

PENGUATAN LITERASI DIGITAL MELALUI ALIH TEKNOLOGI PROGRAM KAMPUS MENGAJAR DI SD AL MUFIDAH SURABAYA

Agus Wahyudi¹⁾, Tatik Mufflihah²⁾, Tharisa Putri Andriani³⁾, Aldi Setiawan⁴⁾

^{1,2,3,4,5} FKIP, Universitas Nahdlatul Ulama Surabaya

email: aguswahyudi@unusa.ac.id

Submit : 23/08/2022 | Accept : 15/09/2022 | Publish: 30/09/2022 |

Abstract

The basic literacy that must be possessed by someone to be able to compete in the 21st century is literacy, numeric literacy, scientific literacy, digital literacy, financial literacy, and cultural literacy and citizenship. This community service activity aims to develop digital literacy for teachers and students through the Teaching Campus program at Al Mufidah Elementary School Surabaya. The Teaching Campus Program is one of the implementations of the Independent Campus Policy which is beneficial for students. This community service activity at SD Al Mufidah Surabaya is carried out from March 1, 2022 to June 25, 2022. The method of activity consists of four stages each week, namely: planning weekly activities with the team, implementing weekly activity plans, analyzing weekly activities, making improvement plans and follow-up. The form of digital literacy development activities is that students help teachers and students in implementing technology, information and communication (ICT) based learning. Students assist teachers and students in optimizing the use of various digital applications, namely WhatsApp, Zoom Meeting, Google Meet, Google Drive, and Google Form. Students also assist teachers in preparing teaching materials in the form of power point media (ppt) and learning videos. Thus, the Campus Teaching program is beneficial for students to gain hands-on experience in the field about becoming professional teachers, teachers and students also gain information and skills in using various digital technologies as a provision to face global competition in the 21st century.

Keywords: Technology Transmission, Digital Literacy, Schooling Campus

Abstrak

Literasi dasar yang harus dimiliki oleh seseorang agar mampu bersaing pada abad 21 adalah literasi baca tulis, literasi numerik, literasi sains, literasi digital, literasi finansial, dan literasi budaya dan kewarganegaraan. Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan untuk mengembangkan literasi digital guru dan siswa melalui program Kampus Mengajar di SD Al Mufidah Surabaya. Program Kampus Mengajar merupakan salah satu implementasi Kebijakan Kampus Merdeka yang bermanfaat bagi mahasiswa. Kegiatan pengabdian kepada masyarakat di SD Al Mufidah Surabaya ini dilaksanakan dari tanggal 1 Maret 2022 hingga 25 Juni 2022. Metode kegiatan terdiri atas empat tahapan setiap minggu yaitu: merencanakan kegiatan mingguan bersama tim, melaksanakan rencana kegiatan mingguan, melakukan analisis kegiatan mingguan, membuat rencana perbaikan dan tindak lanjut. Bentuk kegiatan pengembangan literasi digital yaitu mahasiswa membantu guru dan siswa dalam melaksanakan pembelajaran berbasis teknologi, informasi dan komunikasi (TIK). Mahasiswa membantu guru dan siswa dalam optimalisasi penggunaan berbagai aplikasi digital yaitu WhatsApp, Zoom Meeting, Google Meet, Google Drive, dan Google Form. Mahasiswa juga membantu guru dalam menyiapkan materi ajar dalam bentuk media power point (ppt) dan video pembelajaran. Dengan demikian, program Kampus Mengajar bermanfaat bagi mahasiswa untuk memperoleh pengalaman langsung di lapangan tentang menjadi guru profesional, guru dan siswa juga memperoleh informasi dan keterampilan dalam menggunakan berbagai teknologi digital sebagai bekal untuk menghadapi persaingan global pada abad 21.

Kata Kunci: Transmisi Teknologi, Literasi Digital, Kampus Sekolah

PENDAHULUAN

Penyelarasan dinamika secara disruptif di segala aspek di era Society 5.0 menuntut potret ketangguhan serta kualitas sumberdaya manusia masa depan yang adaptif dan inovatif. Implikasi pandemi Covid-19 tidak dapat dikesampingkan terhadap berbagai aspek dan lini kehidupan termasuk di dalamnya aspek pendidikan. Pendidikan tinggi menjadi garda terdepan penyiapan kualitas sumber daya manusia masa depan diharapkan mampu menghadirkan pembelajaran yang mampu membekali lulusan dengan kompetensi komprehensif meliputi aspek hard skills maupun soft skills. Kampus Mengajar sebagai bagian dari implementasi Kebijakan Kampus Merdeka merupakan program strategis yang sangat bermanfaat bagi mahasiswa. Mahasiswa hadir sebagai partner guru dalam melakukan kreativitas dan inovasi pembelajaran. Melalui interaksi tersebut diharapkan menumbuhkan jiwa sosial, kepedulian, kepemimpinan, pemecahan masalah, berpikir kritis, dan soft skills lainnya yang sangat dibutuhkan (Kemendikbud Ristek, 2021).

Program Kampus Mengajar memberi manfaat bagi mahasiswa dan siswa. Bagi para mahasiswa program ini dapat memberikan pengalaman mengajar secara langsung sehingga dapat mengembangkan kemampuan interpersonal dan kepemimpinan yang dimiliki. Bagi siswa program ini dapat memberikan dampak positif seperti meningkatnya minat belajar, meningkatnya kemampuan literasi terpadu dan numerasi (Widiyono & Irfana, 2021). Pelaksanaan program literasi, termasuk literasi digital, sangatlah penting diterapkan oleh sekolah baik sekolah dasar maupun sekolah menengah (Kurniawan et al., 2019).

Pelaksanaan kampus mengajar program merdeka belajar dari Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia memberikan kesempatan bagi

mahasiswa untuk menambah wawasan dan mendapatkan pengalaman membantu proses belajar mengajar di sekolah. Program yang dilaksanakan adalah melaksanakan proses belajar mengajar, adaptasi teknologi pembelajaran bagi guru, dan membantu guru dalam menyediakan dan melengkapi administrasi pembelajaran, termasuk penyusunan perangkat pembelajaran. Program ini memberikan pengaruh positif bagi siswa dan guru demi meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah pada masa pandemi COVID-19 (Anwar, 2021).

Di era millennial seperti saat ini penggunaan media digital semakin massive, kalangan pelajar dan guru merupakan pengguna aktif. Penelitian mengenai kompetensi literasi digital di lingkungan sekolah masih tergolong sedikit. Program pembelajaran kompetensi literasi digital di kalangan guru dan pelajar yang memberikan dampak positif bagi pemahaman dan keterampilan dalam menggunakan media digital khususnya untuk media pendidikan. Program ini memberikan kontribusi yang baik bagi guru dan pelajar. Pada proses pelatihan para peserta belum semuanya memiliki keterampilan literasi digital, sehingga beberapa guru dan pelajar ada yang belum paham cara efektif dalam memanfaatkan media informasi digital. Oleh karena itu pembelajaran literasi digital perlu diterapkan karena merupakan solusi praktis untuk membangun kompetensi literasi digital bagi guru dan pelajar, agar terbentuk SDM yang memiliki karakter dalam memajukan pendidikan di Indonesia (Asari et al., 2019). Literasi digital tersebut menjadi semakin penting dalam abad ke-21 mengingat perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang sangat pesat.

Melalui literasi digital ini mahasiswa akan memiliki kemampuan yang luar biasa untuk berpikir, belajar, berkomunikasi,

bekerja sama, serta berkarya. Literasi digital yang penting untuk dimiliki mahasiswa abad 21 meliputi literasi informasi, literasi media, serta literasi Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK). Kemampuan literasi digital yang dimiliki mahasiswa dapat diimplementasikan dalam kehidupan sehari-hari, baik di lingkungan masyarakat, keluarga, sekolah, tempat kerja serta lingkungan lainnya. Melalui literasi digital ini seseorang dapat mengakses informasi secara efektif dan efisien, melakukan penilaian terhadap informasi secara kritis, serta menggunakan informasi tersebut secara lebih bermanfaat (Sujana & Rachmatin, 2019).

Penguatan literasi digital merupakan implementasi elemen communication and collaboration yang terdiri dari tiga komponen individual competence yaitu use skill, critical understanding, dan communicative abilities. Communication and collaboration merupakan elemen literasi digital berupa partisipasi aktif dalam kegiatan pembelajaran yang dilakukan dengan memanfaatkan e-learning. Adanya e-learning membuat para pendidik dituntut untuk menguasai media baru sehingga secara tidak langsung dapat meningkatkan individual skill literasi digital yang dimiliki (Setyaningsih et al., 2019). Manajemen sekolah juga harus berinvestasi dalam meningkatkan peralatan TIK, memberikan dukungan moral, dan memastikan ruang belajar yang kondusif untuk melayani semua siswa dengan lebih baik (Tohara et al., 2021). Perkembangan pendidikan kontemporer saat ini mengalami banyak kemajuan termasuk dalam pembelajaran e-learning yang sangat berguna untuk memudahkan siswa dan guru dalam berinteraksi. Oleh karena itu, penelitian ini membuat media pembelajaran software yang dapat diakses melalui PC atau gawai (Rahmatullah, 2019).

Pelaksanaan Kebijakan Pendidikan dalam Masa Darurat Coronavirus Disease, menuntut pendidik untuk melakukan sebuah inovasi pembelajaran, yaitu pembelajaran self-directed learning berbasis literasi digital. Pembelajaran self-directed learning adalah belajar mandiri untuk meningkatkan tanggung jawab peserta didik dalam proses pembelajaran. Literasi digital adalah pengetahuan dan kecakapan untuk menggunakan media digital, alat-alat komunikasi, atau jaringan dalam menemukan, mengevaluasi, menggunakan, membuat informasi, dan memanfaatkannya secara sehat, bijak, cerdas, cermat, tepat, dan patuh hukum dalam rangka membina komunikasi dan interaksi dalam kehidupan sehari-hari. Implementasikan pelaksanaan pembelajaran self-direct learning berbasis literasi digital pada masa pandemi Covid-19 adalah; Penyediaan Situs-Situs Edukatif sebagai Sumber Belajar Warga Sekolah, Penggunaan Aplikasi-Aplikasi Edukatif sebagai Sumber Belajar Warga Sekolah dan pembelajaran daring dengan membuat program belajar dari rumah yang ditayangkan melalui saluran TV Nasional Republik Indonesia oleh Mendikbud (Hanik, 2020).

Pandemi COVID-19 mengubah proses pembelajaran yang menjadi berbasis daring. Salah satu acuan untuk melakukan pengukuran tingkat literasi digital adalah Konsepsi Bawden, yang membagi kompetensi literasi digital pada empat aspek yaitu: aspek kemampuan dasar literasi digital, latar belakang pengetahuan informasi, kompetensi utama literasi digital, aspek sikap dan perspektif pengguna informasi (Irhandyaningsih, 2020).

Pandemi COVID-19 telah menyebabkan semua kegiatan di Indonesia yang memiliki potensi mengumpulkan massa ditiadakan, termasuk kegiatan pendidikan di semua jenjang. Akibatnya

hampir semua lembaga pendidikan formal menyelenggarakan pembelajaran secara daring. Dengan menerapkan strategi pembelajaran daring maka kemampuan literasi digital mutlak dibutuhkan para pelajar. Hal ini karena mustahil menerapkan pembelajaran daring tanpa ditunjang literasi digital yang tinggi (Nahdi & Jatisunda, 2020).

Percepatan digitalisasi masyarakat tidak mungkin tanpa meningkatkan literasi digitalnya. Oleh karena itu, dalam bidang pendidikan perlu untuk mencari dan memperkenalkan model-model pembelajaran baru dalam sistem pendidikan berbasis pemanfaatan teknologi inovatif modern dan metode pembelajaran digital (Liu et al., 2020). Adapun tujuan dari kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini adalah untuk mengembangkan literasi digital guru dan siswa di SD Al Mufidah Surabaya melalui program Kampus Mengajar. Mahasiswa memperoleh pengalaman sebagai guru profesional, guru dan siswa memperoleh keterampilan dalam hal literasi digital.

METODE KEGIATAN

Pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dilaksanakan di SD Al Mufidah Surabaya. Pelaksanaan Kegiatan dimulai sejak tanggal 3 Maret 2022 sampai dengan 29 Juni 2022. Metode kegiatan terdiri atas empat tahapan setiap minggu yaitu: merencanakan kegiatan mingguan bersama tim, melaksanakan rencana kegiatan mingguan, melakukan analisis kegiatan mingguan, membuat rencana perbaikan dan tindak lanjut.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan pada minggu pertama, diperoleh bahwa dibutuhkannya perbaikan dari segi pembelajaran, teknologi dan administrasi. Berikut hasil yang diperoleh pada aspek pembelajaran, adaptasi

teknologi, dan administrasi sekolah. Aspek pembelajaran: Pembelajaran dilakukan secara full daring, namun para Guru tetap datang ke sekolah untuk melakukan pembelajaran daring di sekolah sesuai dengan jam pelajaran mereka, guru yang tidak punya jam pelajaran hari itu tidak diperkenankan untuk datang. Beberapa guru menggunakan video conference Zoom dan Google Meet, sebagian lainnya membagikan materi/video pembelajaran melalui WAG.

Beberapa guru memiliki kendala dalam mengajar yang berkaitan dengan mengajarkan sebuah konsep, seperti hitung-hitungan. Beberapa guru masih mengajar dengan metode menjelaskan menggunakan papan tulis yang dijelaskan melalui aplikasi daring. Adaptasi teknologi: Pembelajaran daring yang dilakukan oleh guru menggunakan WhatsApp, Zoom, dan Google Meet. Untuk presensi daftar kehadiran menggunakan Google Form dan menuliskan (list) nama di kolom chat WhatsApp.

Beberapa guru memiliki kendala dalam membuat media pembelajaran menggunakan media yang berbasis audio, visual, dan audio visual (video). Sebagian besar siswa memiliki kendala pada kemampuan mengoperasikan TIK dan kuota internet yang terbatas. Beberapa guru masih ada yang tidak memiliki keterampilan dalam menggunakan teknologi, seperti belum mengenal aplikasi Google Meet, Google Drive, Google Form, dan lain lain. Bahkan ada guru yang tidak mempunyai aplikasi WhatsApp. Administrasi Sekolah/Guru: Absensi siswa sebagian dilakukan menggunakan google form, dan sebagian dengan list di WAG. Terdapat kendala dalam merekap absensi siswa yang bersumber dari google form. Selain itu, dalam merekap nilai, beberapa guru masih menggunakan cara manual.

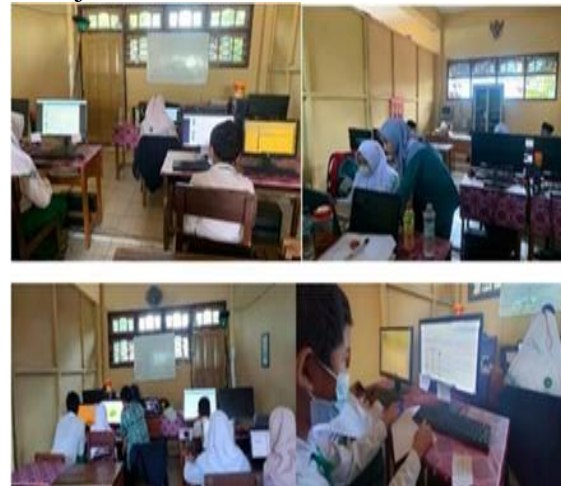
Berdasarkan laporan Bpk. Mukhit sebagai Kepala Sekolah SD Al Mufidah

Surabaya, dalam 2 minggu kedepan, akan diterjunkannya sebuah aplikasi yang dapat digunakan oleh semua aparat sekolah dari guru hingga siswa dimana salah satu manfaat aplikasi ini adalah memberi kuota gratis yang dapat diakses oleh semua guru dan siswa sehingga dapat melancarkan proses pembelajaran. Hambatan dan upaya mengatasi hambatan yang dialami adalah sebagai berikut: kurangnya minat siswa dalam mengikuti pembelajaran daring. Jumlah siswa yang mengikuti video conference, seperti Zoom dan Google Meet terbilang sangat sedikit. Hal ini menunjukkan kurangnya minat siswa dalam pembelajaran jarak jauh (daring).

Selain itu, kendala keterbatasan kuota dan minimnya pemahaman peserta didik akan penggunaan Zoom dan lainnya membuat mereka tidak berminat untuk mengikuti video conference. Akibatnya, guru mata pelajaran juga harus menyesuaikan dan berkurang minatnya dalam melakukan pembelajaran melalui video conference. Untuk mengatasi hal ini, mahasiswa peserta Kampus Mengajar 3 memberikan arahan dan bimbingan kepada siswa seperti pemberian tutorial penggunaan Zoom dan Google Meet, dengan harapan minat mereka dalam mengikuti video conference bertambah. Aktivitas mahasiswa dalam merekap absensi siswa yang bersumber dari google form. Selain itu, dalam merekap nilai, beberapa guru masih menggunakan cara manual. Dari laporan Kepala Sekolah, dalam 2 minggu kedepan, akan diterjunkannya sebuah aplikasi yang dapat digunakan oleh semua aparat sekolah dari guru hingga siswa dimana salah satu manfaat aplikasi ini adalah memberi kuota gratis yang dapat diakses oleh semua guru dan siswa sehingga dapat melancarkan proses pembelajaran.

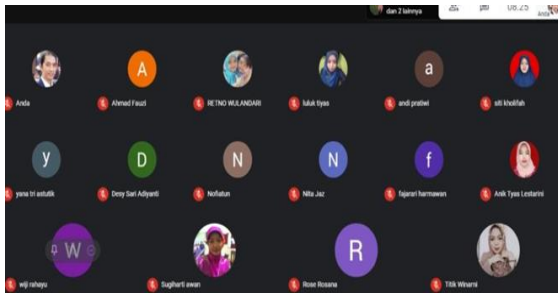
Hambatan dan upaya mengatasi hambatan yang dialami adalah sebagai berikut: kurangnya minat siswa dalam

mengikuti pembelajaran daring. Jumlah siswa yang mengikuti video conference, seperti Zoom dan Google Meet terbilang sangat sedikit. Hal ini menunjukkan kurangnya minat siswa dalam pembelajaran jarak jauh (daring). Selain itu, kendala kuota dan sedikitnya pemahaman siswa akan penggunaan Zoom dan lainnya membuat mereka tidak berminat untuk mengikuti video conference. Akibatnya, guru mata pelajaran juga harus menyesuaikan dan berkurang minatnya dalam melakukan pembelajaran melalui video conference. Untuk mengatasi hal ini, mahasiswa memberikan arahan dan bimbingan kepada siswa seperti pemberian tutorial penggunaan Zoom dan Google Meet, dengan harapan minat mereka dalam mengikuti video conference bertambah. Aktivitas mahasiswa dalam membantu guru mengembangkan literasi digital ditunjukkan Gambar 1.



Gambar 1. Mendampingi Guru dan Siswa dalam Membangun Literasi Digital

Aktivitas mahasiswa dalam membantu proses pembelajaran berupa optimalisasi beberapa aplikasi digital dilakukan secara langsung dan juga dengan memberikan video tutorial, baik kepada guru maupun siswa. Penggunaan aplikasi digital seperti google form untuk presensi siswa dan penggunaan gmeet untuk video conferences saat pembelajaran secara daring ditunjukkan oleh Gambar 2.



Gambar 2. Screenshot Gamet Yang Dilakukan Mahasiswa Kampus Mengajar 3 Dalam KBM Via Gmeet

Pemanfaatan aplikasi digital lain seperti WhatsApp sebagai media pembelajaran edukatif dalam program kampus mengajar ini ditunjukkan oleh Gambar 3. Whatsapp sebagai salah satu media sosial paling berpengaruh dan banyak digunakan oleh masyarakat di Indonesia. Para siswa di Indonesia pada era digital saat ini sudah menggunakan gawai dalam aktivitas keseharian mereka baik di sekolah maupun di luar sekolah. Namun, sebagian besar pelajar menggunakan aplikasi media sosial, khususnya Whatsapp, hanya untuk bermedia sosial saja, padahal di dalam aplikasi tersebut, terdapat manfaat yang bisa meningkatkan kemampuan literasi digital.

Penggunaan WhatsApp sebagai media literasi digital siswa meliputi tiga hal, yaitu 1) berbagi materi pelajaran di WhatsApp, fitur forward memudahkan untuk mengirim atau melanjutkan ke teman yang lain, tanpa harus membuka pada manajer file di gawai, 2) Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ), fitur dari WhatsApp yang lain adalah bisa mengirim Voice notes atau perekam suara. Perekam suara bisa digunakan untuk siswa dalam mengemukakan pendapatnya. Apabila ada tes kemampuan berbicara, siswa bisa menggunakan fitur voice notes, 3) WhatsApp Story merupakan salah satu media untuk berbagi dan menyimak siswa di luar grup chat yang dimiliki siswa.

Berbagi foto, video, atau link website yang mungkin belum diketahui banyak orang, sehingga apabila ada siswa lain yang melihat status tersebut bisa memberikan komentar. Kemampuan literasi digital siswa berkaitan dengan kemampuan berbahasa siswa, yaitu, 1) mendengar, 2) berbicara, 3) membaca, 4) memirsa, dan menulis (Sahidillah & Miftahurrisqi, 2019).

Orang tua harus menunjukkan tanggung jawab yang ekstra dalam membimbing dan menuntun anak-anak dalam menggunakan perangkat dan media digital. Orang tua tidak boleh menyerahkan keputusan menggunakan perangkat dan media digital sepenuhnya kepada anak. Perilaku berkomunikasi internal keluarga dan peran orang tua adalah faktor dominan dan penentu untuk melindungi anak dan keluarga dari penggunaan perangkat digital dan paparan media digital. Kemenangan atau keberhasilan seorang anak dalam proses pendidikan pada tahap selanjutnya justru sangat ditentukan oleh proses pendidikan di tengah keluarga. Di sinilah, keluarga harus menjadi basis pertama dan utama dalam membentuk anak sebagai generasi yang siap dan kristis menghadapi pengaruh era digital zaman ini dan bukan menjadi generasi yang hilang (the lost generation) karena pengaruh-pengaruh negatif media digital yang cenderung destruktif (Fatmawati & Sholikin, 2019).

Oleh karena itu ditegaskan bahwa mereka yang merencanakan arah masa depan literasi digital harus memperhatikan masa lalunya dan masa lalu disiplin konstituen. Kesadaran seperti itu akan membekali kita dengan pemahaman bahwa sinergi baru dan kumpulan bidang akademik yang ada dapat bermanfaat bagi literasi digital dan bahwa literasi digital harus dianggap sebagai sarana di mana praktik sosial dan media digital dapat dipahami secara lebih bermakna (Leaning, 2019).

Dalam program kampus mengajar ini, mahasiswa membantu kelancaran proses pembelajaran tatap muka di setiap sesinya dengan mengisi kelas yang kosong. Terkait proses pembelajaran tatap muka bergilir, siswa dan guru sepertinya mulai terbiasa dengan prosesnya, dan antusiasme serta minat belajar siswa meningkat dibandingkan dengan pembelajaran jarak jauh (daring). Dokumentasi aktivitas mahasiswa, guru, dan siswa saat proses pembelajaran offline (tatap muka) secara bergilir ditunjukkan oleh Gambar 3.



Gambar.3. Kegiatan Pembelajaran Luring Bersama Siswa dan Mahasiswa KM3

Rencana kegiatan selanjutnya adalah untuk program numerasi akan menggunakan bantuan simulasi PhET. Simulasi PhET menyediakan beragam jenis aktivitas yang dapat meningkatkan numerasi. Penggunaan PhET selain sebagai bentuk mengintegrasikan teknologi dalam pembelajaran, juga dapat menjadikan kegiatan numerasi menjadi lebih menarik dan menyenangkan.

SIMPULAN

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat melalui program Kampus Mengajar ini telah memberikan pengalaman langsung bagi mahasiswa tentang proses pembelajaran sesungguhnya di sekolah. Kegiatan ini telah melatih mahasiswa sebagai partner bagi guru dalam menyiapkan perangkat pembelajaran berbasis literasi digital. Mahasiswa juga telah dapat melakukan adaptasi teknologi dalam hal administrasi dan manajerial sekolah sebagai bagian dari penguatan pembelajaran literasi dan numerasi di

Sekolah Dasar. Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini telah membantu guru dan siswa di SD Al Mufidah Surabaya dalam mengembangkan literasi digital sehingga kualitas pembelajaran selama pandemi COVID-19 ini menjadi lebih baik.

UCAPAN TERIMAKASIH

Ucapan terima kasih kepada SD Al Mufidah yang telah memfasilitasi tim kampus mengajar 3 untuk memberikan ilmu yang kami peroleh di bangku kuliah (kampus). Semua civitas akademika yang telah bersinergi dan berintegrasi bersama dalam kegiatan ini dari Universitas Nahdlatul Ulama Surabaya, Universitas Negeri Surabaya, dan Universitas PGRI Adi Buana Surabaya. Semoga pengabdian ini tidak berhenti beriringan dengan berakhirnya event Kampus Mengajar 3 saja, namun bisa dilanjutkan sinergitas pengabdian ini melalui event dan kegiatan lain yang memiliki kebermaknaan dalam upaya peningkatan kualitas bangsa negeri ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Anwar, R. N. (2021). Pelaksanaan Kampus Mengajar Angkatan 1 Program Merdeka Belajar Kampus Merdeka Di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dan Kewirausahaan*, 9(1), 210–219. <https://doi.org/10.47668/Pkwu.V9i1.221>
- Asari, A., Kurniawan, T., & Ansor, S. (2019). *Kompetensi Literasi Digital Bagi Guru Dan Pelajar Di Lingkungan Sekolah Kabupaten Malang*. 7.
- Fatmawati, N. I., & Sholikin, A. (2019). *Literasi Digital, Mendidik Anak Di Era Digital Bagi Orang Tua Milenial*.

- Hanik, E. U. (2020). Self Directed Learning Berbasis Literasi Digital Pada Masa Pandemi Covid-19 Di Madrasah Ibtidaiyah. *Elementary: Islamic Teacher Journal*, 8(1), 183. <https://doi.org/10.21043/Elementary.V8i1.7417>
- Irhandayaningsih, A. (2020). Pengukuran Literasi Digital Pada Peserta Pembelajaran Daring Di Masa Pandemi COVID-19. *Anuva*, 4(2), 231–240. <https://doi.org/10.14710/Anuva.4.2.231-240>
- Kemendikbud Ristek. (2021). Kampus Mengajar. Kementerian Pendidikan Dan Kebudayaan Riset Dan Teknologi. https://beasiswa.kemdikbud.go.id/assets/syarat/non_degree/dikti/panduan_program_km_angkatan.pdf
- Kurniawan, A. R., Chan, F., Abdurrohim, M., Wanimo, O., Putri, N. H., Intan, F. M., & Samosir, W. L. S. (2019). Problematika Guru Dalam Melaksanakan Program Literasi Di Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 7.
- Leaning, M. (2019). An Approach To Digital Literacy Through The Integration Of Media And Information Literacy. *Media And Communication*, 7(2), 4–13. <https://doi.org/10.17645/Mac.V7i2.1931>
- Liu, Z.-J., Tretyakova, N., Fedorov, V., & Kharakhordina, M. (2020). Digital Literacy And Digital Didactics As The Basis For New Learning Models Development. *International Journal Of Emerging Technologies In Learning (IJET)*, 15(14), 4. <https://doi.org/10.3991/Ijet.V15i14.14669>
- Nahdi, D. S., & Jatisunda, M. G. (2020). Analisis Literasi Digital Calon Guru SD Dalam Pembelajaran Berbasis Virtual Classroom Di Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 6(2). <https://doi.org/10.31949/Jcp.V6i2.2133>
- Rahmatullah, M. I. (2019). Pengembangan Konsep Pembelajaran Literasi Digital Berbasis Media E-Learning Pada Mata Pelajaran PJOK Di SMA Kota Yogyakarta. *Journal Of Sport Education (JOPE)*, 1(2), 56. <https://doi.org/10.31258/JoPe.1.2.56-65>
- Sahidillah, M. W., & Miftahurrisqi, P. (2019). Whatsapp Sebagai Media Literasi Digital Siswa. *Jurnal VARIDIKA*, 31(1), 52–57. <https://doi.org/10.23917/Varidika.V1i1.8904>
- Setyaningsih, R., Abdullah, A., Prihantoro, E., & Hustinawaty, H. (2019). Model Penguatan Literasi Digital Melalui Pemanfaatan E-Learning. *Jurnal ASPIKOM*, 3(6), 1200. <https://doi.org/10.24329/Aspikom.V3i6.333>
- Sujana, A., & Rachmatin, D. (2019). *Literasi Digital Abad 21 Bagi Mahasiswa PGSD: Apa, Mengapa, Dan Bagaimana*. 1(1), 7.
- Tohara, A. J. T., Shuhidan, S. M., Bahry, F. D. S., & Nordin, M. N. Bin. (2021). *Exploring Digital Literacy Strategies For Students With Special Educational Needs In The Digital Age*.
- Widiyono, A., & Irfana, S. (2021). *Implementasi Merdeka Belajar Melalui Kampus Mengajar Perintis Di Sekolah Dasar*. 16(2), 6.