

PENGGUNAAN MEDIA DIGITAL UNTUK MEMENGARUHI HASIL LITERASI MEMBACA PADA SISWA SEKOLAH DASAR

Kadek Panji Yustisio¹, I Dewa Ayu Agung Paramitha², I Gede Bayu Indrawan³

123 Prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Sekolah Tinggi Agama Hindu Negeri MPU
Kuturan, Singaraja, Indonesia

email: panjiyustisio123@gmail.com, iparamitha92@guru.sd.belajar.id, igedebayuindrawan@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media digital terhadap hasil literasi siswa. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah deskriptif kualitatif yaitu studi pustaka dengan menganalisis berbagai sumber informasi tentang media digital dan pengaruhnya terhadap literasi siswa SD. Media pembelajaran adalah perantara guru dalam menyampaikan ilmu pengetahuan. Media yang mudah, praktis dan fleksibel untuk digunakan adalah media digital. Penggunaan media digital seperti video pembelajaran, e-book, e-modul, game edukasi dan lain-lain ternyata terbukti mempengaruhi literasi siswa SD. Dengan begitu, media digital dapat dijadikan referensi dalam upaya peningkatan literasi pada siswa kelas V.

Kata Kunci: media digital, literasi siswa

THE USE OF DIGITAL MEDIA TO INFLUENCE READING LITERACY OUTCOMES IN ELEMENTARY SCHOOL STUDENTS

ABSTRACT

This study aims to determine the influence of digital media use on students' literacy outcomes. The method used in this research is descriptive qualitative, specifically a literature review by analyzing various sources of information about digital media and its impact on elementary school students' literacy. Learning media serve as a means for teachers to deliver knowledge. Digital media are convenient, practical, and flexible to use. The use of digital media such as instructional videos, e-books, e-modules, educational games, and others has been proven to influence the literacy of elementary school students. Therefore, digital media can serve as a reference in efforts to improve literacy among fifth-grade students.

Keywords: digital media, student literacy

PENDAHULUAN

Berdasarkan survei yang dilakukan tiap tiga tahun sekali oleh *Program for International Student Assessment* (PISA) telah merilis hasil pada tahun 2018 lalu. Hasilnya sangat memprihatinkan yaitu kemampuan literasi anak Indonesia adalah yang terendah dari kemampuan bidang matematika dan sains. Nilai kemampuan membaca menunjukkan

skor 371 yang berarti tertinggal 116 poin dari nilai rata-rata negara lain yaitu skor 487. Hal ini menunjukkan bahwa seiring adanya perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi, kemampuan membaca tetap mengalami ketertinggalan dengan negara-negara lain sehingga rendahnya kemampuan membaca mengakibatkan rendahnya minat baca bagi siswa. Minat baca merupakan

kemampuan untuk menangkap makna yang terkandung dalam tulisan sehingga memberikan pengalaman emosi akibat dari bentuk perhatian yang mendalam terhadap makna bacaan.

Masalah rendahnya literasi membaca pelajar di Indonesia bukanlah hal baru. Budaya literasi membaca masih kalah jauh dengan negara lainnya di dunia. Bahkan, Indonesia masih kalah jauh dengan negara tetangga Malaysia. Dalam kajian tentang *Reading Habit and Students' Attitudes Towards Reading: A Study of Students in the Faculty of Education UiTM Puncak Alam* (Baba & Affendi, 2020) dijelaskan bahwa siswa memiliki kebiasaan dan sikap membaca yang positif. Siswa bahkan menyukai bacaan akademik seperti bahan pelajaran di sekolah dan bacaan rekreasi seperti komik dan novel. Hasil kajian menunjukkan bahwa siswa menganggap kegiatan membaca dapat dilakukan secara santai tanpa tekanan. Selain itu, temuan baru dalam kajian tersebut mengungkapkan bahwa bahan bacaan digital dapat membantu meningkatkan kebiasaan membaca dan sikap positif terhadap kegiatan membaca. Hal ini justru berbanding terbalik dengan kajian-kajian tentang kebiasaan membaca di Indonesia

Pada saat ini kondisi budaya literasi di Indonesia masih rendah. Rendahnya literasi siswa dapat disebabkan oleh kurangnya minat siswa dalam membaca, sarana dan prasarana, lingkungan yang kurang mendukung, dan pengaruh dari teknologi. Lingkungan keluarga juga menjadi faktor utama dalam budaya literasi siswa, pentingnya perhatian keluarga terhadap siswa untuk meningkatkan semangat siswa dalam belajar. Fasilitas sekolah juga menjadi faktor kurangnya minat siswa dalam budaya literasi, hal ini dapat disebabkan sarana dan prasarana sekolah kurang mendukung untuk meningkatkan literasi siswa seperti perpustakaan yang

kurang memadai dan buku-buku bacaan yang kurang menarik minat siswa dapat membaca. Selain itu pengaruh teknologi berupa gawai dan televisi, saat ini siswa banyak mengisi waktu luangnya dengan gawai atau televisi. Hal ini menjadi penghambat budaya literasi jika siswa tidak menggunakan dengan bijak.

Dalam pendidikan, budaya literasi digital sangat diperlukan oleh siswa karena dapat menunjang pengetahuan dalam menguasai semua mata pelajaran di sekolah. Literasi memang tidak bisa dilepaskan dari bahasa. Seseorang dikatakan memiliki kemampuan literasi apabila ia telah memperoleh kemampuan dasar berbahasa, yaitu membaca dan menulis (Fahrianur et al., 2023). Sejalan dalam kurikulum bahasa adalah penghela ilmu pengetahuan maka bahasa Indonesia merupakan sarana penyampai ilmu pengetahuan (Bu'ulolo, 2021). Dengan kata lain, keterampilan berbahasa anak terutama membaca dan menulis yang diperoleh melalui pelajaran bahasa Indonesia, sangat menentukan keberhasilan mereka dalam menguasai berbagai mata pelajaran lain (Basri et al., 2023).

Pendidikan saat ini tak lepas dari perkembangan teknologi yang semakin dekat dengan lapisan masyarakat sehingga guru harus mampu beradaptasi untuk menciptakan pembelajaran berbasis teknologi. Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang semakin canggih, serta penyebaran informasi yang begitu cepat dan akses informasi yang semakin mudah dapat dijumpai di beberapa media sosial (Syifa et al., 2023). Teknologi adalah sesuatu yang bisa membantu seluruh manusia untuk membantu menjadi sarana untuk menjalankan kegiatan harian yang di kerjakan oleh manusia dalam bekerja maupun dalam pendidikan (Maritsa et al., 2021).

Tuntutan global menuntut dunia pendidikan untuk selalu senantiasa menyesuaikan

kan perkembangan teknologi terhadap usaha dalam peningkatan mutu pendidikan, terutama penyesuaian penggunaan teknologi informasi dan komunikasi bagi dunia pendidikan khususnya pada proses pembelajaran (Agustian & Salsabila, 2021; Nurillahwaty, 2021; Syafriaufdi, 2020). Akibat pesatnya perkembangan teknologi abad ke-21 ini dikenal sebagai era digital karena perkembangan ini mempengaruhi berbagai sektor kehidupan masyarakat, termasuk sektor pendidikan (Ayu & Amelia, 2020; Widiastini, 2021). Pada sektor pendidikan juga mengalami digitalisasi, mulai dari sistem administrasi sekolah, sistem manajemen sekolah, hingga proses pembelajaran dan sistem evaluasi belajar siswa (Maisarah et al., 2023).

Digitalisasi dalam proses pembelajaran terlihat dari penggunaan media berbasis digital. Kemunculan perangkat lunak pendidikan, aplikasi pembelajaran, dan platform daring seperti yang kita ketahui sudah membantu banyak hal dalam proses penyediaan fasilitas belajar, belajar lebih cerdas, kreatif dan ceria penggunaan metode literasi digital merupakan salah satu bentuk pemanfaatan media pembelajaran berbasis digital yang sudah diterapkan (Maisarah et al., 2023; Siregar & Sumantri, 2024). Penggunaan media yang bervariasi berbasis digital dengan memanfaatkan kecanggihan teknologi akan menjadi salah satu strategi pembelajaran yang trendi di abad 21 saat ini (Agustian & Salsabila, 2021; Peña-Ayala, 2021).

Guru sebagai fasilitator dituntut untuk mampu menggunakan media-media digital yang menunjang kegiatan pembelajaran, sekurangnya guru tersebut harus dapat menggunakan media digital secara efisien dan efektif agar dapat tercapai tujuan pembelajaran yang diharapkan (Meliyani et al., 2022). Dewasa ini, pengembangan media digital sangat beranekaragam mulai dari mahasiswa sampai guru sendiri berlomba-

lomba menghasilkan media digital yang terbaik untuk siswa di Indonesia. Produk media digital yang biasa dikembangkan dalam pendidikan adalah e-book, e-modul, video pembelajaran, aplikasi edukatif, game edukatif sampai multimedia.

METODE

Data dalam penelitian ini diperoleh melalui metode studi pustaka (*library research*) dengan menggunakan pendekatan kualitatif untuk mengumpulkan dan menganalisis data. Proses pengumpulan data dalam penelitian ini dihimpun melalui studi literatur yang komprehensif dari berbagai sumber pustaka. Temuan-temuan dari literatur tersebut kemudian dikaji dan dianalisis untuk memperkuat pembahasan dalam penelitian ini.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Literasi Membaca

Literasi membaca dalam pengertian masyarakat umum atau nonahli adalah membaca. Definisi literasi membaca telah mengalami perkembangan dengan makna yang lebih luas. Literasi membaca tidak hanya sebatas membaca buku teks dengan memperoleh pemahaman/makna dari kata atau kalimat dalam suatu teks atau yang terucap saja. Definisi literasi membaca menurut Clay dalam Taylor & Mackenney adalah kegiatan mendapatkan pesan dan secara fleksibel yang digunakan untuk memecahkan masalah. Yang dimaksud adalah bahwa sebuah kegiatan ini sangat bergantung pada situasi dan konteks yang dibicarakan. Definisi literasi membaca adalah kemampuan untuk memahami dan menggunakan bentuk-bentuk bahasa tertulis yang dibutuhkan oleh masyarakat dan / atau dihargai oleh individu. Masyarakat secara umum dan luas sangat bisa menggunakan kegiatan membaca dalam berbagai kegiatan termasuk untuk kesenangan. Membaca untuk

kesenangan juga dapat disebut sebagai bagian dari kegiatan literasi membaca. Kegiatan membaca buku dengan tema kesenangan, membaca untuk mengisi waktu luang dapat disebut kegiatan membaca untuk kesenangan diri sendiri.

Membaca membutuhkan bahan bacaan untuk dibaca para pembacanya. Teks sebagai bahan bacaan tersebut diklasifikasikan sebagai berikut:

- a. Sedang: cetak (Intinya, teks cetak memiliki eksistensi tetap atau statis seperti lembaran tunggal, brosur, majalah dan buku) dan elektronik.
- b. Lingkungan: ditulis dan berbasis pesan. Teks elektronik berbentuk web, desktop dan e-mail. Lingkungan elektronik lainnya yang menggunakan teks tertulis seperti pesan teks ponsel dan buku harian elektronik.
- c. Format teks: kontinyu, tidak kontinyu, campuran dan banyak. Teks kontinyu yaitu teks berbentuk paragraph yang disusun dengan kalimatkalimat. Teks tidak kontinyu misalnya dokumen yang disusun berbeda untuk teks kontinyu, dan dengan cara membaca yang berbeda. Contohnya tabel, grafik, diagram, iklan, jadwal, katalog, indeks dan formulir.
- d. Teks Campuran adalah teks yang didalamnya terdapat satu kesatuan baik berbentuk format kontinyu maupun tidak kontinyu.
- e. Jenis teks: deskripsi, narasi, eksposisi, argumentasi, instruksi dan transaksi.
 - 1) Deskripsi adalah jenis teks berupa informasi yang menjelaskan sifat benda dalam ruang. Ciri khas dari teks deskriptif adalah dapat diberi pertanyaan apa.
 - 2) Narasi adalah jenis teks berupa informasi yang menjelaskan sifat benda pada waktunya. Ciri khas dari narasi ini apabila dapat diberi

pertanyaan kapan, atau dalam urutan apa.

- 3) Eksposisi adalah jenis teks dimana informasi disajikan sebagai konsep komposit atau konstruksi mental, atau unsur-unsur di mana konsep atau konstruksi mental dapat dianalisis. Teks tersebut memberikan penjelasan tentang bagaimana berbagai elemen saling terkait dalam keseluruhan yang bermakna. Narasi ini memiliki ciri khas dapat menjawab pertanyaan tentang bagaimana caranya.
- 4) Argumentasi adalah jenis teks yang menyajikan hubungan antara konsep atau proposisi. Teks argument sering menjawab pertanyaan mengapa.
- 5) Instruksi (kadang disebut perintah) adalah jenis teks yang memberikan arahan tentang apa yang harus dilakukan. Instruksi Arahkan arah untuk perilaku tertentu agar bisa menyelesaikan tugas.
- 6) Transaksional adalah jenis teks yang ditulis untuk jenis tujuan tertentu.

Definisi Literasi Media Digital

James W. Porter mendefinisikan Literasi Media adalah seperangkat cara pandang yang secara aktif kita gunakan untuk memaparkan diri kita kepada media untuk menginterpretasikan makna pesan yang kita jumpai. Kami membangun perspektif kami dari struktur pengetahuan. Untuk membangun struktur pengetahuan kita, kita membutuhkan alat dan bahan mentah. Alat-alat ini adalah keahlian kami. Bahkan bakunya adalah informasi dari media dan dari dunia nyata. Penggunaan aktif berarti bahwa kita menyadari pesan-pesan tersebut dan secara sadar berinteraksi dengannya.

Paul Gilster mendefinisikan literasi digital sebagai suatu kemampuan memahami dan menggunakan informasi dalam berbagai

bentuk dari berbagai sumber dengan sangat luas yang diakses melalui piranti komputer. UNESCO menguraikan bahwa literasi digital merupakan kecakapan yang tidak hanya melibatkan kemampuan penggunaan perangkat teknologi, informasi dan komunikasi, tetapi juga melibatkan kemampuan untuk dalam pembelajaran bersosialisasi, sikap berpikir kritis, kreatif, serta inspiratif sebagai kompetensi digital.

Media Pembelajaran

Media pembelajaran sebagai alat atau sarana yang dapat digunakan untuk memberikan materi atau ilmu pengetahuan dalam proses pembelajaran, Sanaky Hujair, 2009. Proses belajar mengajar merupakan suatu interaksi dinamis antara guru dan murid, dimana guru sebagai fasilitator menyampaikan materi dan murid aktif terlibat dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran digital memanfaatkan teknologi digital untuk memperkaya dan meningkatkan kualitas proses belajar mengajar. Media ini melibatkan penggunaan perangkat keras dan perangkat lunak, seperti komputer, tablet, perangkat mobile, serta aplikasi dan platform pembelajaran digital. Penggunaan media pembelajaran digital memungkinkan penyampaian materi yang menarik dan penuh ide-ide baru dengan pemanfaatan elemen multimedia yang interaktif, seperti teks, gambar, audio, video, dan elemen interaktif, sehingga mampu meningkatkan pemahaman dan retensi informasi bagi para peserta didik.

Upaya meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah dasar kini tak lepas dari peran media pembelajaran digital. Berbagai bentuk media digital, seperti ebook, video pembelajaran, simulasi interaktif, game edukatif, dan platform pembelajaran online, seperti yang diteliti oleh Rahayu, Wahyuni, dan Anwar (2020), terbukti mampu meningkatkan pemahaman siswa dan menciptakan atau

membangun suasana belajar yang menarik dan interaktif. Teknologi memiliki peran penting dalam upaya mendukung proses pembelajaran, baik sebagai sarana atau media belajar mandiri maupun sebagai pelengkap metode pembelajaran lain seperti *blended learning* atau *hybrid learning*. Platform ini menawarkan berbagai materi pembelajaran online yang dapat diakses oleh seluruh warga sekolah dan masyarakat melalui platform seperti Google, WhatsApp, YouTube, dan lainnya. Materi pembelajaran ini dapat diintegrasikan dengan *Learning Management System* (LMS) untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran. (Desvianti, 2020). Selain itu, penelitian oleh Nurhayati, Wibowo, dan Prasetyo (2020) mengungkapkan bahwa media pembelajaran digital dapat memberikan fleksibilitas dalam akses dan distribusi materi pembelajaran. Media pembelajaran ini dapat memberikan keleluasaan atau kebebasan bagi siswa untuk mengakses sumber belajar secara mandiri dan menyesuaikan proses belajar dengan kecepatan dan gaya belajar mereka.

Pentingnya media digital dalam proses pembelajaran semakin terasa di era pembelajaran daring. Perkembangan teknologi terus mendorong kemajuan dan inovasi dalam media pembelajaran digital ini. Media digital hadir sebagai solusi inovatif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Penelitian Latip (Jediut et al., 2021) menunjukkan beberapa manfaat penting media digital dalam proses pembelajaran, diantaranya:

- a) Media digital ini dapat membuka ruang interaksi yang dinamis antara siswa, guru, dan media pembelajaran itu sendiri, sehingga proses pembelajaran dapat menjadi lebih menarik dan komunikatif;
- b) Media digital memfasilitasi proses belajar mandiri bagi siswa, memungkinkan mereka untuk belajar tanpa selalu membutuhkan pendampingan guru;
- c) Media pembelajaran digital hadir sebagai

solusi inovatif untuk mengatasi berbagai keterbatasan ruang dan waktu dalam pembelajaran jarak jauh, memungkinkan interaksi dan penyampaian informasi yang lebih fleksibel dan dinamis;

- d) Dengan hadirnya media pembelajaran digital, guru termotivasi untuk mengeksplorasi ide-ide kreatif dan inovatif dalam merancang pembelajaran, khususnya yang berbasis digital;
- e) Penggunaan media pembelajaran digital dapat mempercepat dan mempermudah proses belajar mengajar;
- f) Pemanfaatan media pembelajaran digital memungkinkan guru untuk menerapkan berbagai strategi dan metode pembelajaran yang kreatif dan efektif.

Penerapan media digital di sekolah dasar membawa banyak keuntungan signifikan bagi proses belajar mengajar. Berikut beberapa manfaat utama yang dikaitkan dengan penggunaannya:

- a. Memicu semangat dan motivasi belajar siswa Penggunaan media pembelajaran digital dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dan membuat mereka lebih bersemangat untuk belajar. Beragam fitur multimedia seperti gambar, audio, dan video mampu meningkatkan antusiasme dan semangat siswa untuk belajar siswa dalam proses pembelajaran. Hal ini dibuktikan oleh penelitian Sari dan Kurniawan (2020) menunjukkan korelasi positif antara penggunaan media digital dan peningkatan pemahaman konsep serta motivasi belajar siswa di sekolah dasar (Novela et al., 2024).
- b. Mendukung pembelajaran visual dan audio visual. Media pembelajaran digital memanfaatkan berbagai format multimedia, seperti gambar, video, animasi, dan grafik, untuk menyajikan informasi dengan cara

yang lebih menarik dan mudah dipahami. Media pembelajaran digital dapat membantu siswa untuk lebih mudah memahami konsep-konsep yang kompleks dan meningkatkan retensi informasi. Meningkatkan hasil belajar siswa dimata pelajaran IPA sekolah dasar dapat dicapai dengan menggunakan media pembelajaran digital, seperti yang diungkapkan dalam penelitian Pratiwi, Setiawan, dan Mubarok (2019).

- c. Memberikan Kebebasan Belajar Mandiri dan Sesuai Minat Media pembelajaran digital membuka peluang bagi siswa untuk belajar mandiri dan sesuai dengan kebutuhan mereka. Fitur interaktif dan modul adaptif memungkinkan siswa mengakses materi pembelajaran yang sesuai dengan tingkat pemahaman mereka. Penerapan media digital berbasis multimedia interaktif dalam pembelajaran matematika disekolah dasar terbukti memberikan dampak positif terhadap pemahaman siswa, seperti yang ditunjukkan dalam penelitian Nurhayati, Wibowo, dan Prasetyo (2020).
- d. Memperluas aksesibilitas dan fleksibilitas pembelajaran Keunggulan media pembelajaran digital terletak pada aksesibilitasnya yang luar biasa, siswa dapat memanfaatkan berbagai perangkat digital seperti komputer, tablet, atau *handphone* untuk mengakses media pembelajaran digital dan belajar kapan pun dan dimana pun mereka inginkan. Hal ini membuka gerbang akses yang lebih luas terhadap materi pembelajaran, tanpa terikat oleh batasan geografis dan waktu. Penerapan media pembelajaran digital berbasis *augmented re-*

ality dalam pembelajaran di sekolah dasar terbukti memberikan hasil yang positif, yaitu meningkatkan kesenangan belajar dan hasil belajar siswa, seperti yang ditunjukkan dalam penelitian Rahayu, Wahyuni, dan Anwar (2020).

Kesimpulannya, Media pembelajaran menjadi alat bantu yang efektif bagi guru untuk menyampaikan materi pembelajaran dengan cara yang lebih menarik dan interaktif, sehingga proses belajar mengajar menjadi lebih inovatif dan mencapai tujuan pembelajaran yang optimal.

Pelaksanaan Literasi Digital

Saat ini sekolah semakin didorong untuk menanamkan penggunaan Teknologi Informasi dan Komunikasi di semua bidang pelajaran. Mempertimbangkan bagaimana literasi digital mengandung subjektivitas pengetahuan dimana dapat dapat memastikan dengan penggunaan teknologi untuk meningkatkan pengajaran dan pembelajaran daripada sekedar menjadi pelengkap dalam pengajaran. Dalam dunia pendidikan, peserta didik merupakan salah satu pengguna informasi. Informasi yang dibutuhkan peserta didik tidak hanya dalam media cetak. Internet menyajikan informasi dalam format berbeda, yaitu digital. Informasi tersebut disajikan melalui berbagai fasilitas yang disediakan internet seperti website, blog, atau mailing list. Pengerjaan tugas sangat efisien penyelesaiannya dengan adanya perkembangan internet dan teknologi digital.

Agar kita dapat meraih kemampuan literasi digital sesuai dengan komponen, berikut cara-cara yang harus dilakukan :

1. Harus mengetahui dan memahami apa itu literasi, literasi komputer informasi, dan teknologi komunikasi. Literasi sendiri menurut *National Institute for Literacy* (NIFL) adalah kemampuan

seseorang untuk membaca, menulis, berbicara, menghitung dan memecahkan masalah sesuai keahlian dibutuhkan dalam konteks pekerjaan, keluarga, dan masyarakat. Isi komponen pendukung lainnya ialah literasi komputer, informasi, dan teknologi komunikasi. Sehingga maksudnya seseorang mampu untuk menggunakan komputer, informasi, dan teknologi komunikasi sesuai dengan tujuannya.

2. Harus mengetahui dunia informasi dan sifat sumber daya informasi. Apabila kita memiliki kemampuan literasi digital maka kita tentunya telah mengetahui dimana kita hendak mencari informasi dalam media digital serta karakteristik atau sifat sumber informasi yang hendak kita tuju misalnya dalam mencari berita kita hendak menggunakan media online yang didalamnya terdapat jurnal, artikel, berita, dan sebagainya atau mencari informasi melalui televisi, radio, media sosial dan sebagainya.
3. Pemahaman apakah teknologi yang digunakan itu berformat digital atau non digital, mampu untuk menciptakan dan mengkomunikasikan informasi secara digital, mengevaluasi informasi yang didapatkan dari berbagai media digital, menyusun informasi-informasi yang kita dapat dari media digital serta menyaring informasi yang datang dan menyimpulkan sesuatu berdasarkan apa yang disampaikan oleh media digital secara bijak, selain itu tidak hanya mencari informasi dari satu sumber, dan yang terakhir adalah literasi informasi dan literasi media.

Kesimpulan

Rendahnya literasi membaca pelajar di Indonesia bukanlah hal baru. Budaya literasi membaca masih kalah jauh dengan negara

lainnya di dunia. Bahkan, Indonesia masih kalah jauh dengan negara tetangga Malaysia. Dalam pendidikan, budaya literasi digital sangat diperlukan oleh siswa karena dapat menunjang pengetahuan dalam menguasai semua mata pelajaran di sekolah. Literasi memang tidak bisa dilepaskan dari bahasa. Seseorang dikatakan memiliki kemampuan literasi apabila ia telah memperoleh kemampuan dasar berbahasa, yaitu membaca dan menulis.

DAFTAR PUSTAKA

- Agustian, N., & Salsabila, U. H. (2021). Peran Teknologi Pendidikan dalam Pembelajaran. *Islamika*, 3(1), 123–133. <https://doi.org/10.36088/islamika.v3i1.1047>
- Ayu, D. P., & Amelia, R. (2020). Pembelajaran Bahasa Indonesia Berbasis E-Learning Di Era Digital. *Seminar Nasional Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 56–61.
- Baba, J., & Affendi, F. R. (2020). Reading habit and students' attitudes towards reading: A study of students in the faculty of education UiTM puncak alam. *Asian Journal of University Education*, 16(1), 109–122. <https://doi.org/10.24191/ajue.v16i1.8988>
- Basri, S., Fitrawahyudi, F., Khaerani, K., Nasrullah, I., Ernawati, E., Aryanti, A., Maya, S., Aisyah, S., & Sakti, I. (2023). Peningkatan Kemampuan Literasi Digital Di Lingkungan Pendidikan Berbasis Aplikasi Canva. *Pengabdian Masyarakat Sumber Daya Unggul*, 1(2), 96–103. <https://doi.org/10.37985/pmsdu.v1i2.65>
- Maisarah, Ayudia, I., Prasetya, C., & Mulyani. (2023). Analisis Kebutuhan Media Digital Pada Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar. *Jurnal Pengajaran Sekolah Dasar*, 2(1), 48–59. <https://doi.org/10.56855/jpsd.v2i1.314>
- Maritsa, A., Hanifah Salsabila, U., Wafiq, M., Rahma Anindya, P., & Azhar Ma'shum, M. (2021). Pengaruh Teknologi Dalam Dunia Pendidikan. *Al-Mutharahah: Jurnal Penelitian Dan Kajian Sosial Keagamaan*, 18(2), 91–100. <https://doi.org/10.46781/al-mutharahah.v18i2.303>
- Meliyani, A. R., Mentari, D., Syabani, G. P., & Zuhri, N. Z. (2022). Analisis Kebutuhan Media Pembelajaran Digital Bagi Guru Agar Tercipta Kegiatan Pembelajaran yang Efektif dan Siswa Aktif. *Jurnal Jendela Pendidikan*, 2(02), 264–274. <https://doi.org/10.57008/jjp.v2i02.179>
- Novela, D., Ari Suriani, & Sahrudin Nisa. (2024). Implementasi Pembelajaran Inovatif melalui Media Digital di Sekolah Dasar. *Journal of Practice Learning and Educational Development*, 4(2), 100–105. <https://doi.org/10.58737/jpled.v4i2.283>
- Nurillahwaty, E. (2021). Peran Teknologi dalam Dunia Pendidikan. *Jurnal Keislaman Dan Ilmu Pendidikan*, 3(1), 123–133.
- Peña-Ayala, A. (2021). A learning design cooperative framework to instill 21st century education. *Telematics and Informatics*, 62(June 2020), 1–17. <https://doi.org/10.1016/j.tele.2021.101632>
- Putrawangsa, S., & Hasanah, U. (2022). Analisis Capaian Siswa Indonesia Pada PISA dan Urgensi Kurikulum Berorientasi Literasi dan Numerasi. *Jurnal Studi Pendidikan Dan Pembelajaran*, 1(1), 1–12.
- Siregar, A., & Sumantri, P. (2024). Pemanfaatan Media Digital dalam Proses Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) Terpadu di Sekolah Dasar Kak Seto. *Education & Learning*, 4(1), 17–22. <https://doi.org/10.57251/el.v4i1.1242>
- Syafriaedi, N. (2020). PERAN TEKNOLOGI PENDIDIKAN DALAM PEMBELAJARAN. *Jurnal Al-Aulia*, 06(01), 1–8.
- Syifa, S. F., Nur Istirohmah, A., Lestari, P., & Nur Azizah, M. (2023). Dampak Penggunaan Media Sosial terhadap Prestasi Belajar Peserta Didik. *Jurnal BELAINDIKA (Pembelajaran Dan Inovasi Pendidikan)*, 5(1), 21–27. <https://doi.org/10.52005/belaindika.v5i1.100>
- Widiastini N.K. (2021). Pengaruh Literasi Digital Melalui Pemanfaatan Melajah.id Terhadap Hasil Belajar Membaca. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Bahasa Indonesia*, 10(2), 219–228.