

Pelaksanaan Pendampingan Belajar Siswa Melalui Gerakan Literasi Digital Secara Daring

Rizkha Dwi Putri Aprilyani¹, Zahra Benayya Putri², Susilawati³

ABSTRACT

During the COVID-19 pandemic, all activities have been diverted at home, including schools. Learning activities at school or referred to as online learning of course use online classes in practice. The use of information technology in the world of education provides a digital platform to support online learning. For this reason, the digital literacy movement is deemed appropriate to be implemented. Qualitative writing method with data presentation in the form of description/narrative. In collecting data, grade 2 students at SDN Sumur Batu 14 Pagi were used as objects in learning assistance activities in the context of community service through the 2021 UPI Thematic KKN education. This learning assistance was carried out through the digital literacy movement with a learning system while playing interactive games such as quizizz. The results of student learning assistance carried out by the author, students feel happy and happy in learning and learning evaluation is increasing.

Keywords: Pandemic, Learning Assistance, Digital Literacy

PENDAHULUAN

Sejak penemuan kasus pertama penyebaran virus Covid-19 di Depok, Jawa Barat pada Maret 2020, tentu saja menggemparkan satu Indonesia hingga terjadinya *panic buying*, dan penerapan istilah PSBB dan WFH bagi para pekerja. Sehingga akibat dari virus ini sangat berdampak kepada seluruh aspek kehidupan. Mulai dari sektor perekonomian yang menurun karena banyaknya pekerja yang di PHK, hingga penerapan pembelajaran dari rumah untuk sektor pendidikan.

Pemerintah melalui Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan menerapkan istilah Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ) sebagai penerapan pembelajaran dari rumah secara online dengan tujuan dapat memutus rantai penularan virus. Pembelajaran Jarak Jauh biasa disebut Pembelajaran Daring adalah sebuah inovasi atau penemuan baru di dunia pendidikan yang dalam pelaksanaan belajar mengajar memanfaatkan teknologi informasi yang berkembang. Pembelajaran Daring dapat diselenggarakan melalui jejaring web dengan jumlah partisipan tanpa batas menggunakan berbagai media teknologi (Rigianti, 2020). Pembelajaran daring dapat menciptakan pembelajaran yang efektif serta nyaman bagi peserta didik di tengah pandemi COVID-19. Selain itu, tujuan diterapkannya pembelajaran daring adalah agar tetap terhubungnya antara

siswa dengan guru dan pemenuhan kualitas pendidikan melalui pemanfaatan teknologi informasi tetap terlaksana dengan baik.

Pembelajaran Dalam Jaringan (Daring) merupakan suatu sistem pelaksanaan pembelajaran yang memanfaatkan teknologi informasi dan menggunakan akses internet sebagai sarana proses belajar mengajar. Pada dasarnya pembelajaran daring sangat memberikan kesempatan siswa untuk belajar dengan waktu dan tempat yang fleksibel, dalam arti dapat dilakukan di mana pun dan kapan pun. Media dalam pembelajaran daring adalah dengan menggunakan media *online* atau *e-learning*. Dalam prosesnya, kegiatan belajar mengajar ini mendapat paradigma baru dalam dunia pendidikan, yakni guru sebagai fasilitator pembelajaran dan siswa sebagai peserta aktif.

Melihat perkembangan teknologi di abad ini yang semakin maju, ditambah saat pandemi ini semua orang harus mulai terbiasa dan berkembang memahami teknologi, karena dalam melaksanakan kegiatan diharuskan memakai teknologi tersebut. Teknologi dan informasi menjadi solusi yang tepat untuk pembelajaran yang dipakai saat ini. Media pembelajaran yang sudah maju saat ini bertujuan untuk menambah media belajar selain media yang sekarang yaitu buku teks dan papan tulis (Sumiati, & Wijonarko, 2020). Tetapi, teknologi ini juga bisa berupa media pembantu untuk mempermudah dalam melaksanakan pekerjaannya. Terutama di bidang pendidikan dan menghadapi masa pademi yang sedang kita alami. Sudah seharusnya guru untuk berinovasi dalam mengubah pola pembelajaran yang semula tatap muka menjadi daring. Karena dalam model pembelajaran daring ini menuntut siswa untuk tidak hadir ke sekolah dan di dalam kelas. Siswa juga dituntut harus mempunyai *gadget* atau *smartphone* android dalam menunjang pembelajarannya di rumah.

Pelaksanaan pembelajaran daring mengakibatkan banyak perubahan dalam dunia pendidikan. Semua harus bertransformasi dan beradaptasi dengan pembelajaran ini. Banyak pro dan kontra, namun yang jelas proses pelaksanaan pembelajaran daring ini menuai banyak problematika. Seperti yang dijelaskan oleh Basar (2021) problematika tersebut diantaranya belum seragamnya proses pembelajaran baik standar, kuantitas maupun kualitas dalam capaian pembelajaran yang diinginkan. Guru dituntut untuk kreatif dalam memodifikasi pembelajaran. Namun terlihat sekarang bahwa dalam prosesnya, guru dalam kesehariannya hanya membagikan materi, memberikan tugas dan mengumpulkannya tanpa menjelaskan terlebih dahulu materinya. Akibatnya, dalam diri anak akan menimbulkan tekanan, baik fisik maupun psikisnya.

Selain itu, dampak dari diterapkannya pembelajaran dari rumah adalah terbiasanya anak dengan *gadget*. Kebiasaan ini bisa menjadi positif dan negatif. dalam penulisannya Adi, Oka & Wati (2021) menjelaskan bahwa dampak negatif dari terbiasanya anak dengan *gadget* tercermin pada aktivitas sehari harinya anak, seperti kurangnya waktu anak untuk beristirahat, anak menjadi lebih malas, kesehatan matanya yang berkurang karena radiasi gadget tersebut, hingga sikap menyendiri anak dengan gadgetnya. Untuk itu, orang tua sudah seharusnya membawa kebiasaan ini ke arah yang lebih positif. Terlebih pembelajaran saat ini dilaksanakan secara daring, maka orang tua perlu mendampingi anak saat pembelajaran. Salah satu cara pemakaian gadget yang positif dan dapat diterapkan di rumah adalah dengan menerapkan literasi digital.

Pemilihan literasi digital ini sebagai pembiasaan karena literasi ini sangat cocok di masa pandemi ini. Karena di masa ini, perkembangan teknologi informasi dan komunikasi sangat pesat sehingga gerakan literasi ini sangat cocok untuk diterapkan. Mangacu dari Panduan Gerakan Literasi Nasional Tahun 2017, pemerintah melalui Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan menetapkan 6 literasi dasar yang juga disepakati oleh World Economic Forum 2015, membuat gerakan literasi ini menjadi gerakan yang penting bukan hanya di lingkungan pendidikan, tetapi juga menjadi gerakan yang penting bagi orang tua dan seluruh masyarakat. Di antara dari enam literasi tersebut adalah literasi baca tulis, literasi sains, literasi finansial, literasi numerasi, literasi digital, dan literasi budaya dan kewarganegaraan.

Literasi digital adalah suatu keterampilan seseorang untuk mencapai tujuan yang mereka inginkan dalam hidup menggunakan perangkat dalam bentuk digital (Biru, Saepudin, & Sardin. 2020). Dalam konteks pendidikan, literasi digital dapat berperan dalam pengembangan pengetahuan seseorang mengenai materi pelajaran tertentu untuk mendorong rasa ingin tau dan kreativitas yang anak miliki. Tujuan dari literasi digital ini adalah untuk mempersiapkan manusia di masa yang akan datang di mana perkembangan teknologi yang semakin pesat.

Penulis telah mengkaji lebih dalam hal ini di SDN Sumur Batu 14 Pagi dengan melaksanakan pendampingan belajar secara daring melalui gerakan literasi digital. Untuk itu, tujuan dari penelitian ini adalah untuk meningkatkan gerakan literasi digital di SDN Sumur Batu 14 Pagi.

METODOLOGI

Kegiatan pendampingan belajar siswa melalui literasi digital ini merupakan bentuk pengabdian pada masyarakat di bidang pendidikan yang dilaksanakan oleh penulis. Kegiatan pengabdian ini dilaksanakan di SDN Sumur Batu 14 Pagi, Kelurahan Sumur Batu, Kecamatan Kemayoran, Kota Jakarta Pusat, DKI Jakarta. Pelaksanaan kegiatan pengabdian ini dimulai pada tanggal 1 Juli 2021 sampai 31

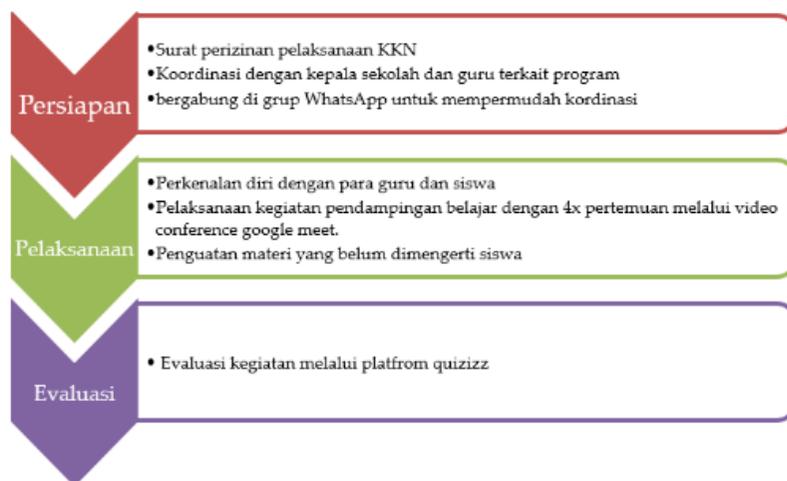
Juli 2021. Siswa kelas 2 menjadi objek dalam pengumpulan data. Proses pelaksanaan kegiatan ini melalui platform media sosial *WhatsApp* sebagai media koordinasi, *Google Meet* sebagai media pertemuan secara virtual dan platform *quizizz* dalam proses evaluasi kegiatan.

Kegiatan pendampingan belajar siswa secara daring melalui kegiatan literasi digital ini bertujuan untuk meningkatkan kegiatan literasi digital di SDN Sumur Batu 14 Pagi yang telah terlaksana sebelumnya. Selain itu, kegiatan pendampingan belajar bertujuan sebagai penguatan belajar siswa tentang materi yang belum dimengerti. Penulis memilih untuk menggunakan metode deskriptif/narasi dengan pendekatan kualitatif pada penulisan kali ini. Data yang terdapat dalam penulisan ini berupa kalimat-kalimat dan kata-kata dari sebuah penulisan gerakan literasi digital sebagai media pendampingan belajar siswa SD di masa pandemi. Penulisan ini lebih mengacu pada penggambaran, penjelasan maupun pendeskripsian yang mengenai suatu objek, masalah dan fenomena.

Tahapan dalam kegiatan pengabdian ini adalah sebagai berikut:

Persiapan

1. Mengurus surat perizinan dalam melaksanakan kegiatan Kuliah Kerja Nyata kepada pihak sekolah yakni SDN Sumur Batu 14 Pagi.



2. Berkoordinasi dengan kepala sekolah terkait program kegiatan dan sasaran program serta dipilihkannya Guru kelas untuk melaksanakan program.
3. Bergabung di grup *WhatsApp* sekolah dan Kelas 2 SDN Sumur Batu 14 Pagi.

Pelaksanaan

Pelaksanaan kegiatan pendampingan belajar siswa secara daring dilaksanakan 4x pertemuan pada tanggal 16 Juli, 19 Juli, 27 Juli dan 30 Juli 2021 diawali dengan perkenalan singkat melalui grup whatsapp saat bergabung. Pelaksanaan kegiatan ini dilakukan secara pertemuan virtual dengan menggunakan *video conference Google Meet*. Pendampingan belajar ini berbekal dari RPP guru dan penguatan materi yang belum dimengerti siswa. kegiatan literasi digital yang dilakukan seperti membaca cepat melalui sharescreen, bernyanyi, menonton video animasi yang

berkaitan dengan materi ajar, menulis dikte, dan melaksanakan evaluasi kegiatan melalui platform *quizizz*. Berikut ini merupakan diagram pelaksanaan kegiatan pendampingan belajar siswa melalui kegiatan literasi digital.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Di masa saat ini, penerapan literasi digital ini dapat dilakukan di rumah bersama keluarga. Dengan pengawasan orang tua, anak dapat melaksanakan belajar sambil bermain agar tetap tercapainya tujuan pembelajaran dan anak tidak akan merasa bosan untuk belajar. Literasi digital yang dapat diberikan kepada anak di rumah adalah dengan memanfaatkan aplikasi edukasi yang tersedia di smartphone seperti aplikasi belajar menulis, membaca, menggambar, mewarnai, menyanyi, dan lain sebagainya.

Perkembangan zaman dan teknologi juga membuat lahirnya start up yang membangun aplikasi edukasi secara digital yang dapat diakses di mana pun dan kapan pun. Aplikasi edukasi ini dikomersialisasikan dengan berlangganan murah dibandingkan dengan bimbingan belajar seperti biasanya pertemuan tatap muka. Dibandingkan dengan bimbingan belajar, tentu orang tua memilih untuk berlangganan dengan aplikasi edukasi ini karena kebiasaan anak dalam memakai gadget bisa menjadi positif jika dibiasakan dengan aplikasi edukasi ini. Tujuan start up membuat aplikasi edukasi secara komersil ini juga untuk mendukung pemerintah dalam menggiatkan belajar yang efektif dan fleksibel yang dapat di akses di mana pun dan kapan pun. Terlebih saat ini pembelajaran dilaksanakan secara daring, maka penggunaan aplikasi ini merupakan pilihan yang tepat.

Untuk mendukung pelaksanaan pembelajaran dari rumah, platform edukasi digital ini bekerja sama dengan pemerintah melalui Kemdikbud RI memberikan bantuan untuk mengakses aplikasi edukasi ini secara gratis kepada para pelajar di Indonesia. Platform yang bekerja sama ini adalah Ruang Guru, Quipper, Sekolahmu, Microsoft, Zenius, Kelas Pintar, dan Google.

Penerapan literasi digital dapat diterapkan bersama keluarga di rumah dengan cara menonton film yang ingin anak tonton secara bersama, mencari informasi terbaru bersama dengan tujuan orang tua dapat menjelaskan dengan jelas tentang informasi tersebut kepada anak, memasak dengan tutorial dan resep dari internet, serta membuat dokumentasi keluarga berupa video atau foto. Penerapan literasi digital ini dapat meembat hubungan antar anggota keluarga menjadi lebih hangat dan harmonis (Hanaelahi, & Atmaja. 2020).

Kegiatan Literasi Digital

Dari hasil pengabdian yang telah dilakukan, menunjukkan bahwa proses pembelajaran daring di masa pandemi kelas 2 yang diselenggarakan SDN Sumur Batu 14 dalam interaksinya dominan menggunakan teknik pembelajaran *online* tidak langsung atau tidak melakukan tatap maya menggunakan *video conference*, yang dilakukan oleh guru biasanya hanya memberikan materi pembelajaran

melalui platform *WhatsApp* dengan sumber materi dari *Youtube*. Pada kegiatannya, guru hanya memberi dokumen pdf berupa materi dan link *youtube* kepada siswa melalui pesan di *WhatsApp Group*. Siswa dituntut untuk mengunduh dan memahami materi tersebut sendiri didampingi bersama orang tuanya. Selanjutnya dari tugas yang diberikan, siswa mengirimkan kembali hasil kerjanya berupa foto, *voice note*, dokumen, video, dan lain-lain. Pelaksanaan tersebut disebut sebagai metode *asynchronous*. Menurut Fahmi (2020) dalam penulisannya menyebutkan bahwa *asynchronous* merupakan komunikasi yang di mana antara guru dan siswa tidak bertemu di dalam satu ruang virtual secara bersama. Pemberian materi secara dokumen oleh guru juga merupakan contoh gerakan literasi digital yang telah di terapkan guru di dalam kelas. Siswa dengan mudah membaca materi melalui *smartphone* dengan platform yang digunakan adalah media sosial *WhatsApp*.

Platform media sosial *WhatsApp* ini digunakan oleh guru kelas untuk menunjang pembelajaran sehari-hari. Disimpulkan bahwa setiap harinya siswa sudah melaksanakan gerakan literasi digital yang dilakukan guru kelasnya melalui platform media sosial *WhatsApp*. Literasi digital yang biasa dilakukan oleh siswa kelas 2 bersama guru kelas di dalam pembelajaran adalah :

1. Membaca materi melalui dokumen pdf

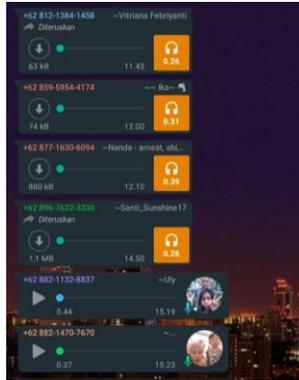
Di dalam platform media sosial *whatsapp* terdapat fitur membagikan dokumen. Fitur ini digunakan untuk mengirimkan materi yang akan dipelajari dalam bentuk dokumen ataupun link seperti link *youtube*. Fitur pengiriman dokumen bisa berupa pdf, *Microsoft word*, *excel* dan *power point*. Guru juga biasanya mengirimkan video pembelajaran dari *youtube* dan share linknya saja, seperti contoh pada gambar 2 mengirimkan dokumen buku siswa untuk pembelajaran. Saat guru mengirimkan materi melalui fitur ini, otomatis anak akan membaca materi dengan *smartphone* nya. Dari kegiatan ini terlihat gerakan literasi digital ini sudah dijalankan di dalam kegiatan belajar mengajar.

Gambar 2. Dokumen materi

2. Bercerita melalui fitur *voice note*

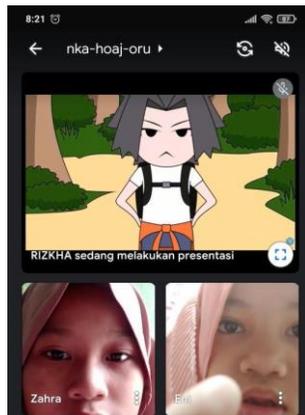
Fitur *voice note* merupakan fitur yang di sediakan dalam platform *WhatsApp* untuk merekam suara. Fitur ini dipakai pada pembelajaran tertentu yang pembelajarannya menghafal, bercerita, bernyanyi, dan lain-lain. Dalam literasi digital ini siswa diminta untuk membaca cerita dan meriview cerita melalui fitur *voice note*.





Gambar 3. Pemanfaatan fitur *voice note*

Pada siswa kelas 2 SDN Sumur Batu 14 Pagi belum pernah mengadakan pertemuan secara virtual atau *Synchronous*. Alasan belum dilaksanakannya pertemuan secara virtual karena guru kelas 2 yang kurang paham dalam menjalankan aplikasi tersebut dan tergolong guru yang sudah tua. Guru kelas hanya mengirimkan materi, tugas melalui *whatsapp group*. Alhasil selama pembelajaran belum adanya pertemuan secara virtual oleh guru kelas. Sesuai dengan program unggulan KKN yang dibawa oleh penulis yaitu pendampingan belajar daring siswa, penulis berinisiatif untuk mengajak siswa kelas 2 dalam pertemuan belajar secara virtual diluar jam pelajaran yang disebut sebagai pendampingan belajar siswa dan tentu saja seizin dari guru kelas.



Gambar 4. Pendampingan Belajar Siswa Kelas 2

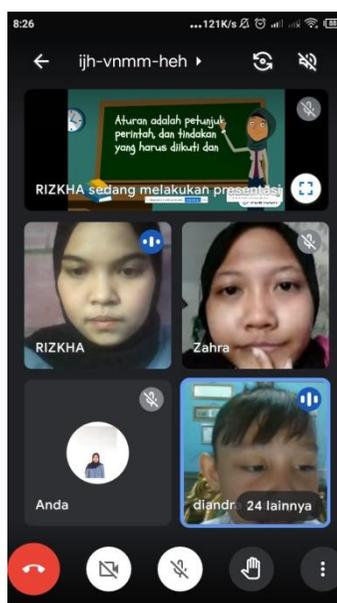
Pendampingan Belajar Siswa dan Penguatan Literasi Digital

Dalam pelaksanaan pendampingan belajar siswa ini tentu saja dibekali dengan RPP oleh guru kelas dengan tujuan agar pembelajaran dapat diterima dengan jelas oleh siswa. Selain itu, pelaksanaan pendampingan belajar ini dilakukan dengan sistem belajar sambil bermain agar tidak terlalu formal, karena pendampingan belajar ini berada diluar jam sekolah. Untuk itu, penulis memberikan sedikit cuplikan video yang berkaitan dengan RPP. Dalam penguatan pendampingan ini, penulis juga memberikan contoh bagaimana cara

menerapkan yang sudah dipelajari dalam kehidupan sehari-harinya. Selain itu, penulis meminta siswa untuk merivew video yang telah ditonton dan menceritakan “apakah hal tersebut sudah kalian lakukan di kehidupan sehari-hari?”. Hal ini dilakukan untuk melihat apakah anak memperhatikan yang telah ditonton atau tidak. Aktivitas menonton video bersama, termasuk kedalam gerakan literasi digital. Pemutaran video dilakukan agar anak dapat melihat ilustrasi contoh dari pembelajaran. Proses pelaksanaan pendampingan belajar ini juga diselingi dengan games interaktif dengan soal tentang pembelajaran yang sedang dipelajari dengan tujuan untuk mengevaluasi ketercapaian tujuan pembelajaran.

Setelah pendampingan belajar ini dilaksanakan, siswa kelas 2 merasa lebih senang untuk melaksanakan pembelajaran melalui *platform video conference* karena dapat melihat guru dan temannya secara virtual yang membuat semangat anak semakin tinggi untuk belajar. Faktor teman sebaya juga termasuk kedalam motivasi belajar atau semangat belajar anak, untuk itu pemakaian *platform video conference* cukup efektif untuk digunakan. Pemilihan media dalam menunjang pembelajaran juga berpengaruh dalam keberhasilan anak untuk mencapai tujuan pembelajaran. Untuk itu, dengan pemakaian media video ini merupakan media yang tepat.

Selanjutnya melihat antusias siswa kelas 2 dalam pendampingan belajar dan kegiatan literasi digital ini, guru kelas meminta tolong untuk dilaksanakan kembali pendampingan belajar namun dalam jam sekolah. Penulis dan siswa kelas 2 sangat senang dan dilaksanakan kembali pendampingan belajar oleh penulis bersama siswa kelas 2 di dalam jam sekolah.



Gambar 5. Pelaksanaan Pendampingan Belajar siswa kelas 2

Ketercapaian Program

Dari hasil akhir pendampingan belajar siswa melalui *video conference*, dan *quizizz* siswa mendapatkan hasil belajar yang memuaskan dan dari kegiatan literasi digital dengan media tersebut, siswa sangat merasa senang dan gembira sehingga berkali-kali mereka ingin diadakan kembali pendampingan menggunakan *quizizz*. Salah satu siswa kelas 2 bernama Sivia berkata bahwa belajar dengan *quizizz* sangat seru dan menyenangkan.



Gambar 7. Hasil Belajar Siswa

Gambar tersebut merupakan salah satu hasil belajar yang siswa dapatkan. Siswa kelas 2 bernama Armen dan Sivia meminta untuk saya lakukan pendampingan belajar tapi hanya dengan memberikan soal dan di awasi dalam pengerjaannya. Terlihat bahwa sebelumnya siswa Armen tidak bisa mengerjakan hitungan susun dan setelah dilakukan pendampingan belajar, Armen bisa mengerjakan soal hitung susun tanpa bantuan orang tua dan guru.

Untuk memperkuat hasil belajar, dilakukan evaluasi pembelajaran kembali melalui *quizizz* dengan soal yang telah dipelajari sebelumnya. Hasilnya terlihat bahwa siswa Sivia dan Armen yang sebelumnya ada di peringkat bawah menjadi peringkat di atas. Hal ini menunjukkan bahwa siswa tersebut mengalami perkembangan yang sangat pesat dalam menguasai pembelajaran.

Hal yang perlu diperhatikan saat anak menggunakan internet adalah dengan mengawasi anak jika anak memakai internet, membuat perjanjian dengan anak tentang apa yang boleh dan tidak boleh diakses oleh anak di internet, mengajak anak untuk menggunakan internet untuk membantu mereka dalam mengerjakan tugas, mengajarkan anak untuk menjaga kesopanan disosial media baik itu tutur kata maupun perbuatan, serta orang tua harus mengimbangi waktu anak dalam menggunakan internet dengan waktu di dunia nyatanya.

KESIMPULAN

Dalam pelaksanaan pembelajaran daring, tentu harus didukung teknologi informasi seperti *platform digital google*, media sosial *whatsapp*, *quizizz*, *quipper*, ruang guru, *Microsoft*, dan *platform digital* lainnya. Ditambah dengan perkembangan penggunaan *smartphone* dan kebiasaan anak dengan *gadget*, maka gerakan literasi digital ini perlu untuk diaktifkan. Kegiatan pengabdian pada masyarakat KKN Tematik UPI 2021 dengan program pendampingan belajar siswa secara daring melalui kegiatan literasi digital membawa dampak positif dan perkembangan kegiatan literasi digital untuk siswa kelas 2 SDN Sumur Batu 14 Pagi. Penerapan literasi digital dapat dilakukan di rumah bersama keluarga dan juga oleh guru saat pembelajaran. Harapannya, guru lebih berkopeten dan meningkatkan skill dalam menguasai teknologi dalam pelaksanaan pembelajaran daring ini karena banyak *platform* yang dapat digunakan guru untuk mengajar selain hanya *platform* media sosial *whatsapp*. Serta guru harus lebih mengembangkan diri dalam mengerti keinginan anak dan selalu aktifkan kegiatan literasi.

DAFTAR PUSTAKA

- Adi, N. N. S., Oka D. N., & Wati N. M. S. (2021). Dampak Positif dan Negatif Pembelajaran Jarak Jauh di Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Ilmiah Pendidikan dan Pembelajaran*, 5(1), 43-48
- Basar, A. M. (2021). Problematika Pembelajaran Jarak Jauh Pada Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 2(1), 208-218
- Biru, R. C. B., Saepudin A. , & Sardin. (2020). Analisis Literasi Digital Terhadap Pembelajaran Mandiri di Masa Pandemi Covid-19. *Indonesian Journal Of Adult and Community Education*, 2(2), 61-69
- Fahmi, M. H. (2020). Komunikasi Synchronous dan Asynchronous Dalam E-learning Pada Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Nomosleca*, 6(2), 146-158
- Kemendikbud. (2017). *Panduan Gerakan Literasi Nasional*. Jakarta: Kemendikbud RI
- Hanaelahi, D., & Atmaja K. (2020). Literasi Digital dalam Peningkatan Kompetensi Peserta Didik Distance Learning di Homeschooling. *Jurnal Pendidikan Untuk Semua*, 4(4), 112-129
- Rigianti, H. A. (2020). Kendala Pembelajaran Daring Guru Sekolah Dasar di Kabupaten Banjarnegara. *Journal Elementary School*, 7(2), 297-302
- Salsabila, U. H., Istiqomah N., Amanah. I. L., Habibah I. S., & Salsabila U. H. (2020). Pemanfaatan Aplikasi Quizizz Sebagai Media Pembelajaran Di masa Pandemi Pada Siswa SMA. *Jurnal Ilmiah Ilmu Terapan Universitas Jambi*, 4(2), 163-172
- Silvana, H., & Cecep. Pendidikan Literasi Digital di Kalangan Usia Muda di Kota Bandung. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 16(2), 146-156

Sumiati, E., & Wijonarko. (2020). Manfaat Literasi Digital Bagi Masyarakat dan Sektor Pendidikan pada Saat Pandemi Covid-19. *Buletin Perpustakaan Universitas Islam Indonesia*, 3(2), 65-80