

PEMANFAATAN TEKNOLOGI DIGITAL UNTUK MENINGKATKAN MINAT BACA SISWA SEKOLAH DASAR

Abdul Aziz¹, Alya Inda Fajrani², Shalliwa Khairaty³
Adrias⁴, Chandra⁵

PGSD FIP Universitas Negeri Padang

¹abdulazisazis438@gmail.com, ²liayoga266@gmail.com, ³khaiiraaty@gmail.com.

¹adrias@fip.unp.ac.id, ²chandra@fip.unp.ac.id

ABSTRACT

The rapid development of digital technology has influenced the field of education, including students' reading literacy in elementary schools. Today, children tend to use digital devices more for entertainment rather than educational activities. Data from UNESCO shows that Indonesia's literacy index is very low, with only 0.001% of the population categorized as avid readers, while the average Indonesian child spends around 9 hours per day looking at gadget screens. This condition indicates that the potential of digital technology as a tool to support literacy has not been utilized optimally. This article aims to examine the use of digital technology as a means to improve literacy among elementary school students and to identify effective forms of digital media in learning, using a literature study method.

The results of the study show that the directed use of digital technology has been proven to significantly increase students' interest in and ability in literacy. One study recorded an increase in reading interest from 35% to 75% after implementing creative technology-based methods for three months. The use of instructional video media among 149 students in Jakarta also showed a significant effect, with 43.6% of students reaching a high level of reading interest. Digital literacy programs combined with reading habits before lessons are effective in building literacy habits while also helping parents guide the wise use of gadgets. Effective strategies work through four main mechanisms: habituation, modeling, interaction, and motivation reinforcement. The success of literacy programs is also determined by teacher competence, support from the school ecosystem, and active involvement of parents. Digital technology will be effective when it is integrated pedagogically and purposefully into the literacy learning process.

Keywords: digital literacy, digital technology, elementary school, learning media, reading interest

ABSTRAK

Perkembangan teknologi digital yang pesat telah memengaruhi dunia pendidikan, termasuk dalam hal literasi membaca siswa sekolah dasar. Anak-anak saat ini lebih banyak menggunakan perangkat digital untuk hiburan dibandingkan kegiatan edukatif. Data UNESCO menunjukkan indeks literasi Indonesia berada pada posisi

sangat rendah, dengan hanya 0,001% populasi yang tergolong rajin membaca, sementara rata-rata anak Indonesia menghabiskan sekitar 9 jam per hari menatap layar gadget. Kondisi ini menunjukkan bahwa potensi teknologi digital sebagai sarana pendukung literasi belum dimanfaatkan secara optimal. Artikel ini bertujuan mengkaji pemanfaatan teknologi digital sebagai sarana peningkatan literasi siswa sekolah dasar serta mengidentifikasi bentuk media digital yang efektif dalam pembelajaran, menggunakan metode studi literatur. Hasil kajian menunjukkan bahwa pemanfaatan teknologi digital secara terarah terbukti meningkatkan minat dan kemampuan literasi siswa secara signifikan. Salah satu penelitian mencatat peningkatan minat baca dari 35% menjadi 75% setelah penerapan metode kreatif berbasis teknologi selama tiga bulan. Penggunaan media video pembelajaran pada 149 siswa di Jakarta juga terbukti berpengaruh signifikan, dengan 43,6% siswa mencapai kategori minat baca tinggi. Program literasi digital yang dikombinasikan dengan pembiasaan membaca sebelum pembelajaran efektif membentuk kebiasaan literasi sekaligus membantu orang tua mengarahkan penggunaan gadget secara bijak. Strategi yang efektif bekerja melalui empat mekanisme utama, yaitu pembiasaan, pemodelan, interaksi, dan penguatan motivasi. Keberhasilan program literasi juga ditentukan oleh kompetensi guru, dukungan ekosistem sekolah, serta keterlibatan aktif orang tua. Teknologi digital akan menjadi efektif apabila diintegrasikan secara pedagogis dan terarah dalam proses pembelajaran literasi.

Kata Kunci: literasi digital, media pembelajaran, minat baca, sekolah dasar, teknologi digital

A. Pendahuluan

Perkembangan teknologi digital pada era globalisasi saat ini telah membawa perubahan besar dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk dalam dunia pendidikan. Transformasi ini menuntut adanya penyesuaian dalam proses pembelajaran agar lebih efektif, efisien, dan menarik bagi peserta didik. Pemanfaatan teknologi digital dalam pendidikan dapat meningkatkan motivasi belajar serta memberikan pengalaman belajar yang

lebih variatif bagi siswa sekolah dasar (Rosyidah et al., n.d.). Oleh karena itu, integrasi teknologi dalam pembelajaran menjadi kebutuhan penting dalam menghadapi tantangan pendidikan abad ke-21.

Di sisi lain, literasi membaca merupakan keterampilan dasar yang sangat penting bagi perkembangan akademik siswa. Kemampuan membaca tidak hanya menjadi dasar dalam memahami berbagai materi pelajaran, tetapi juga berperan dalam

mengembangkan kemampuan berpikir kritis, komunikasi, dan kreativitas siswa (Veronica, 2025). Literasi yang baik memungkinkan siswa untuk mengakses pengetahuan secara lebih luas serta meningkatkan kualitas pembelajaran yang mereka terima (Surabaya et al., 2025).

Namun, realitas di lapangan menunjukkan bahwa minat baca siswa sekolah dasar masih tergolong rendah. Rendahnya minat baca ini disebabkan oleh berbagai faktor, seperti kurangnya ketertarikan siswa terhadap aktivitas membaca, metode pembelajaran yang kurang menarik, serta pengaruh teknologi yang lebih banyak dimanfaatkan untuk hiburan dibandingkan sebagai sarana belajar (Sakide et al., 2025).

Selain itu, siswa cenderung lebih tertarik pada permainan digital dan media sosial dibandingkan membaca buku, sehingga berdampak pada rendahnya budaya literasi di sekolah (Muttaqin, 2024). Permasalahan tersebut diperparah oleh kurangnya inovasi dalam pembelajaran yang mampu melibatkan siswa secara aktif. Pendekatan pembelajaran yang monoton dan tidak interaktif dapat menyebabkan siswa merasa jenuh dan kurang termotivasi untuk

membaca (Surabaya et al., 2025). Akibatnya, kemampuan literasi siswa tidak berkembang secara optimal dan berpotensi memengaruhi prestasi belajar mereka secara keseluruhan. Meskipun demikian, perkembangan teknologi digital sebenarnya memberikan peluang besar untuk meningkatkan minat baca siswa. Pemanfaatan media digital, seperti aplikasi pembelajaran, e-book, serta berbagai platform interaktif, dapat menjadikan kegiatan membaca lebih menarik dan menyenangkan bagi siswa. Literasi digital juga berperan penting dalam membantu siswa memahami, mengolah, serta memanfaatkan informasi secara efektif dalam proses pembelajaran (Rosyidah et al., n.d.). Dengan demikian, teknologi digital tidak hanya menjadi tantangan, tetapi juga solusi dalam meningkatkan kualitas literasi siswa.

Beberapa penelitian menunjukkan bahwa penerapan pendekatan kreatif dan interaktif, termasuk yang berbasis teknologi, mampu meningkatkan minat baca siswa secara signifikan. Penggunaan media pembelajaran yang menarik, seperti permainan edukatif dan kegiatan literasi interaktif, terbukti

dapat meningkatkan keterlibatan serta motivasi siswa dalam membaca (Veronica, 2025). Hal ini menunjukkan bahwa pemanfaatan teknologi digital yang tepat dapat menjadi strategi efektif dalam menumbuhkan budaya literasi di sekolah dasar.

Berdasarkan uraian tersebut, dapat dilihat adanya kesenjangan antara potensi teknologi digital dalam pembelajaran dengan rendahnya minat baca siswa di sekolah dasar. Oleh karena itu, diperlukan kajian lebih lanjut mengenai bagaimana pemanfaatan teknologi digital dapat dioptimalkan untuk meningkatkan minat baca siswa.

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pemanfaatan teknologi digital dalam meningkatkan minat baca siswa sekolah dasar. Adapun manfaat penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi secara teoritis dalam pengembangan ilmu pendidikan, serta secara praktis menjadi referensi bagi guru dan sekolah dalam mengembangkan strategi pembelajaran berbasis teknologi untuk meningkatkan minat baca siswa.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian deskriptif dengan pendekatan kualitatif. Metode deskriptif digunakan untuk menggambarkan fenomena secara sistematis, faktual, dan akurat sesuai dengan kondisi yang ada (Sugiyono, n.d.). Pendekatan kualitatif dipilih karena penelitian ini bertujuan untuk memahami dan menjelaskan pemanfaatan teknologi digital dalam meningkatkan minat baca anak secara mendalam.

Penelitian ini tidak dilakukan secara langsung di lapangan, melainkan menggunakan metode studi pustaka (library research). Studi pustaka merupakan teknik pengumpulan data dengan cara mengkaji berbagai sumber tertulis seperti buku, jurnal ilmiah, dan artikel yang relevan dengan topik penelitian. Data yang digunakan dalam penelitian ini bersumber dari berbagai hasil penelitian terdahulu yang membahas pemanfaatan teknologi digital dalam meningkatkan minat baca anak.

Beberapa penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa penggunaan teknologi digital seperti gadget, e-book, dan platform literasi digital dapat memberikan pengaruh positif

terhadap minat baca anak apabila digunakan secara tepat (Inayati et al., 2024). Oleh karena itu, penelitian ini berfokus pada analisis berbagai temuan tersebut untuk memperoleh gambaran yang komprehensif.

Teknik analisis data yang digunakan adalah analisis deskriptif kualitatif, yaitu dengan cara mengumpulkan data dari berbagai sumber, kemudian mengelompokkan dan menyederhanakan data sesuai dengan fokus penelitian, menyajikan data dalam bentuk uraian yang sistematis, serta menarik kesimpulan berdasarkan hasil analisis yang telah dilakukan.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Berdasarkan kajian terhadap artikel yang dianalisis, ditemukan bahwa rendahnya minat baca siswa sekolah dasar merupakan masalah yang konsisten ditemukan di berbagai daerah di Indonesia yang dipengaruhi oleh dua faktor besar yang saling berkaitan: meluasnya penggunaan teknologi digital (khususnya gadget) di kalangan anak-anak, serta kurangnya strategi pembelajaran literasi yang inovatif dari guru.

Sebelum intervensi dilakukan di SD Negeri 027 Palembang, hanya sekitar

35% siswa yang memiliki ketertarikan terhadap kegiatan membaca dan menulis. Setelah penerapan metode kreatif seperti cerita bergambar, permainan kata, dan menulis cerita pendek selama kurang lebih tiga bulan, minat membaca dan menulis siswa meningkat menjadi 75%, dengan kemampuan membaca meningkat 40% dan kemampuan menulis meningkat 50% (Veronica, 2025). Temuan ini menunjukkan bahwa pendekatan yang menyenangkan dan partisipatif mampu mengubah sikap siswa terhadap aktivitas literasi secara signifikan.

Pendampingan literasi interaktif di SDN Wilangan Ponorogo menggunakan tujuh pendekatan sekaligus, yaitu diskusi kecil, storytelling, outdoor learning, permainan literasi, membaca bersama, cerita bergilir, dan pojok baca (Surabaya et al., 2025). Hasil observasi menunjukkan peningkatan nyata dalam keterlibatan siswa, di mana semua siswa yang diwawancarai menyatakan antusias dan merasa senang dengan kegiatan tersebut, terutama karena mereka tidak sekadar duduk mendengar,

tetapi aktif terlibat dalam proses belajar.

Penggunaan media games book dalam penelitian tindakan kelas di kelas III UPT SDI BTN IKIP 1 menunjukkan bahwa pada siklus pertama rata-rata skor minat baca siswa berada di angka 62% atau kategori sedang (Sakide et al., 2025). Setelah penyempurnaan strategi pada siklus kedua dengan menambahkan elemen kompetisi dan bimbingan individual, seluruh indikator minat baca seperti perasaan senang, pemusatan perhatian, motivasi, emosi, dan upaya membaca meningkat melampaui batas kriteria tinggi yang ditetapkan, yaitu di atas 75%.

Kajian terhadap 149 siswa kelas V di SDN Cilincing 03 Jakarta menunjukkan bahwa media video pembelajaran berpengaruh signifikan terhadap literasi digital, minat baca, dan hasil belajar siswa, dengan nilai signifikansi 0,000 ($< 0,05$) pada uji MANOVA (Putri & Ahmadi, 2023). Sebesar 43,6% siswa menunjukkan minat baca dalam kategori tinggi setelah mendapatkan media video pembelajaran, dan 71,1% tingkat pelaksanaan pemberian video dinilai sangat baik.

Program literasi digital yang dikombinasikan dengan pembiasaan membaca 15 menit sebelum pembelajaran terbukti efektif meningkatkan minat membaca siswa di SDN Kebun Besar 2 Tangerang (Muttaqin, 2024). Data efektivitas program menunjukkan peningkatan dari siklus tidak tuntas ke tuntas secara konsisten. Para orang tua murid juga melaporkan bahwa anak-anak mereka lebih mudah diarahkan dalam penggunaan media sosial setelah mengikuti program literasi digital tersebut.

Dari sisi dampak gadget, (A & Indriati, 2021) dan (Meranti et al., 2023) secara khusus mengupas bagaimana penggunaan gadget yang tidak terkontrol berkontribusi langsung pada penurunan minat baca. Data UNESCO yang dikutip Meranti menunjukkan indeks literasi Indonesia berada di posisi sangat rendah, dengan hanya 0,001% dari populasi yang tergolong rajin membaca. Sementara itu, rata-rata anak Indonesia menghabiskan sekitar 9 jam per hari menatap layar gadget. Fitur-fitur seperti game, YouTube, dan media sosial terbukti jauh lebih menarik perhatian siswa dibandingkan buku bacaan.

Literasi digital memiliki peran krusial dalam mempersiapkan siswa menghadapi era teknologi, namun implementasinya masih terhambat oleh kesenjangan akses teknologi, keterbatasan kemampuan guru, dan minimnya konten pembelajaran berkualitas (Rosyidah et al., n.d.) Penggunaan gadget secara terarah justru dapat memperkuat literasi informasi siswa, tetapi tanpa pengawasan dan panduan yang jelas, gadget lebih sering menjadi sumber gangguan daripada alat belajar (Julianty, 2025)

Strategi literasi yang efektif di era digital bekerja melalui empat mekanisme utama, yaitu pembiasaan, pemodelan, interaksi, dan penguatan motivasi (Hamdan, 2026). Strategi seperti read aloud, retelling stories, permainan literasi, dan penyediaan pojok baca terbukti mampu meningkatkan keterlibatan siswa sekaligus membangun kebiasaan membaca secara berkelanjutan.

Pada intinya, teknologi digital merupakan pisau bermata dua dalam konteks minat baca siswa sekolah dasar: ia bisa menjadi hambatan sekaligus peluang, tergantung pada bagaimana ia dikelola.

Gadget sebagai faktor penghambat minat baca

Tercermin jelas dalam beberapa temuan bahwa siswa lebih memilih bermain game atau menonton konten di YouTube daripada membaca buku, karena kedua aktivitas itu memberikan stimulus visual dan hiburan yang jauh lebih instan. Hal ini sejalan dengan pandangan bahwa penggunaan gadget yang berlebihan cenderung mengurangi ketahanan perhatian siswa terhadap teks yang lebih panjang dan membutuhkan konsentrasi. Kondisi ini bukan semata kelemahan karakter anak, melainkan juga cerminan dari metode pembelajaran yang masih konvensional dan kurang mampu bersaing secara daya tarik dengan konten digital.

Namun demikian, teknologi digital tidak harus selalu dipandang sebagai musuh literasi. Penelitian (Putri & Ahmadi, 2023) membuktikan bahwa ketika media video pembelajaran digunakan secara terstruktur dan berkualitas, ia justru mampu meningkatkan minat baca. Hal itu karena video menyajikan materi dalam format yang menarik secara visual dan auditori sehingga

memancing rasa ingin tahu siswa untuk mencari informasi lebih lanjut melalui membaca. Ini menunjukkan bahwa teknologi digital, jika diintegrasikan secara pedagogis dan bukan sekadar hiburan, dapat menjadi jembatan menuju aktivitas literasi yang lebih dalam.

Pendekatan interaktif dan berbasis permainan

Pendekatan interaktif berbasis permainan terbukti menjadi strategi yang konsisten berhasil di hampir semua penelitian yang dikaji. Games book, storytelling, cerita bergambar, dan media video semuanya memiliki satu benang merah: mereka mengubah membaca dari aktivitas pasif menjadi pengalaman yang melibatkan emosi, imajinasi, dan partisipasi aktif siswa. Ini selaras dengan teori behavioristik bahwa perubahan perilaku terjadi melalui pembiasaan yang disertai stimulus positif secara berulang. Ketika siswa merasa senang dan berhasil dalam kegiatan literasi, mereka akan lebih terdorong untuk terus melakukannya.

Peran guru

Dalam semua temuan, peran guru menempati posisi sentral yang tidak bisa digantikan oleh teknologi apapun. Guru yang mampu memilih

dan mengimplementasikan metode pembelajaran yang variatif, memahami kebutuhan siswa, serta memberikan pemodelan membaca yang baik (seperti dalam teknik read aloud) menjadi faktor penentu keberhasilan program literasi. (Rosyidah et al., n.d.) menekankan bahwa salah satu hambatan terbesar literasi digital justru berasal dari keterbatasan kompetensi digital guru itu sendiri. Oleh sebab itu, pelatihan guru bukan sekadar tambahan program, melainkan syarat wajib agar pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran literasi bisa berjalan efektif.

Keterlibatan orang tua dan ekosistem sekolah

(Muttaqin, 2024) mencatat bahwa keberhasilan program literasi digital di sekolah terbukti lebih efektif ketika orang tua turut memahami pentingnya literasi dan ikut memantau penggunaan gadget anak di rumah. Ini mengonfirmasi bahwa peningkatan minat baca tidak cukup hanya diselesaikan di ruang kelas, tetapi membutuhkan pendekatan ekosistem yang mencakup sekolah, keluarga, dan komunitas.

Secara keseluruhan, pemanfaatan teknologi digital untuk

meningkatkan minat baca siswa sekolah dasar bukan soal memilih antara teknologi atau buku, melainkan soal bagaimana keduanya dipadukan secara cerdas dan terarah. Teknologi menjadi efektif ketika digunakan sebagai alat untuk menstimulasi rasa ingin tahu dan keterlibatan siswa, bukan sebagai pengganti pengalaman membaca itu sendiri. Program literasi yang terbukti berhasil selalu mengombinasikan strategi yang menyenangkan, peran guru yang aktif sebagai fasilitator, dukungan lingkungan sekolah yang kondusif, serta keterlibatan orang tua di rumah.

Selain temuan yang telah dipaparkan, terdapat dimensi lain yang memperkaya pemahaman mengenai hubungan antara literasi digital dan minat baca siswa sekolah dasar, terutama dari sisi kedalaman pemahaman, keamanan digital, serta penguatan aspek kognitif siswa.

Literasi membaca tidak lagi dipahami sekadar sebagai aktivitas membaca teks, melainkan mencakup kemampuan memahami, menganalisis, dan memanfaatkan informasi dalam berbagai bentuk. Kajian menunjukkan bahwa bahan bacaan berkembang menjadi lebih beragam, termasuk teks digital dan

multimodal seperti grafik, tabel, dan media interaktif (Ayu et al., 2025). Kondisi ini menuntut siswa untuk memiliki kemampuan memahami informasi secara lebih kompleks. Fokus peningkatan literasi tidak cukup berhenti pada frekuensi membaca, tetapi perlu diarahkan pada kualitas pemahaman dan kemampuan berpikir kritis terhadap isi bacaan.

Pada sisi penggunaan teknologi, literasi digital mencakup lebih dari sekadar keterampilan teknis. Pemahaman tentang pengelolaan waktu layar, perlindungan data pribadi, serta etika komunikasi di ruang digital menjadi bagian penting dalam pembentukan perilaku siswa (No et al., 2026). Tanpa bekal tersebut, akses luas terhadap informasi berpotensi membawa dampak negatif, seperti paparan konten yang tidak sesuai dan kecenderungan penggunaan gadget secara berlebihan. Edukasi literasi digital membantu siswa mengenali batasan serta memilih konten yang bermanfaat bagi perkembangan belajar mereka.

Literasi digital juga berperan dalam mengembangkan kemampuan kognitif siswa, terutama dalam berpikir kritis, analitis, dan reflektif.

Kemampuan ini mendorong siswa untuk lebih aktif dalam mencari, memahami, serta mengevaluasi informasi yang diperoleh dari berbagai sumber (Simbolon, 2022). Aktivitas membaca menjadi lebih bermakna karena siswa tidak hanya menerima informasi, tetapi juga mengolahnya secara mendalam.

Di lingkungan sekolah, kegiatan literasi yang dilakukan secara konsisten menunjukkan pengaruh positif terhadap kemampuan membaca pemahaman. Pembiasaan membaca, dukungan fasilitas, serta keterlibatan teman sebaya membantu siswa dalam memahami ide pokok, tema, dan isi bacaan secara lebih utuh (Siti Habibah, Ryka Ayu Lestari & Hidayat, 2025). Keberlanjutan program dan keterlibatan berbagai pihak menjadi faktor penting dalam membentuk kebiasaan membaca yang kuat.

Peran lingkungan di luar sekolah juga memberikan kontribusi yang signifikan. Program pendampingan literasi melalui bimbingan belajar dan penyediaan pojok baca mampu meningkatkan kemampuan membaca siswa secara bertahap, mulai dari membaca kata hingga membaca kalimat dengan

lancar (Rida Pebriani, Suhani, Dita Tri Hastopani, 2026). Kegiatan yang dilakukan secara rutin dan menyenangkan mampu menumbuhkan minat baca serta membangun kebiasaan literasi sejak dini.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil kajian, pemanfaatan teknologi digital terbukti memiliki peran ganda dalam meningkatkan minat baca siswa sekolah dasar. Di satu sisi, penggunaan gadget yang tidak terkontrol dapat menurunkan minat baca karena anak lebih tertarik pada hiburan instan seperti game dan media sosial. Namun, di sisi lain, teknologi digital yang diarahkan secara tepat melalui media pembelajaran interaktif, video edukasi, e-book, dan permainan literasi mampu menumbuhkan motivasi serta keterlibatan siswa dalam aktivitas membaca.

Keberhasilan program literasi digital sangat bergantung pada strategi pembelajaran yang kreatif, peran guru sebagai fasilitator, serta dukungan ekosistem sekolah dan orang tua. Pendekatan yang menyenangkan, partisipatif, dan

konsisten terbukti meningkatkan keterampilan membaca sekaligus membangun kebiasaan literasi berkelanjutan.

Dengan demikian, pemanfaatan teknologi digital bukanlah pengganti buku, melainkan sarana pendukung yang dapat memperkuat budaya literasi apabila digunakan secara terarah, terstruktur, dan didukung oleh semua pihak. Integrasi teknologi dalam pembelajaran literasi menjadi solusi strategis untuk menghadapi tantangan rendahnya minat baca siswa sekolah dasar dan sekaligus mempersiapkan mereka menghadapi era digital.

DAFTAR PUSTAKA

- A, R. W., & Indriati, D. K. (2021). *Seminar Nasional PGMI 2021 Dampak Gadget terhadap Minat Baca Peserta Didik pada Tingkat SD / MI menunjang kegiatan belajar di sekolah . Dengan membaca.* 555–568.
- Ayu, I. D., Paramitha, A., & Indrawan, I. G. B. (2025). *PENGUNAAN MEDIA DIGITAL UNTUK MEMENGARUHI HASIL THE USE OF DIGITAL MEDIA TO INFLUENCE READING LITERACY.* 23(1), 1469–1476.
- Hamdan, A. rahman. (2026). *Strategi guru dalam meningkatkan literasi siswa sekolah dasar di era digital.* 11, 760–773.
- Inayati, N., Dewanti, H. P., & Sutopo, R. (2024). *Jurnal basicedu.* 8(3), 2264–2271.
- Julianty, V. (2025). *THE USE OF GADGETS AS A SOURCE OF INFORMATION LITERACY.* 14(4), 2989–2999.
- Meranti, R. E., Guru, P., Anak, P., Dini, U., & Kuning, U. L. (2023). *Upaya Guru dalam Meningkatkan Minat Membaca Buku Anak Sekolah Dasar di Era Digitalisasi.* 2(2), 40–48.
- Muttaqin, M. F. (2024). *Implementasi Literasi Digital pada Siswa Sekolah Dasar.* 7, 85–94.
- No, V., Hal, F., Fathurrahman, M., Sarjono, J., & Abdul, M. (2026). *Peningkatan Literasi Digital dan Penyaringan Internet Sehat pada Siswa SD Desa Pule.* 1(2), 2024–2027.
- Putri, S. R., & Ahmadi, F. (2023). *Pengaruh Media Video Pembelajaran Terhadap Literasi Digital , Minat Baca dan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar.* 7(3), 446–455.
- Rida Pebriani, Suhani, Dita Tri Hastopani, I. K. (2026). *UPAYA PENINGKATAN MINAT BACA ANAK SEKOLAH DASAR MELALUI PENDAMPINGAN KETERAMPILAN LITERASI DI DESA TENJOLAHANG TIMUR Informasi Artikel Model kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang dilaksanakan oleh mahasiswa Kuliah Kerja Nyata (KKN) di Desa Tenjolah.* 3, 14–18.
- Rosyidah, A. Z., Eka, N., Septiani, P., & Wibowo, S. (n.d.). *Mewujudkan Generasi CERDIG (Cerdas Digital) : Literatur Review Integrasi Literasi Digital dalam Pembelajaran di Sekolah Dasar.* 0738(4), 813–821.
- Sakide, D., Faisal, M., & Daeng, A. (2025). *Meningkatkan Minat Baca Siswa Kelas III Menggunakan.* 2(1), 94–100.

- Simbolon, M. & N. (2022). Simbolon, Marini & Nafiah (2022). Pengaruh Literasi Digital dan Minat Baca Terhadap Kemampuan Berfikir Kritis Siswa. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 8(2), 532–542. <http://dx.doi.org/10.31949/jcp.v8i2.2449>
- Siti Habibah, Ryka Ayu Lestari, S. F. A., & Hidayat, A. F. (2025). *Pengaruh Kegiatan Literasi Sekolah Terhadap Kemampuan*. 2(1), 10–20.
- Sugiyono. (n.d.). *Metode penelitian kuantitatif kualitatif dan r&d*.
- Surabaya, U. M., Islam, U., & Sunan, N. (2025). *PENDAMPINGAN LITERASI INTERAKTIF UNTUK MENINGKATKAN MINAT BACA SISWA SEKOLAH DASAR*. 4, 56–62. <https://doi.org/10.36781/khidmatuna.v4i2.1185>
- Veronica, M. (2025). *Peningkatan Literasi Membaca dan Menulis melalui Metode Kreatif di SD Negeri 027 Palembang*. 9(1), 18–23.