media platforms among university students in the United Arab Emirates. *International Journal of Adolescence and Youth*, 25(1). <https://doi.org/10.1080/02673843.2019.1669059>
- Ahmad, S. A., Sriwahyuni, W., Aeni, A. N., & Mutmainnah, A. (2023). Pengembangan BANGDZAMAL sebagai Media Pembelajaran Digital PAI Kelas VI SD. *Al-Madrasah: Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 7(2), 690. <https://doi.org/10.35931/am.v7i2.2079>
- Andika, A. (2022). Agama Dan Perkembangan Teknologi Di Era Modern. *Abrahamic Religions: Jurnal Studi Agama-Agama*, 2(2), 129–139.
- Arima, M., Amaliyah, N., Abustang, P., & Alam, S. (2022). PENGARUH LITERASI DIGITAL TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA SEKOLAH DASAR KOTA MAKASSAR. *Pendas Mahakam : Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Sekolah Dasar*, 6(2), 105–110. <https://doi.org/10.24903/pm.v6i2.818>
- B. Miles, M., Huberman, A. M., & Saldaña, J. (2014). *Qualitative Data Analysis* (3 ed.). SAGE Publications.

- Dewi, D. A., Hamid, S. I., Annisa, F., Oktafianti, M., & Genika, P. R. (2021). Menumbuhkan Karakter Siswa melalui Pemanfaatan Literasi Digital. *Jurnal Basicedu*, 5(6), 5249–5257. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i6.1609>
- Dito, S. B., & Pujiastuti, H. (2021). Dampak Revolusi Industri 4.0 Pada Sektor Pendidikan: Kajian Literatur Mengenai Digital Learning Pada Pendidikan Dasar dan Menengah. *Jurnal Sains dan Edukasi Sains*, 4(2), 59–65. <https://doi.org/10.24246/juses.v4i2p59-65>
- Hidayat, A. (2021). *Pendidikan Generasi Alpha-Jejak Pustaka* (Vol. 1). Jejak Pustaka.
- Hong, J. (2024). The effect of classes using digital materials in science classes on elementary school students' digital literacy and their perception of digital classes. *Educational Research Institute*, 43(3), 857–875. <https://doi.org/10.34245/jed.43.3.857>
- Kholifah, A. (2022). Strategi Pendidikan Pesantren Menjawab Tantangan Sosial di Era Digital. *Jurnal Basicedu*, 6(3), 4967–4978. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i3.2811>
- Kirana, D., & Ninawati, M. (2023). PENGARUH MEDIA POP UP BOOK BERBASIS LITERASI DIGITAL UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN BERBICARA SISWA KELAS RENDAH DI SEKOLAH DASAR. *LITERASI: Jurnal Ilmiah Pendidikan Bahasa, Sastra Indonesia dan Daerah*, 13(1), 163–168. <https://doi.org/10.23969/literasi.v13i1.6626>
- Lulu Fathiyah, & Yarti, I. (2022). ANALISIS PEMANFAATAN PLATFORM ZOOM DENGAN KEMAMPUAN LITERASI DIGITAL PADA SISWA KELAS V SEKOLAH DASAR. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 8(3), 746–757. <https://doi.org/10.31949/jcp.v8i3.2587>
- Macaulay, P. J. R., Betts, L. R., Stiller, J., & Kellezi, B. (2022). Bystander responses to cyberbullying: The role of perceived severity, publicity, anonymity, type of cyberbullying, and victim response. *Computers in Human*

- Behavior*, 131. <https://doi.org/10.32585/jp.v30i1.1190>
- <https://doi.org/10.1016/j.chb.2022.107238>
- Mariati, P., Asmarani, R., Sunanto, S., & Hardiningrum, A. (2021). Inovasi Pembelajaran Seni Berbasis Mobile Learning bagi Mahasiswa Pendidikan Guru Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(6), 5783–5792. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i6.1741>
- Moleong, L. J. (2019). *Metodologi Penelitian Kualitatif* (Revisi). PT. Remaja Rosdakarya.
- Mulyati, S., & Iskandar, I. (2023). The Use of Quiz-Based Digital Media on Student Motivation and Learning Outcomes. *Edumas pul: Jurnal Pendidikan*, 7(1), 1903–1910. <https://doi.org/10.33487/edumas pul.v7i1.6626>
- Nengrum, T. A., Pettasolong, N., & Nuriman, M. (2021). Kelebihan dan Kekurangan Pembelajaran Luring dan Daring dalam Pencapaian Kompetensi Dasar Kurikulum Bahasa Arab di Madrasah Ibtidaiyah 2 Kabupaten Gorontalo. *JURNAL PENDIDIKAN*, 30(1), 1.
- Nisa, N., Hidayat, N. A. S. N., & Wahyuningsih, Y. (2023). Penguatan Pendidikan Karakter melalui Literasi Digital di Sekolah Dasar. *Journal on education*, 5(2), 2457–2646.
- Nugraha, D. (2022). Literasi Digital dan Pembelajaran Sastra Berpaut Literasi Digital di Tingkat Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(6), 9230–9244. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i6.3318>
- Prasrihamni, M., Zulela, Z., & Edwita, E. (2022). Optimalisasi penerapan kegiatan literasi dalam meningkatkan minat baca siswa sekolah dasar. *Jurnal cakrawala pendas*, 8(1), 128–134.
- Purwanti, Y. G., Maruti, E. S., & Budyartati, S. (2022). Penguatan Literasi Digital Siswa Sekolah Dasar Melalui Penerapan E-learning. *Prosiding Konferensi Ilmiah Dasar*, 3, 288–297.
- Putri, S. R., & Ahmadi, F. (2023). Pengaruh Media Video Pembelajaran Terhadap Literasi Digital, Minat Baca dan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Journal of Education Action*

- Research*, 7(3), 446–455.
<https://doi.org/10.23887/jear.v7i3.66997>
- Rahmasari, H. (2021). Penggunaan Media Youtube sebagai Solusi Media Pembelajaran Bahasa Arab di Masa Pandemi. *Maharaat: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab*, 3(1).
<https://doi.org/10.18196/mht.v3i1.11362>
- Rofiq, A. A., Anjaina, A., Romdloni, R., & Ulwiyah, N. (2022). Media Quizizz Mampu Mengatasi Kejenuhan Siswa dalam Pembelajaran Daring pada Masa Pandemi Covid-19. *Aksara: Jurnal Ilmu Pendidikan Nonformal*, 8(1), 101.
<https://doi.org/10.37905/aksara.8.1.101-112.2022>
- Saputra, M. K., Amanda, B., Rahmandani, R., Wulandari, N. R., Luthfiyah, N. U., Hasanah, U., Akhira, A. N., Hidayat, A., Febriyanti, B., & Aditya, M. (2022). The Darkness and Lightness Media Sosial Bagi Remaja. *Proceeding Conference On Psychology and Behavioral Sciences*, 1(1), 42–58.
- Setiani, N. N., & Barokah, N. (2021). Urgensi literasi digital dalam menyongsong siswa sekolah dasar menuju generasi emas tahun 2045. *Prosiding SEMAI: Seminar Nasional PGMI*, 1, 411–427.
- Shin, W., & Kim, H.-W. (2023). Problematic mobile phone use and cyberbullying perpetration in adolescents. *Behaviour & Information Technology*, 42(4), 424–443.
<https://doi.org/10.1080/0144929X.2022.2104756>
- Sugiyono. (2020). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Syafrial, H. (2023). *Literasi Digital* (1 ed.). Nas Media Pustaka.
- Taqiyya, R., & Riyanto, S. (2020). Strategi Pemanfaatan Media Sosial Facebook Dan Whatsapp Untuk Memperluas Jaringan Pemasaran Digital Benih Sayuran Oleh Wafipreneur Di Masa Pandemi Covid-19. *Syntax Idea*, 2(10), 813–826.
- Tuna, Y. (2022). Literasi digital dalam pembelajaran di SD sebagai upaya peningkatan kualitas pendidik. *Prosiding seminar nasional pendidikan dasar*.
- Utari, S. D., Agustin, M. L., Dzikri, A. M., & Ayundasari, L. (2021).

Perancangan Aplikasi Virtual Reality Cagar Budaya untuk Pembelajaran Sejarah Lokal. *Historia: Jurnal Pendidik dan Peneliti Sejarah*, 4(2), 103–114. <https://doi.org/10.17509/historia.v4i2.25740>

Wati, N. S., & Madkur, A. (2021). A Narrative Inquiry into Indonesian Elementary Students' Experiences in English Online Learning during Covid-19. *Elementary: jurnal ilmiah pendidikan dasar*, 7(2). <https://doi.org/10.32332/ejipd.v7i2.3718>

Wirany, D., Natasha, S., & Kurniawan, R. (2022). Perkembangan Teknologi Informasi dan Komunikasi terhadap Perubahan Sistem Komunikasi Indonesia. *Jurnal Nomosleca*, 8(2), 242–252.

Zebua, F. R. S. (2023). Analisis Tantangan dan Peluang Guru di Era Digital. *Jurnal Informatika dan Teknologi Pendidikan*, 3(1), 21–28. <https://doi.org/10.25008/jitp.v3i1.55>