

Peningkatan Literasi Digital untuk Anak-Anak Di Desa Tesbatan 1

Mira Delita Sari¹⁾, Suci Lestari Handayani²⁾, Nona Wardhani³⁾, Muhammad Iwan⁴⁾, Bento Tkela⁵⁾, Zulkhaedir Abdussamad⁶⁾, Alif Maulana S⁷⁾, Syamsul Bahri⁸⁾

^{1,2,5,6,7}Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Muhammadiyah Kupang

^{3,4}Fakultas Ilmu Pendidikan dan Keguruan Universitas Muhammadiyah Kupang

⁸Fakultas Perikanan Universitas Muhammadiyah Kupang

Email: miradelitas@gmail.com¹⁾, sucilestarih90@gmail.com²⁾,
nonawardhani0@gmail.com³⁾, muhiwan480@gmail.com⁴⁾, bentotkela95@gmail.com⁵⁾,
zulkhaedir.s.ip.m.ap@gmail.com⁶⁾, alifmas671@gmail.com⁷⁾, bahrikoe45@yahoo.co.id⁸⁾

Abstrak

Pada 2020 lalu Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nadiem Makarim mengeluarkan Surat Edaran Nomor 4 Tahun 2020 tentang Pelaksanaan Kebijakan Pendidikan dalam masa darurat penyebaran virus Corona. Surat edaran ini antara lain berisi mengenai kebijakan Mendikbud mengenai pelaksanaan Ujian Nasional dan juga kebijakan mengenai Pembelajaran jarak Jauh secara daring demi mengurangi resiko penyebaran virus corona. Namun karena keterbatasan sarana dan prasarana di desa Tesbatan maka system pembelajaran masih tetap dilakukan secara luring, selain itu juga kurangnya pemahaman siswa dan juga guru terhadap media digital juga turut menghambat jalannya proses pembelajaran jarak jauh, hal ini juga disampaikan oleh R. Lembani, semakin tertinggal dan jauh suatu daerah semakin terbatas jangkauan dalam menggunakan dan memanfaatkan fasilitas teknologi yang berdampak pada diri seseorang sehingga dirasa perlu adanya upaya untuk membekali siswa dan juga guru mengenai digitalisasi (literasi digital). Berdasarkan latar belakang permasalahan diatas, maka tim PPK Ormawa Unit Kegiatan Mahasiswa Pengabdian Masyarakat Universitas Muhammadiyah Kupang (UKM. Pengmas UMK), kegiatan ini dilakukan melalui 3 tahap yaitu 1) tahap persiapan, 2) tahap pemberian materi dan 3) tahap evaluasi. Hasil yang didapat adalah, dengan membawakan materi semenarik mungkin para siswa dan guru mudah untuk memahami materi dan juga konsep yang telah di berikan, pemberian games ditengah-tengah materi membuat para peserta tidak merasa bosan sama sekali.

Kata kunci : Literasi Digital, Peningkatan, Guru dan Siswa.

Abstract

In 2020, the Minister of Education and Culture Nadiem Makarim issued Circular Number 4 of 2020 concerning the Implementation of Education Policies during the emergency period of the spread of the Corona virus. This circular contains,

among other things, the Minister of Education and Culture's policies regarding the implementation of the National Examination and also policies regarding online distance learning in order to reduce the risk of spreading the corona virus. However, due to limited facilities and infrastructure in the village of Tesbatan, the learning system is still carried out offline, besides that the lack of understanding of students and teachers about digital media also hinders the course of the distance learning process, this was also conveyed by R. Lembani et al (2019), the more backward and far away an area is, the more limited the reach in using and utilizing technological facilities that have an impact on a person so it is felt that there is a need for efforts to equip students and teachers regarding digitalization (digital literacy). Based on the background of the problems above, the Ormawa PPK team from the Kupang Muhammadiyah University Community Service Student Activity Unit (UKM. Pengmas UMK), this activity was carried out through 3 stages, namely 1) the preparation stage, 2) the material delivery stage and 3) the evaluation stage. The results obtained are, by presenting the material as interesting as possible, it is easy for students and teachers to understand the material and also the concepts that have been given, giving games in the middle of the material makes the participants not feel bored at all.

Keywords: Digital Literacy, Improvement, Teachers and Students.

A. Pendahuluan

Desa Tesbatan I merupakan salah satu desa di Kecamatan Amarasi, Kabupaten Kupang, Nusa Tenggara Timur. Desa Tesbatan I memiliki luas 10,53 km², beriklim tropis, dan dengan kondisi permukaan lahan landau. Desa Tesbatan I berada pada ketinggian 236 meter di atas permukaan laut. Keadaan flora sebagian besar terdiri dari perbukitan, padang rumput, bambu, kayu kusambi, kelapa, pisang, jambu mente dan pepaya dan keadaan fauna terdiri dari ternak besar seperti sapi, kuda, ternak kecil seperti kambing, dan unggas seperti ayam dan bebek. Desa Tesbatan merupakan kategori desa swakarya karena desa Tesbatan sendiri tidak begitu jauh dari kota Kupang, hanya butuh waktu 1 jam perjalanan atau sekitar 45km dari kota Kupang dan banyak akses yang dapat digunakan untuk sampai ke desa tersebut.

Desa Tesbatan I terdiri dari 4 dusun, 8 RW dan 16 RT. Jumlah penduduk berdasarkan agama yaitu terdiri dari 485 warga beragama Islam, 19 beragama Katholik dan 1020 warga beragama Kristen. Mayoritas penduduk tesbatan bekerja atau berprofesi sebagai buruh tani yaitu sebanyak 729 orang, selain itu juga ada yang berprofesi sebagai PNS sebanyak 20 orang, TNI 1 orang, POLRI 3 orang, dan wirausaha 23 orang. Jumlah perempuan di desa Tesbatan sebanyak 744 dan

laki-laki sebanyak 777. Untuk sarana dan prasarana Pendidikan, desa Tesbatan memiliki 2 Sekolah Dasar, 1 Sekolah Menengah Pertama, dan belum memiliki Sekolah Menengah Atas, sehingga apabila ada siswa yang ingin melanjutkan ke tingkat Pendidikan lebih lanjut yaitu tingkat Sekolah Menengah Atas, mereka harus melanjutkan di desa atau kota lainnya seperti di kota Kupang.

Pada 2020 lalu Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nadiem Makarim mengeluarkan Surat Edaran Nomor 4 Tahun 2020 tentang Pelaksanaan Kebijakan Pendidikan dalam masa darurat penyebaran virus Corona. Surat edaran ini antara lain berisi mengenai kebijakan Mendikbud mengenai pelaksanaan Ujian Nasional dan juga kebijakan mengenai Pembelajaran jarak Jauh secara daring demi mengurangi resiko penyebaran virus corona. Pembelajaran Jarak Jauh adalah sebuah metode pembelajaran dimana, guru dan siswa tidak bertatap muka secara langsung, namun menggunakan media digital sebagai perantara. Namun karena keterbatasan sarana dan prasarana di desa Tesbatan maka system pembelajaran masih tetap dilakukan secara luring, selain itu juga kurangnya pemahaman siswa dan juga guru terhadap media digital juga turut menghambat jalannya proses pembelajaran jarak jauh, hal ini juga disampaikan oleh R. Lembani et al (2019), semakin tertinggal dan jauh suatu daerah semakin terbatas jangkauan dalam menggunakan dan memanfaatkan fasilitas teknologi yang berdampak pada diri seseorang sehingga dirasa perlu adanya upaya untuk membekali siswa dan juga guru mengenai digitalisasi (literasi digital)

Literasi Digital adalah sebuah kemampuan untuk menggunakan media digital seperti alat komunikasi modern atau yang biasa kita kenal dengan smartphone yang menggunakan sistem operasi android (samsung, oppo, vivo, xiami, dll) serta ios (i-phone) dengan dukungan jaringan internet untuk mengakses informasi dengan tujuan menyelesaikan pekerjaan, mengevaluasi informasi, menyebarkan informasi, menjalin komunikasi. Penggunaannya adalah harus secara bijak, cerdas, cermat, tepat dan tentunya patuh hukum dan aturan dalam rangka membina komunikasi dan interaksi positif dalam kehidupan sehari-hari (Suhendri et al., 2021) Dalam jurnal yang ditulis oleh Sumiati dan Wijonarko (2020) ada 10 manfaat dari literasi digital yaitu efisiensi waktu, cepat memahami materi pembelajaran atau informasi, ekonomis, terjamin kerahasiaanya, informasi

yang terus terbarukan, mudah untuk menjalin komunikasi karena selalu terhubung, keputusan-keputusan yang diambil lebih baik karena punya banyak sumber informasi dan referensi, membantu mendapatkan pekerjaan, banyak hiburan yang didapat, dan mempengaruhi dunia.

Dewi menambahkan fungsi literasi digital dalam dunia Pendidikan adalah untuk membangun motivasi siswa dalam aktivitas belajar, dan diharapkan bisa meningkatkan kemampuan siswa agar dapat berpikir secara kreatif, serta meningkatkan kepaduan antara peserta didik dan para pendidik. Sehingga, nantinya akan terbentuk para penerus bangsa yang bisa bersaing di era digital pada saat ini (Dewi et al., 2021), selain siswa, para guru juga dituntut untuk cakap dalam penggunaan media digital karena menurut Ibda (2018) Guru berperan membangun generasi berkompetensi, berkarakter, memiliki kemampuan literasi baru, dan keterampilan berpikir tingkat tinggi, sehingga disini guru harus berperan aktif dalam proses pembelajaran khususnya yang menggunakan media pembelajaran digital.

Bagaikan pisau bermata 2, penggunaan media digital bagi anak/siswa juga menimbulkan efek negatif. Dalam penelitian yang dilakukan oleh Mukramin (2018) anak-anak juga menjadi ketergantungan dengan teknologi dan media informasi komunikasi; anak-anak dapat dengan bebas mengakses situs-situs yang tidak baik; sifat sosial anak akan berkurang karena lebih suka berhubungan dengan internet atau melalui media dibandingkan dengan bertemu secara langsung

Berdasarkan latar belakang permasalahan diatas guna meningkatkan pemahaman mengenai literasi digital, maka tim PPK Ormawa Unit Kegiatan Mahasiswa Pengabdian Masyarakat Universitas Muhammadiyah Kupang (UKM. Pengmas UMK) melakukan sebuah pengabdian yaitu melakukan kegiatan literasi digital di desa Tesbatan Kabupaten Kupang berupa pengenalan teknologi digital seperti penggunaan handphone android dan laptop/pc, bagaimana menggunakan media digital dengan pintar, memberikan edukasi menolak berita hoaks, serta adanya kuis di akhir materi dengan menggunakan aplikasi kahoot. Hal ini juga pernah dilakukan oleh Singgih Kuncoro et al (2022) yang mendapatkan hasil bahwa pengabdian yang dilakukan berhasil meningkatkan pemahaman digital literasi pada guru sebesar 21,3%.

B. Metode

Metode yang digunakan dalam peningkatan literasi digital terdiri dari 3 (tiga) tahapan, yang pertama yaitu tahapan persiapan. Rombongan terdiri dari 12 orang mahasiswa serta 2 orang dosen pendamping berangkat dari Universitas Muhammadiyah Kupang tepat pada pukul 07.00 Wita dan sampai di lokasi yaitu di SD Negeri Tainbira pada pukul 08.00 WITA,. Tim disambut oleh Kepala Sekolah, guru dan juga para siswa. Setelah itu sebanyak 50 orang siswa yang terdiri dari kelas 4-6 serta 2 orang guru pendamping diarahkan untuk berkumpul di salah satu ruang kelas untuk mengikuti literasi digital.

Tahapan kedua yaitu, pemberian materi mengenai pengenalan teknologi digital seperti penggunaan handphone android dan laptop/pc yang dibawakan oleh Mira Delita Sari mahasiswa program studi antropologi sosial universitas Muhammadiyah kupang, kemudian dilanjutkan dengan pemberian materi mengenai bagaimana menggunakan media digital dengan pintar, memberikan edukasi menolak berita hoaks oleh Suci Lestari Handayani, S.I.Kom., M.Psi yang merupakan dosen Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Muhammadiyah Kupang. Materi yang dibawakan oleh ibu Suci berupa bagaimana media sosial digunakan yaitu untuk menambah relasi menggunakan berbagai jejaring sosial seperti, facebook dan Instagram, mencari informasi positif, dan berseni dan berkarya melalui aplikasi-aplikasi yang ada, salah satunya adalah dengan menggunakan tik-tok dengan tetap memperhatikan norma-norma adat, agama, etika dan kesopanan. Selain itu juga mengingatkan siswa untuk tidak melakukan bullying dan hal-hal negative lainnya dan jangan cepat terpengaruh terhadap setiap informasi yang didapat (berita hoax).

Tahapan ketiga atau tahap akhir kegiatan pelatihan dan pendampingan yaitu tahap evaluasi anak-anak diberikan evaluasi pertanyaan dari materi yang dibahas kemudian pertanyaannya dijawab melalui kuis aplikasi kahoot sehingga anak-anak lebih mengenal fitur dari teknologi digital (handphone).Selain itu,anak-anak diberikan buku pengangan dan anak-anak juga dibagikan poster penolakan berita hoax sehingga anak-anak dapat membedakan berita terutama ketika anak-anak mengasumsi berita dari media sosial.

Setelah itu tim melanjutkan pemberian materi ke sekolah ke dua yaitu Madrasah Ibtidayah Tarbiyatul Mu'alafin pada pukul 13.00 WITA dan selesai pada pukul 15.00 WITA.

C. Hasil dan Pembahasan

Literasi Digital merupakan salah satu program pengabdian masyarakat yang dilakukan oleh tim PPK Ormawa Unit Kegiatan Mahasiswa Pengabdian Masyarakat Universitas Muhammadiyah Kupang (UKM. Pengmas UMK), mengingat saat ini media digital semakin berkembang dan sudah seharusnya setiap orang melek digital terutama adalah anak yang dalam hal ini adalah siswa, karena menurut Priskila dkk (2021) Peran teknologi adalah untuk dapat mewujudkan suatu kualitas baik dan baru seperti: (i) Pemanfaatan, pengembangan, dan pengelolaan dalam pembelajaran; (ii) Sumber-sumber pembelajaran guru perlu dievaluasi; (iii) Penyelesaian pembelajaran perlu dipandu; (iv) Mendisiplin guru dalam keilmuan; (v) Mempermudah dalam memanfaatkan teknologi pekerjaan guru secara efektif dan efisien; (vi) Dapat memberikan peserta didik dalam memotivasi baru dari pembelajaran; (vii) Peserta didik dan pendidik dapat melahirkan inovasi baru dari pembelajaran dan mendesain pembelajaran masa era disrupsi.

Untuk memulai langkah awal pengabdian masyarakat di bidang literasi digital mula-mula rombongan mahasiswa bergerak dari Universitas Muhammadiyah Kupang pada pukul 07.00 Wita dan tiba pukul 08.00 Wita menggunakan transportasi umum yang di carter. Tim membawa beberapa buah tangan berupa makanan ringan, buku serta beberapa hadiah untuk *games* yang nantinya akan dimainkan Bersama



Gambar 1a. PPK Ormawa UKM Pengmas UMK Sampai di desa Tesbatan



Gambar 1b. PPK Ormawa UKM Pengmas UMK Diterima oleh Kepala Sekolah, Guru dan Siswa

Pada gambar 1a dan 1b, terlihat mahasiswa sampai di desa Testaban dan disambut oleh kepala sekolah serta para guru dan siswa, selain itu juga ada dosen yang mendampingi mahasiswa melakukan kegiatan pengabdian masyarakat, agar kegiatan tersebut tepat sasaran serta dapat menguatkan mahasiswa dalam membimbing dan melakukan pelatihan pada para siswa.



Gambar 2. Penyampaian Materi Oleh Mahasiswa

Pada Gambar 2 terlihat bahwa mahasiswa memberikan pengetahuan terhadap siswa mengenai teknologi digital seperti penggunaan handphone android dan laptop/pc dimana didalamnya terdapat berbagai macam aplikasi seperti facebook, instagram, twitter, aplikasi pencarian seperti google, zoom meeting dan google class room untuk membuat sebuah grup video percakapan guna melakukan pembelajaran jarak jauh.



Gambar 3. Penyampaian Materi Oleh Dosen

Pada Gambar 3 terlihat dosen sedang memaparkan materi mengenai bagaimana memanfaatkan media sosial yaitu untuk menambah relasi menggunakan berbagai jejaring sosial seperti, facebook dan Instagram, mencari informasi positif, dan berseni dan berkarya melalui aplikasi-aplikasi yang ada, salah satunya adalah dengan menggunakan tik-tok dengan tetap memperhatikan norma-norma adat, agama, etika dan kesopanan. Selain itu juga mengingatkan siswa untuk tidak melakukan *bullying* dan hal-hal negative lainnya dan jangan cepat terpengaruh terhadap setiap informasi yang didapat (berita hoax).



Gambar 4. Pemberian Hadiah Bagi Siswa yang Menang Games

Pada gambar 4 menunjukkan para siswa diberikan hadiah berupa sejumlah buku bagi para siswa yang memenangkan *games*/lomba, selain itu juga mereka dibagikan makanan ringan tanpa terkecuali. Terlihat wajah sumringah anak2 karena mendapatkan hadiah dan makanan, baik dari pemenang lomba maupun peserta lainnya. Di akhir kegiatan, hasil yang didapat adalah, dengan membawakan materi semenarik mungkin para siswa dan guru mudah untuk

memahami materi dan juga konsep yang telah di berikan, pemberian games ditengah-tengah materi membuat para peserta tidak merasa bosan sama sekali.

Istilah Literasi Digital pertama kali didiskusikan dalam wacana akademik dan publik, serta diperkenalkan pada 1990-an sebagai kemampuan dalam menggunakan dan memahami informasi dari berbagai sumber digital (Gilster, 1997) Literasi digital merupakan seperangkat keterampilan teknis, perilaku, audio visual, kritis dan sosial yang membantu manusia untuk bersosialisasi, berkomunikasi dan berkontribusi dalam ruang digital (Hashimoto & Clayton, 2009). Phuapan dkk (2016) mengatakan bahwa literasi digital adalah sebuah keterampilan dalam memanfaatkan teknologi, alat komunikasi untuk mengakses, mengatur, mengkoordinasikan, memperkirakan, dan memberikan informasi kepada masyarakat. Selain itu keterampilan digital juga dapat meningkatkan komunikasi, pengajaran dan metodologi dalam pengajaran atau dunia Pendidikan (Tejedor et al., 2020). Secara sederhana, orang yang mampu menguasai literasi digital akan mampu memanfaatkan informasi dalam kanal digital.(Putra, 2020)

Hague & Payton, (2011) literasi digital sendiri memungkinkan siswa untuk mengikuti mata pelajaran tradisional namun dengan cara baru atau cara yang lebih modern, misalnya dahulu siswa mencari sumber referensi melalui buku (*hardcopy*) namun saat ini siswa dapat dengan mudah mencari sumber referensi dan informasi melalui jaringan internet yang sudah tersedia pada *smarthphone/laptop* masing-masing. Lebih lanjut Hague & Payton menambahkan bahwa mengajarkan literasi digital penting tidak hanya dalam mendukung siswa untuk menjadi pembelajar yang mandiri dan kritis, tetapi juga dalam mempersempit kesenjangan antara pengalaman hidup anak-anak di dalam dan di luar sekolah. Menurut Pangrazio (2016), literasi digital mampu membuka peluang kepada siswa dalam berpikir, berkomunikasi, dan bekerja yang berpengaruh terhadap pembelajaran mereka sukses tanpa batas tempat dan waktu.

Pengembangan literasi digital sendiri ternyata bukan hanya bermanfaat bagi siswa, namun juga guru seperti yang dijelaskan pada INTEF (dalam Sánchez-Cruzado et al., 2021) yaitu : 1) Untuk mengidentifikasi, menemukan, mengambil, menyimpan, mengatur dan menganalisis informasi digital, menilai relevansi dan tujuannya untuk kebutuhan pengajaran. 2) Untuk berkomunikasi dalam

lingkungan digital, berbagi sumber daya melalui alat online, terhubung dan berkolaborasi dengan orang lain melalui alat digital, berinteraksi dan berpartisipasi dalam komunitas dan jaringan; kesadaran antar budaya. 3) Untuk membuat dan mengedit konten digital baru, mengintegrasikan dan membangun kembali pengetahuan dan konten sebelumnya, membuat produksi artistik, konten multimedia dan pemrograman komputer, dan pengetahuan untuk menerapkan hak kekayaan intelektual dan lisensi. 4) Untuk perlindungan informasi dan data pribadi, perlindungan identitas digital, perlindungan konten digital, langkah-langkah keamanan, dan penggunaan teknologi yang bertanggung jawab dan aman serta dapat mengarahkan siswa mengenai hal-hal apa saja yang menjadi hak-hak privasi di dunia maya (Candrasari & Claretta, 2020). 5) Untuk mengidentifikasi kebutuhan dalam penggunaan sumber daya digital, membuat keputusan berdasarkan informasi tentang alat digital yang paling tepat sesuai dengan tujuan atau kebutuhan, memecahkan masalah konseptual melalui media digital atau alat digital, menggunakan teknologi secara kreatif, memecahkan masalah teknis, dan meningkatkan kemampuan.

Hal ini memperkuat pernyataan dari Arikarani & Amirudin (2021) yang mengatakan bahwa bukan hanya siswa, namun juga guru mendapatkan manfaat dari media digital sebagai sarana komunikasi. Untuk itu perlu sedini mungkin anak-anak dibekali dengan kemampuan literasi yang baik agar anak-anak nantinya dapat bersaing di era digital kedepan, selain itu para guru juga harus tetap update informasi serta dibekali dan diberi pelatihan mengenai aplikasi-aplikasi yang membantu proses pembelajaran.

D. Kesimpulan

Pada dasarnya, manusia sebagai kelompok masyarakat sudah seharusnya mampu atau cakap literasi, agar dapat bertahan hidup dan bersaing di abad ke 21 ini, literasi tersebut terbagi atas 6 kelompok yaitu 1) Literasi Dasar yang terdiri dari membaca, menulis dan berhitung, 2) Literasi Komputer, 3) Literasi Media, 4) Pendidikan Jarak Jauh dan E-Learning, 5) Literasi Budaya dan 6) Literasi Informasi (Forest Woody Horton, 2007), dalam dunia pendidikan sendiri literasi digital (literasi komputer, Literasi Media, Pendidikan Jarak Jauh) sendiri penting

karena sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh Bella (2018) bahwa salah satu peningkatan hasil belajar adalah dengan menerapkan literasi digital. Namun berdasarkan hasil kegiatan pengabdian literasi digital yang dilakukan pada SD Negeri Tainbira dan Madrasah Ibtidaiyah Tarbiyatul Mu'allafin terdapat beberapa simpulan bahwa para siswa dan juga sebagian guru masih belum paham penggunaan media digital dalam menunjang proses pembelajaran maupun Pendidikan. Pembekalan atau pelatihan yang diberikan oleh tim PPK Ormawa UMK kepada para siswa dan juga guru diterima dengan baik, siswa merasa senang karena tidak hanya mendapatkan pengetahuan namun juga senang karena diselingi dengan permainan-permainan berhadiah dan juga banyak makanan ringan yang dibagikan.

Penemuan-penemuan dilapangan seperti ini dirasa bahwa bukan hanya di desa Tesbatan saja para siswa dan guru masih belum mampu memanfaatkan perkembangan teknologi atau media digital namun di desa-desa lain baik di kabupaten Kupang maupun kabupaten lain di Nusa Tenggara Timur juga masih belum bisa memanfaatkan hal tersebut, sehingga dirasa perlu untuk melakukan pengabdian masyarakat seperti ini ditempat lainnya.

E. Ucapan Terima Kasih

Akhir dari penulisan jurnal pengabdian masyarakat ini kami ucapkan terima kasih kepada pihak-pihak terkait yang telah membantu jalannya pengabdian masyarakat tim PPK Ormawa Unit Kegiatan Mahasiswa Pengabdian Masyarakat Universitas Muhammadiyah Kupang (UKM. Pengmas UMK) yaitu para civitas akademi mulai dari dekan FISIPOL dan FKIP, kepala LP3M, Rektor Universitas Muhammadiyah Kupang Bapak Dr. Zainur Wula, M.Si, Wakil Rektor III Universitas Muhammadiyah Kupang Bapak Ir. Syamsul Bahri, MM, Kabag Kemahasiswaan Bapak Dr. Zulkhaedir Abdussamad, M.Si, tak lupa masyarakat desa Tesbatan khususnya pihak SD Negeri Tainbira dan Madrasah Ibtidaiyah Tarbiyatul Mu'allafin yang telah dengan tangan terbuka menerima kami.

Daftar Pustaka

Arikarani, Y., & Amirudin, M. F. (2021). Pemanfaatan Media Dan Teknologi Digital Dalam Mengatasi Masalah Pembelajaran Dimasa Pandemi.

- Edification Journal: Pendidikan Agama Islam, 4(1), 93–116.
- Bella Elpira. (2018). Pengaruh Penerapan Literasi Digital terhadap Peningkatan Pembelajaran Siswa di SMP Negeri 6 Banda Aceh. UIN Ar-Raniry Banda Aceh Library.
- Candrasari, Y. C. ., & Claretta, D. (2020). Pengembangan Dan Pendampingan Literasi Digital Untuk Peningkatan Kualitas Remaja Dalam Menggunakan Internet. *Dinamisia: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 4(4).
- Dewi, D. A., Hamid, S. I., Annisa, F., Oktafianti, M., & Genika, P. R. (2021). Menumbuhkan Karakter Siswa melalui Pemanfaatan Literasi Digital. *Jurnal Basicedu*, 5(6), 5249–5257. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i6.1609>
- Forest Woody Horton, J. (2007). *Understanding Information Literacy: A Primer* (U. I. for A. Programme (ed.)). the United Nations Educational, Scientific and Cultural Organization.
- Gilster, P. (1997). *Digital Literacy*. Wiley.
- Hague, C., & Payton, S. (2011). Digital literacy across the curriculum. *Curriculum & Leadership Journal*, 9(10).
- Hashimoto, A., & Clayton, M. (2009). *Visual Design Fundamentals a Digital Approach (Third)*. Massachusetts: Cengage Learning.
- Ibda, H. (2018). Penguatan Literasi Baru Pada Guru Madrasah Ibtidaiyah Dalam Menjawab Tantangan Era Revolusi Industri 4.0. *JRTIE: Journal of Research and Thought of Islamic Education*, 1(1).
- L. Pangrazio. (2016). Discourse : Studies in the Cultural Politics of Education Reconceptualising critical digital literacy. *Discourse Stud. Cult. Polit. Educ.*, 6306. <https://doi.org/10.1080/01596306.2014.942836>.
- Mukramin, S. (2018). Dampak Media Sosial Terhadap Perilaku Sosial Anak di Kota Makassar. *Jurnal Pendidikan Sosiologi*, VI, 90–91.
- Phuapan, Y., Viriyavejakul, C., & Pimdee, P. (2016). An Analysis of Digital Literacy Skills Among Thai University Senior. *Int. J. Emerg. Technol. Learn*, 11(3), 24–31. <https://doi.org/10.3991/ijet.v11i03.5301>
- Putra. (2020). PENGERTIAN LITERASI: Tujuan, Manfaat, Macam Macam Literasi & Contohnya. <https://salamadian.com/pengertian-lit-erasi/>
- R. Lembani, Gunter, A., Breines, M., & Tapiwa, M. (2019). The same course , different access : the digital divide between urban and rural distance education students in South Africa. *J. Geogr. High. Educ.* <https://doi.org/R.Lembani, A. Gunter, M. Breines, and M. Tapiwa>
- Sánchez-Cruzado, C., Campión, R. S., & Sánchez-Compañá, T. (2021). eacher Digital Literacy: The Indisputable Challenge after COVID-19. *Sustainability*, 13(4).
- Singgih Kuncoro, K., Sukiyanto, Irfan, M., FitriAmalia, A., Pusporini, W., Wijayanti, A., & AdiWidodo, S. (2022). Peningkatan Literasi Digital Guru Guna Mengatasi Permasalahan Pembelajaran di Era Pandemi Covid-19. *Abdi Wiralodra : Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 4(1).
- Suhendri, D., Fadillah, S. R., Apdilah, D., Sinuraya, J., Sahputra, A., Syahputra, D., & Wahyuni, D. (2021). Peran Literasi Digital Di Masa Pandemi. *Cattleya Darmaya Fortuna*.
- 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.

Tejedor, S., Cervi, L., Perez-Escoda, A., & Jumbo, F. . (2020). Digital Literacy and Higher Education during COVID-19 Lockdown: Spain, Italy, and Ecuador. *Publications*, 8(4).

Surat Edaran Kemendikbud No. 4 Tahun 2020. Pelaksanaan Kebijakan Pendidikan dalam Masa Darurat Penyebaran Corona Virus Disease Covid 19. Diakses pada 30 Mei 2020