
PEMANFAATAN APLIKASI *MICROSOFT TEAMS* DALAM PROSES *E-LEARNING* UNTUK MENINGKATKAN LITERASI DIGITAL SISWA SEKOLAH DASAR

Endang Sri Maruti¹

Universitas PGRI Madiun, endang@unipma.ac.id

Sri Budyartati²

Universitas PGRI Madiun, sribudyartati@unipma.ac.id

Yuniarti Galuh Purwanti³

Universitas PGRI Madiun, yuniartigaluh27@gmail.com

ABSTRAK

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan penerapan *e-learning* sebagai penguatan literasi digital siswa kelas V SDN 02 Mojorejo Kota Madiun. Metode penelitian ini adalah kualitatif deskriptif. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas V dan Guru kelas V SDN 02 Mojorejo Kota Madiun. Metode pengumpulan data adalah dengan teknik wawancara, angket, dan dokumentasi. Teknik analisis data adalah analisis model alir. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pelaksanaan pembelajaran *e-learning* dapat meningkatkan literasi digital siswa kelas V SDN 02 Mojorejo Kota Madiun yang dilakukan dalam tiga aspek yang sudah dilaksanakan dengan baik yaitu literasi digital sebagai *content* pembelajaran, literasi digital sebagai media pembelajaran, dan literasi digital sebagai media komunikasi guru dan siswa. Pengorganisasian literasi digital terdiri dari tujuh komponen yaitu literasi informasi, *digital scholarsip*, *learning skills*, *ICT literacy*, *career and identity management*, *communication and collaboration*, dan *media literacy*.

Kata kunci: *Microsoft Teams*, *E-Learning*, *Literasi Digital*

PENDAHULUAN

Bidang pendidikan merupakan salah satu bidang yang sangat terdampak dalam perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. Pada era digital ini, inovasi pembelajaran berbasis teknologi dan internet sangat penting karena diharapkan mampu meningkatkan pengetahuan (literasi digital) peserta didik (Anggraeni, 2020). Salah satu produk IPTEK yang digunakan dalam pembelajaran adalah media *e-learning* (Rahmatia et al., 2017). Sistem *e-learning* merupakan suatu bentuk implementasi pembelajaran yang menggunakan internet dalam bentuk *website* maupun *weblog* dengan menampilkan berbagai konten multimedia yang merupakan proses transformasi dari pembelajaran konvensional menjadi digitalisasi (Anggrasari, 2020). Komputer, monitor LCD, Internet, dan perangkat lunak pengolah data dan presentasi adalah beberapa aplikasi teknologi dalam lingkungan belajar-mengajar

(Pratama et al., 2019).

Keberadaan *smartphone*, laptop atau komputer saat ini tidak hanya untuk berkomunikasi, tetapi dengan memanfaatkan ilmu pengetahuan dan teknologi secara optimal dapat menjadi sarana belajar, bahkan menjadi sumber belajar siswa (Utami & Hardini, 2021). *E-learning* mulai digunakan ketika pembelajaran *online* di masa pandemi Covid-19. Sebagai upaya untuk mencegah pandemi Covid-19, Pemerintah mengeluarkan kebijakan tentang pemberlakuan pembelajaran secara daring (Harnani, 2020). Pandemi Covid-19 belum diketahui kapan akan berakhir. Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi (Mendikbud Ristek) Nadiem Makarim mengeluarkan surat edaran (SE) terbaru soal pembelajaran tatap muka (PTM). Aturan PTM Terbatas itu tertuang di Surat Edaran (SE) Nomor 2 Mendikbud Ristek Nomor 2 Tahun 2022 tentang panduan penyelenggaraan pembelajaran di masa pandemi Covid-19. Dalam SE tersebut, sekolah atau instansi pendidikan di daerah PPKM level 2 dapat menyelenggarakan PTM terbatas sebesar 50 persen. Selain itu, orangtua atau wali dari peserta didik diberikan pilihan untuk mengizinkan anak mereka mengikuti PTM atau Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ) (Hardiantoro, 2022).

Ketidaktahuan masyarakat di dunia digital telah menyebabkan berbagai penyalahgunaan media digital di tingkat individu, social, dan nasional. Oleh karena itu, perlu adanya peningkatan kualitas pembelajaran yang merupakan salah satu tantangan pendidikan Indonesia (Urip & Riwanto, 2020). Pembelajaran literasi digital perlu diterapkan karena merupakan solusi praktis bagi guru dan siswa untuk membangun literasi digital dalam rangka mengembangkan sumber daya manusia yang berkarakter untuk memajukan pendidikan di Indonesia (Asari et al., 2019). Hasil penelitian Bekker menunjukkan bahwa ada perbedaan cara literasi digital didukung dalam pembelajaran di sekolah dasar dan menengah. Dukungan di sekolah dasar lebih pada struktur dan aktivitas kelas, sementara di sekolah menengah kami melihat pergeseran menuju literasi digital mandiri (Urip & Riwanto, 2020).

Salah satu upaya gerakan literasi digital adalah dengan membiasakan peserta didik di sekolah terampil melakukan kegiatan literasi digital. Hal ini menunjukkan bahwa literasi digital telah menjadi kebutuhan dalam kegiatan belajar mengajar, terlebih bagi para peserta didik untuk mengakses sumber referensi melalui media digital. Pengembangan literasi digital dilakukan di sekolah dengan tujuan peserta didik, guru dan tenaga kependidikan, serta kepala sekolah memiliki kemampuan untuk mengakses, memahami, serta menggunakan media digital. Pembelajaran yang dikemas dalam media digital lebih diminati daripada media konvensional, karena lebih menarik dan juga menghemat waktu. Kebutuhan referensi peserta didik untuk mencari, mengidentifikasi, mengakses, mengevaluasi, dan menggabungkan informasi dalam kegiatan belajar mengajar lebih praktis diterapkan melalui media digital (Astuti, 2021).

Pembelajaran secara online (*e-learning*) tidak lepas dari kemampuan literasi digital (Anggrasari, 2020). Literasi digital (melek digital) merupakan kemampuan yang harus dimiliki oleh peserta didik. Literasi digital adalah keterampilan abad ke-21 yang diperlukan siswa (Rahayu & Mayasari, 2018). Hasil penelitian yang dilakukan oleh Amri et al. (2021) menunjukkan bahwa penerapan *e-learning* dapat meningkatkan kemampuan literasi digital peserta didik, yang ditunjukkan dengan

peserta didik dapat secara aktif dan antusias dalam memanfaatkan teknologi yang ada untuk belajar dan dapat mengakses informasi yang dibutuhkan. Implementasi *e-learning* telah memberikan manfaat sehingga peserta didik dapat menggunakan teknologi yang ada sesuai dengan fungsi dan kegunaannya. Berdasarkan penjelasan di atas, tujuan penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan tentang pelaksanaan pembelajaran *e-learning* sebagai penguatan literasi digital siswa kelas V SDN 02 Mojorejo Kota Madiun.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif deskriptif. Arikunto (2013) menjelaskan bahwa penelitian deskriptif adalah penelitian yang dimaksudkan untuk menyelidiki keadaan, kondisi, atau hal lain yang telah disebutkan, yang hasilnya disajikan dalam bentuk laporan penelitian. Penelitian ini menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata tertulis maupun lisan dari orang-orang yang diamati. Penelitian ini dilaksanakan di SDN 02 Mojorejo Kota Madiun tahun ajaran 2021/2022. Alasan peneliti memilih SDN 02 Mojorejo Kota Madiun sebagai tempat penelitian yaitu karena melihat bahwa sekolah tersebut menggunakan *e-learning* sejak diberlakukannya pembelajaran jarak jauh di masa pandemi Covid-19.

Subjek penelitian ini adalah guru kelas VB, guru kelas VC, peserta didik kelas VB, dan peserta didik kelas VC SDN 02 Mojorejo Kota Madiun. Teknik yang dilakukan peneliti dalam pengumpulan data adalah wawancara, angket dan dokumentasi. Analisis data yang digunakan pada penelitian ini adalah analisis data model Miles dan Huberman, yaitu *data reduction* (reduksi data), *data display* (Penyajian Data), *conclusion drawing/verification* (Penarikan Kesimpulan dan klarifikasi). Sedangkan untuk uji validitas data menggunakan teknik triangulasi data. Teknik triangulasi dalam penelitian ini peneliti menggunakan triangulasi sumber dan triangulasi teknik.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Dalam penelitian ini, pelaksanaan pembelajaran dilakukan melalui platform pembelajaran yang dipakai di masa pandemi. Penyampaian materi melalui *e-learning* merupakan kegiatan inti dari pelaksanaan pembelajaran. Guru kelas V di SDN 02 Mojorejo Kota Madiun menggunakan aplikasi *Microsoft Teams* sebagai platform pembelajaran. Berikut data hasil wawancara selama pelaksanaan pembelajaran.

Tabel 1. Hasil Wawancara dengan Guru

Aspek	Simpulan
Bentuk <i>E-learning</i> Media pembelajaran Guru menyiapkan link pertemuan Melakukan Diskusi Penguatan literasi digital Penugasan Kesimpulan Materi	Guru menggunakan <i>Microsoft Teams</i> dan <i>microsoft sway</i> . Sebelum pembelajaran guru membuat link pertemuan sesuai dengan jadwal. Media pembelajaran yang digunakan guru dengan mengkombinasikan <i>fitur Microsoft team</i> dengan Youtube, PPT dan E-book. Saat pembelajaran guru selalu melakukan diskusi dengan siswa. Untuk meningkatkan literasi digital siswa, guru memberikan penugasan mencari informasi di internet kemudian di presentasikan, siswa mengerjakan kuis online, membuat video yang diupload di youtube. ANBK dan AKM di lab komputer untuk pengenalan komputer dan cara mengetik. Penugasan yang diberikan guru

Guru memberi dalm bentuk form dengan memberikan deadline. Dan akhir pembelajaran Umpan balik guru memberikan penguatan materi

Tabel 2. Hasil Angket Guru dan Siswa

Aspek	Simpulan
Bentuk <i>E-learning</i>	Berdasarkan hasil angket guru dan siswa, sebelum pembelajaran guru memberikan informasi kepada siswa, melalui link yang dibagikan guru siswa mengikuti kelas virtual. Saat pembelajaran guru selalu membuka dan menutup pelajaran dengan salam, menggunakan media yang bervariasi, berdiskusi serta memberikan penugasan yang dapat meningkatkan literasi digital siswa. Siswa juga memanfaatkan akses internet untuk mencari informasi. Diakhir pembelajaran guru memberikan penguatan materi dan umpan balik
Media pembelajaran	
Guru menyiapkan link pertemuan	
Melakukan Diskusi	
Penguatan literasi digital	
Penugasan	
Kesimpulan Materi	
Guru memberi Umpan balik	

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Literasi Digital Sebagai Content Pembelajaran

Pada tahap ini, guru merancang materi atau content pembelajaran menggunakan LMS. LMS yang digunakan bapak ibu guru adalah *Microsoft Teams* dan *Microsoft Sway* digunakan guru untuk membuat materi atau *content* pembelajaran. Materi yang diunggah di dalam platform digital tidak hanya berupa pengetahuan saja akan tetapi dengan tampilan fitur-fitur multimedia yang menarik serta interaktif seperti gambar dan animasi dapat meningkatkan motivasi peserta didik dan mengembangkan keterampilan peserta didik.

Guru mengemas konten tersebut dalam format *e-book* yang berisikan judul/ tema, subtema, tanggal, link absensi kehadiran, materi pembelajaran dan evaluasi pembelajaran yang dapat diakses melalui link *Microsoft Sway*. Selain itu, guru juga membuat video pembelajaran Matematika yang diupload di Youtube. Peserta didik dapat mengakses link *Microsoft Sway* dan link Youtube di platforms *Microsoft Teams* yang dibagikan oleh guru. Peserta didik mempelajari dan memahami isi content dan video Youtube. Setelah itu, peserta didik melakukan tanya jawab mengenai materi yang belum dipahami serta berdiskusi mengenai soal yang dibuat oleh teman. Hasil pengamatan video pada pertemuan selanjutnya dikuatkan melalui tatap muka virtual. Penugasan melalui soal *online* menggunakan *Google Form* dan dikombinasikan dengan fitur assignment pada *Microsoft Teams*

2. Literasi Digital Sebagai Media Pembelajaran

Guru mengarahkan dan membimbing peserta didik untuk menggunakan media pembelajaran berbasis digital guna mengakses materi pembelajaran. Berdasarkan yang diuraikan oleh Eshet Alkalai dan Chajut (2009) mengenai kerangka kerja bahwa literasi digital terdiri dari serangkaian keterampilan yang dimiliki guru dan peserta didik dalam menggunakan dan memanfaatkan perangkat pembelajaran

berbasis digital. Adapun pelaksanaan literasi digital sebagai media pada pembelajaran sebagai berikut:

a. Media visual

Kemampuan seseorang untuk memadukan dan memaknai sebuah informasi yang didapatkan dalam bentuk gambar atau visual yang dikemas didalam konten materi. Pada saat pembelajaran, guru menyajikan gambar melalui PPT tentang gambar ilustrasi macam-macam peristiwa dalam kehidupan. Kemudian guru melakukan tanya jawab mengenai ilustrasi gambar macam-macam peristiwa dalam kehidupan

b. Literasi Reproduksi

Kemampuan dalam mendesain karya tulis dan karya seni yang otentik, bermakna dengan mereproduksi dan memanipulasi teks digital, visual, video interaktif dan potongan audio yang sudah ada sebelumnya. Dalam kegiatan ini, guru memberikan penguatan materi dalam bentuk *e-book* dan membagikan video yang dapat di akses melalui *link* Youtube yang dikemas didalam *Microsoft PowerPoint*. Selanjutnya, guru membagikannya ke *Microsoft Teams* dan memberikan penguatan melalui kelas virtual. Saat memberi penguatan materi, guru menjelaskan setiap *slide* PPT menggunakan platform *Microsoft Teams*.

3. *Literasi Digital Sebagai Media Komunikasi Guru Dan Siswa*

Penerapan *e-learning* yang digunakan guru sebagai media komunikasi dan interaksi dengan siswa adalah aplikasi *Microsoft Teams* dan *Whatsapp Group*. Dengan adanya *Microsoft Teams*, guru dapat memantau belajar siswa, sedangkan media komunikasi guru dengan orangtua menggunakan *Whatsapp Group* yang dinamai paguyuban. Sarana komunikasi antara guru dan peserta didik menggunakan *e-learning* yang content pembelajarannya dikemas dalam bentuk *e-book*, dapat diakses melalui website berbasis Microsoft Sway yang dibagikan guru menggunakan platform *WhatsApp Group* dan *Microsoft Teams*. Dalam hal ini, peserta didik dapat mengakses *content* materi pembelajaran melalui *link* dan *Youtube*. Peserta didik juga dapat berpartisipasi dalam menyumbang ide-ide atau gagasan dalam proses pembelajaran. Hal tersebut dilakukan guru sebagai upaya dalam meningkatkan literasi digital siswa.

Berdasarkan hasil penelitian yang peneliti peroleh, terdapat tujuh komponen dalam pengorganisasian literasi digital sesuai dengan teori literasi digital gambaran dari JISC yang dikemukakan oleh Beetham, Littlejohn dan McGill dikutip dari Saputra & Nurdiansyah (2020). Adapun tujuh komponen tersebut sebagai berikut:

1. *Literasi informasi*

Literasi informasi adalah pengetahuan dalam mencari, mengevaluasi serta memanfaatkan segala bentuk informasi yang diperlukan secara efektif (Hasugian, 2009). Dalam kegiatan ini, agar peserta didik memiliki pengetahuan yang luas dan dapat mengembangkan idenya serta mengasah keterampilan siswa, guru memberikan tugas kepada siswa untuk mencari suatu informasi di internet secara individu. Guru juga membagi peserta didik kedalam beberapa kelompok kecil agar mereka dapat bekerja sama dalam mencari informasi. Guru meminta siswa untuk membuat suatu video pembelajaran. Setelah guru menentukan materi terkait tugas membuat video pembelajaran, siswa mendiskusikan dengan menggunakan literasi informasi dengan

mencari berbagai informasi dan menyaring sumber referensi yang akurat dari situs web, buku, dan Youtube .

Dengan literasi informasi, peserta didik dapat mencari berbagai informasi yang berkaitan dengan topik materi dan menyaring sumber referensi yang akurat. Berdasarkan data dokumentasi, peserta didik dapat mengakses berbagai informasi dari youtube untuk dijadikan referensi sesuai kebutuhan peserta didik dalam mengembangkan topik materi dan memberikan pemahaman yang mendalam.

2. *Digital Scholarsip*

Yaitu komponen yang mencakup partisipasi aktif pengguna media digital sebagai kemampuan individu di bidang informasi dan teknologi berbasis digital (Ayu, 2021). Dalam hal ini, guru memotivasi peserta didik untuk menumbuhkan rasa keingintahuan mereka dalam mencari dan menyaring content materi dengan cara mengakses informasi yang terpercaya di internet menggunakan *smartphone*, *laptop*, atau perangkat lainya yang dapat mendukung dalam mencari referensi.

Peserta didik secara mandiri mencari referensi terkait topik materi di berbagai sumber seperti internet, modul dan Youtube. Peserta didik kemudian menganalisis informasi yang telah didapat dan mendiskusikannya kembali bersama teman satu kelompok untuk dijadikan bahan menyelesaikan tugas membuat video pembelajaran. Peserta didik dapat memanfaatkan *Wi-fi Peceland* di area sekolah yang di sediakan oleh pemerintah Kota Madiun. Peserta didik kelas V juga diajarkan cara mengoperasikan komputer, cara mengetik, dan menjawab latihan soal untuk ANBK dan AKM di laboratorium komputer sekolah.

3. *Learning Skills*

Meliputi ketrampilan belajar secara efektif dengan menggunakan semua teknologi yang memiliki fitur-fitur lengkap untuk kegiatan proses belajar mengajar, baik formal maupun informal (Ayu, 2021). Guru dalam proses pembelajaran menggunakan aplikasi *Microsoft Teams*, yang mana di dalamnya memiliki fitur-fitur seperti chat, panggilan audio dan video, meeting, dan file. Dengan adanya fitur-fitur yang ada di *Microsoft Teams*, guru dan siswa dapat saling berinteraksi dan berkomunikasi satu sama lain, baik secara tidak langsung maupun virtual. Selain itu, aplikasi ini juga memiliki fitur tugas, sehingga guru dapat mengirimkan tugas pada siswa dan juga siswa dapat mengirimkan hasil penugasan melalui aplikasi tersebut. Disini guru dapat memantau siswa yang telah mengumpulkan dan yang belum mengumpulkan tugas.

Saat pembelajaran menggunakan kelas virtual, guru menyampaikan materi menggunakan media pembelajaran seperti *Powerpoint*, gambar, dan video pembelajaran. Peserta didik dapat memahami materi yang dipresentasikan guru melalui slide *Powerpoint* dengan menampilkan gambar, kemudian peserta didik diminta mengamati materi yang ada di *Powerpoint*. Setelah itu, guru memberikan pertanyaan dan mendiskusikannya. Di akhir pembelajaran, guru memberikan penguatan dan memberikan penugasan kepada peserta didik. Penugasan diberikan guru dalam bentuk link yang di share di *Microsoft Teams*.

4. *ICT Literacy*

Yaitu paham teknologi atas informasi dan komunikasi yang fokus dengan cara-cara untuk mengakses, mengelola, dan memanfaatkan media digital berbasis TIK

(Saputra & Nurdiansyah, 2020). Pada tahapan ini, peserta didik dituntut untuk bisa menemukan, mengumpulkan, dan mengolah sumber-sumber informasi terkait materi yang diakses melalui media cetak atau media digital yang bisa diakses melalui internet dan kemudian menyajikan informasi tersebut yang dikemas dalam video pembelajaran.

Dalam hal ini, peserta didik berinovasi dalam mengembangkan content materi bersama teman kelompoknya dengan mencari informasi terkait materi yang dapat diakses di internet dan kemudian dijadikan video pembelajaran. Peserta didik ditugaskan guru untuk membuat video mempraktekkan tata cara membuat jaringan kubus bersama teman kelompoknya dengan menambah animasi-animasi yang menarik terkait materi, kemudian mengumpulkan video tersebut dan diunggah di *channel* Youtube kelas

5. *Career and Identity Management*

Yaitu cara untuk manage akun tentang bagaimana mengelola identitas *online* (Saputra & Nurdiansyah, 2020). Pada tahapan ini, peserta didik membuat akun *e-mail* untuk identitas *online* untuk dapat mengakses media pembelajaran, seperti *Youtube*, *WhatsApp Group*, *Microsoft Teams* dengan bantuan orangtua.

6. *Communication and Collaboration*

Yaitu ketrampilan yang merupakan bentuk partisipasi secara aktif untuk melakukan pembelajaran dan penelitian melalui jaringan digital (Ayu, 2021). Dalam kegiatan untuk mencari sumber data yang relevan pada topik materi, peserta didik bekerja sama bersama teman kelompoknya untuk mencari berbagai referensi sebagai sumber pembelajaran baik melalui internet, *Youtube*, dan buku dengan memanfaatkan perpustakaan sekolah.

Penggunaan media baru berupa *e-learning* dalam proses pembelajaran merupakan implementasi elemen *communication and collaboration* dalam literasi digital yang di dalamnya terdapat komponen *individual competence* yang terdiri dari *use skill*, *critical understanding*, dan *communicative abilities*. Peningkatan tiga komponen tersebut melalui pemanfaatan *E-learning* membuat kemampuan literasi digital komunikator akan semakin kuat (Anggrasari, 2020).

7. *Media Literacy*

Yaitu mencakup kemampuan kritis membaca kreatif komunikasi akademik dan profesional dalam berbagai media (Rianto, 2016). Dalam penerapannya, peserta didik dapat mengembangkan kemampuan berfikir kritis mereka guna mencari tahu bagaimana penggunaan media digital melalui internet bisa dijadikan sebagai sumber belajar, seperti halnya dalam pembuatan video pembelajaran yang dapat diakses melalui *Youtube*.

SIMPULAN DAN SARAN

Penerapan *e-learning* sebagai literasi digital siswa di kelas V SDN 02 Mojorejo Kota Madiun melaksanakan kegiatan pembelajaran daring mulai dari perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi. Guru menggunakan RPP satu lembar yang telah disesuaikan dengan kebutuhan serta telah menganalisis kebutuhan belajar peserta didik. Sebagai media komunikasi guru dengan siswa dan orangtua, guru membuat *WhatsApp Group* agar dapat memantau belajar siswa, memanfaatkan

aplikasi *Microsoft Teams* sebagai *platform* pembelajaran, serta sebagai media untuk meningkatkan literasi digital siswa. Pelaksanaan pembelajaran *e-learning* dengan aplikasi *Microsoft Teams* terbukti dapat meningkatkan literasi digital siswa kelas V SDN 02 Mojorejo Kota Madiun yang dilakukan dalam tiga aspek yang sudah dilaksanakan dengan baik yaitu literasi digital sebagai *content* pembelajaran, literasi digital sebagai media pembelajaran, dan literasi digital sebagai media komunikasi guru dan siswa. Pengorganisasian literasi digital yang dikemukakan oleh Beetham, Littlejohn dan McGill terdiri dari tujuh komponen yaitu literasi informasi, *digital scholarsip, learning skills, ICT literacy, career and identy management, communication and collaboration*, dan *media literacy*.

DAFTAR REFERENSI

- Amri, C. O., Jaelani, A. K., & Saputra, H. H. (2021). Peningkatan literasi digital peserta didik : Studi pembelajaran menggunakan E-Learning. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 6(3), 1–6.
- Anggraeni, S. (2020). Penerapan alat evaluasi online Quizizz berpendekatan STEM untuk mengukur keterampilan menganalisis dan literasi digital peserta didik SMP.
- Anggrasari, L. A. (2020). Penerapan e-learning untuk meningkatkan kemampuan literasi digital di era new normal. *Premiere Educandum : Jurnal Pendidikan Dasar Dan Pembelajaran*, 10(2), 248. <https://doi.org/10.25273/pe.v10i2.7493>
- Arikunto, S. (2013). *Prosedur penelitian suatu pendekatan praktik*. PT. Rnika Cipta.
- Asari, A., Kurniawan, T., Ansor, S., Bagus, A., & Rahma, N. (2019). Kompetensi literasi digital bagi guru dan pelajar di lingkungan sekolah Kabupaten Malang. *BIBLIOTIKA: Jurnal Kajian Perpustakaan Dan Informasi*, 3, 98–104.
- Astuti, S. (2021). *Strategi peningkatan literasi digital dalam pembelajaran pendidikan Agama Islam di SMKN 3 Metro*. 6.
- Ayu, M. (2021). *Implementasi literasi digital pada pembelajaran Fiqih di MAN 1 Aceh Barat*. UIN Syarif Hidayatullah Jakarta.
- Eshet-Alkalai, Y., & Chajut, E. (2009). Changes over time in digital literacy. *Cyberpsychology and Behavior*, 12(6), 713–715. <https://doi.org/10.1089/cpb.2008.0264>
- Hardiantoro, A. (2022). Ini aturan terbaru PTM terbatas sesuai SE Kemendikbud Nomor 2 2022. *Kompas.Com*.
- Harnani, S. (2020). Efektivitas pembelajaran daring di masa pandemi COVID-19. *Bdkjakarta.Kemenag*.
- Hasugian, J. (2009). Kurikulum berbasis kompetensi di perguruan tinggi. *Pustaka Jurnal Studi Perpustakaan Dan Informasi*, 4(2), 34–44.
- Pratama, W. A., Hartini, S., & Misbah. (2019). Analisis literasi digital siswa melalui penerapan E-learning berbasis Schoology. *Jurnal Inovasi Dan Pembelajaran Fisika*, 06(1), 9–13.
- Rahayu, T., & Mayasari, T. (2018). Papers seminar.uad.ac.id/index.php/quantum. *Seminar Nasional Quantum*, 25, 431.

-
- Rahmatia, M., Monawati, M., & Darnius, S. (2017). Pengaruh media e-learning terhadap hasil belajar matematika siswa kelas IV SDN 20 BANDA ACEH *Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar FKIP Unsyiah*, 2(1), 212–227.
- Rianto, P. (2016). Media baru, visi khalayak aktif dan urgensi literasi media. *Jurnal Komunikasi Ikatan Sarjana Komunikasi Indonesia*, 1(2), 90–96.
- Saputra, B. A., & Nurdiansyah, N. (2020). Penguatan literasi digital melalui model pengembangan kurikulum SMA Islam berbasis media digital di era 4.0. *Islamika*, 2(1), 36–45. <https://doi.org/10.36088/islamika.v2i1.483>
- Urip, U., & Riwanto, M. A. (2020). Transformasi sekolah dasar abad 21 new digital literacy untuk membangun karakter siswa di era global. *JURNAL PANCAR (Pendidik Anak ...)*, 4(1), 1.
- Utami, D. S., & Hardini, A. T. A. (2021). Pengembangan media belajar literasi digital berbasis game edukasi dalam meningkatkan minat baca kelas 2 SD. *JIKAP PGSD: Jurnal Ilmiah Ilmu Kependidikan*, 5(2), 218–225.