

PEMANFAATAN LITERASI DIGITAL SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN DALAM MEMBENTUK PERILAKU BELAJAR SISWA DI SDN 4 KREBET JAMBON PONOROGO

Ekasari¹, Afiful Ikhwan², M. Zainal Arif³, Novia Dwi Nurcahyaningtias⁴

^{1,2,3} Universitas Muhammadiyah Ponorogo,

⁴ Institut Agama Islam Riyadlotul Mujahidin

Email: ekkasary3@gmail.com¹, afifulikhwan@gmail.com², cahyanutur45@gmail.com⁴

Abstrak

Media pembelajaran merupakan salah satu komponen yang sangat penting dalam suatu sistem pembelajaran. Dalam bidang teknologi pendidikan, media pembelajaran atau instructional media berfungsi utama menyampaikan isi atau materi pembelajaran agar dapat dipahami oleh peserta siswa. Penelitian ini bertujuan untuk: Mengetahui perumusan strategi pemanfaatan literasi digital sebagai media pembelajaran dalam membentuk perilaku belajar siswa. Mengetahui implementasi pemanfaatan literasi digital terhadap perilaku belajar siswa. Mengetahui dampak literasi digital sebagai media pembelajaran dalam membentuk perilaku belajar siswa. Perkembangan media dan teknologi digital yang semakin canggih mendorong revolusi pembelajaran di sekolah. Salah satu strategi dalam pemanfaatannya terdapat pada mata pelajaran TIK (Teknologi Informasi dan Komunikasi) sebagai penunjang keberhasilan pembelajaran tentang pemanfaatan media dan teknologi digital. Mata pelajaran tersebut memiliki potensi yang sangat besar untuk membantu guru dan siswa dalam proses pembelajaran. Implementasi yang dilaksanakan dari pihak sekolah yaitu dengan cara menyediakan media dan teknologi digital seperti: gadget, laptop dan computer. Adanya fasilitas tersebut diharapkan dapat memenuhi kebutuhan dalam proses kegiatan pembelajaran tercapai dengan baik.

Kata Kunci: Pemanfaatan, Literasi Digital, Media Pembelajaran.

PENDAHULUAN

Membahas tentang kehidupan manusia mengenai sebuah hal yang belum diketahuinya. Media dan teknologi yang semakin canggih dari masa ke masa, dari zaman globalisasi menuju zaman milenialisasi seperti saat ini. Terdapat banyak sarana dan prasarana yang memenuhi segala kebutuhan manusia, akan tetapi terdapat dampak yang kurang baik bagi siswa yang berlebihan dalam menggunakan media tersebut.

Pada era digital apalagi ditambah adanya pandemi seperti sekarang ini, para guru dituntut harus bisa menggunakan media dan teknologi digital, bukan lagi waktunya untuk belajar, dikondisi seperti ini wajib hukumnya seorang guru memanfaatkan media dan teknologi. Misalkan dalam kegiatan bermain jika melihat kebelakang permainan anak menggunakan gerak fisik dan membutuhkan tempat yang luas, maka

saat ini hal semacam itu sudah tidak diperlukan, media sosial dan media digital adalah pemenang lomba jika diadakan perlombaan diantara keduanya. Selain menarik permainan-permainan bersifat online ini mudah di gunakan, tidak sulit memahami dan tentunya lebih efisien.

Media pembelajaran merupakan salah satu komponen yang sangat penting dalam suatu sistem pembelajaran. dalam bidang teknologi pendidikan, media pembelajaran atau instructional media berfungsi utama menyampaikan isi atau materi pembelajaran agar dapat dipahami oleh peserta siswa. Pemahaman tentang media pembelajaran sangat diperlukan oleh guru, instruktur dan perancang program pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran secara tepat dapat membantu dalam menciptakan program pembelajaran yang efektif, efisien dan menarik.

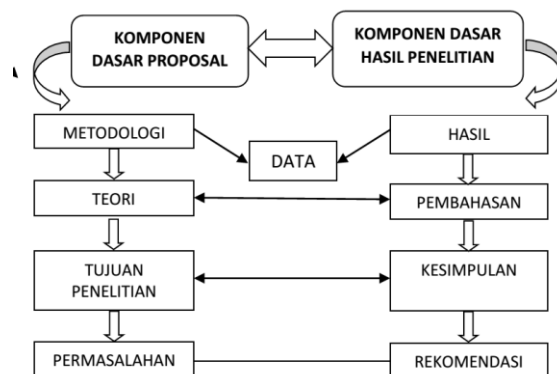
Semangat siswa akan motivasi dalam proses pembelajaran dengan penerapan literasi digital yaitu komputer atau laptop dan gadget sangatlah tinggi. Mereka dapat menerima dan menyesuaikan dengan senang hati dalam menggunakan komputer atau laptop dan gadget untuk belajar. Selain itu guru juga memanfaatkan gadget untuk membentuk perilaku belajar siswa. Pemanfaatan media dan teknologi digital ini dilakukan melalui pemberian tugas-tugas sekolah yang berkenaan dengan pengaksesan teknologi informasi dan komunikasi melalui media digital, beserta pesan singkat sebagai bukti kerjasama antara orang tua dengan pihak sekolah melalui bimbingan orang tua untuk dapat membimbing putra/putrinya supaya mengerjakan tugas tersebut. Namun terdapat sebuah kendala yakni adanya siswa yang belum memiliki gadget, sehingga sulit mengikuti proses pembelajaran. Kejadian dan informasi tersebut peneliti dapatkan melalui observasi dan wawancara kepada kepala sekolah dan guru, wali siswa dan siswa. Oleh sebab itu, pemanfaatan literasi digital sebagai media pembelajaran di SDN 4 Krebet telah banyak memberikan manfaat yang tak terhitung dalam pembentukan perilaku belajar siswa.

METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode studi kasus dimana peristiwa tertentu baik individu maupun kelompok dapat dijelaskan dan dianalisis dengan cermat. Jenis penelitian ini termasuk penelitian *expost facto* dengan menggunakan pendekatan kuantitatif. Penelitian ini bertujuan untuk yang di teliti. Penelitian ini dilaksanakan pada bulan Agustus sampai dengan bulan September tahun

2021. Penelitian ini dilakukan di seluruh Sekolah Dasar Negeri 4 Krebet Sidoharjo, Jambon, Ponorogo.

Berikut merupakan alur diagram penelitian:



Gambar 3.1 Alur Penelitian Pemanfaatan Literasi Digital Sebagai Media Pembelajaran dalam Membentuk Perilaku Belajar Siswa

Data dalam penelitian ini didapatkan dari nilai hasil ujian tulis dan ujian praktik siswa pada materi TIK (teknologi informasi dan komunikasi) secara individu, hasil dari aktivitas siswa tersebut dan hasil observasi dalam kegiatan pembelajaran dikelas. Sumber data penelitian tersebut diperoleh melalui dua sumber yaitu data primer dan data sekunder (Sumadi, 1992). Sumber data primer dalam penelitian berikut ini adalah siswa kelas 6 SDN 4 Krebet Jambon Ponorogo. Sedangkan sumber data sekunder yang digunakan dalam penelitian ini adalah aktivitas pembelajaran siswa, lokasi dan dokumentasi.

Teknik pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan teknik wawancara, teknik observasi dan teknik dokumentasi. Wawancara dilakukan untuk mengetahui gambaran tentang keterampilan dalam pemanfaatan literasi digital sebagai media pembelajaran dalam membentuk perilaku belajar siswa dan mengetahui kondisi siswa serta dapat mendeskripsikan karakteristik siswa. Adapun teknik observasi yang dilakukan peneliti dalam penelitian tersebut adalah mengamati kegiatan siswa dalam proses pembelajaran, mengetahui kemampuan siswa dalam pemanfaatan media digital dan peristiwa yang terjadi pada kegiatan pembelajaran berlangsung. Peneliti juga menggunakan teknik dokumentasi pada setiap kegiatan di sekolah dan mengajukan beberapa pertanyaan untuk mengetahui adanya peningkatan pada kemampuan siswa dalam mengaplikasikan media digital saat belajar di kelas.

Data yang didapatkan dalam penelitian tersebut disusun secara sistematis, agar mudah dipahami dan hasilnya dapat diinformasikan kepada orang lainnya (Sugiyono, 2016).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Pelaksanaan pembelajaran menggunakan media dan teknologi digital dalam membentuk perilaku belajar siswa pada penelitian ini dilaksanakan sesuai dengan rencana yang telah disusun oleh peneliti bersama guru wali kelas. Dilaksanakan melalui beberapa hal sebagai berikut:

Pra Pelatihan

Langkah pertama yang peneliti lakukan dalam penelitian ini adalah melakukan koordinasi dengan wali kelas 6. Sebelum melakukan penelitian, peneliti menemui kepala sekolah untuk meminta izin pelaksanaan penelitian tersebut. Hasil dari penelitian tersebut, kepala sekolah beserta wali kelas 6 memberikan izin untuk pelaksanaan penelitian di SDN 4 Kreet Jambon. Selanjutnya, peneliti bersama wali kelas 6 menyusun jadwal pelaksanaan penelitian. Peneliti mendapatkan waktu penelitian tersebut selama 4 minggu mulai pertengahan Juni hingga akhir Juli. Hal tersebut dikarenakan masih dalam kondisi pandemic dan diperbolehkan tatap muka akan tetapi sangat terbatas. Selanjutnya, sebelum pelaksanaan pelatihan kelas, peneliti melakukan observasi terlebih dahulu terhadap proses belajar mengajar di kelas 6 SDN 4 Kreet Jambon. Hal tersebut peneliti lakukan guna mengetahui kegiatan pembelajaran yang telah dilakukan oleh bapak atau ibu guru dalam mata pelajaran tersebut, mengetahui kondisi kelas 6 dan mengetahui karakteristik siswa serta media dan metode apa yang digunakan bapak atau ibu guru dalam proses kegiatan pembelajaran. Kemudian peneliti mengamati segala proses yang terjadi dalam pembelajaran terutama aktivitas siswa dan menuliskannya dalam lembar observasi. Berdasarkan pengamatan yang dilakukan oleh peneliti dapat diketahui bahwa upaya yang dilakukan oleh sekolah untuk memanfaatkan literasi digital sebagai media pembelajaran dalam membentuk perilaku belajar siswa adalah sekolah menyediakan media digital, dalam pembelajaran menggunakan media, program pengembangan diri melalui media dan pelaksanaan ujian tulis maupun praktek dengan memanfaatkan media digital. Hal tersebut sesuai dengan apa yang peneliti temui di lapangan dimana program-program di atas telah disusun namun sebagian siswa belum menguasai penggunaan media digital tersebut dan adanya siswa yang menyalahgunakan media tersebut.

Strategi Pemanfaatan Literasi Digital Sebagai Media Pembelajaran dalam Membentuk Perilaku Belajar Siswa di SDN 4 Kreet Jambon Ponorogo. Menurut Steve Wheeler (2012:16) mengemukakan bahwa terdapat 9 elemen penting yang harus dikuasai mengenai pemanfaatan media dan teknologi digital tentang informasi dan komunikasi, yaitu:

1. Keterampilan dalam menggunakan berbagai layanan jaringan social
2. Kemampuan dalam menggunakan berbagai platform digital
3. Kemampuan dalam menjaga dan mengelola privasi data digital
4. Kemampuan dalam menggunakan identitas yang tepat
5. Kemampuan dalam membuat konten yang sesuai
6. Kemampuan dalam mengatur dan berbagi konten yang sesuai
7. Kemampuan dalam menggunakan/ mengabungkan sebuah konten yang sudah ada guna dapat menghasilkan sebuah konten baru yang unik dan kreatif
8. Kemampuan dalam menyaring dan memilih konten yang tepat sesuai dengan kebutuhan
9. Kemampuan dalam membagikan sebuah konten pribadi dengan tepat

Implementasi Pemanfaatan Literasi Digital Sebagai Media Pembelajaran dalam membentuk Perilaku Belajar Siswa di Sekolah SDN 4 Kreet Jambon Ponorogo. Menurut Douglas A.J. Belshaw ada delapan elemen esensial untuk mengembangkan literasi digital adalah sebagai berikut.

1. Kultural adalah pemahaman ragam konteks pengguna media dan teknologi digital
2. Kognitif adalah daya pikir siswa dalam memahami sebuah konten
3. Konstruktif adalah rekaan cipta sesuatu yang ahli dan aktual
4. Komunikatif adalah memahami kinerja jejaring dan komunikasi yang menggunakan media dan teknologi digital
5. Bertanggungjawab sebagai kepercayaan diri
6. Kreatif adalah menciptakan hal-hal baru
7. Kritis adalah sikap siswa yang dilakukan dalam menyikapi sebuah video
8. Bertanggung jawab secara menyeluruh.

Adanya kerjasama antara guru wali kelas dengan wali siswa mengenai pemanfaatan literasi digital sebagai media pembelajaran dalam membentuk perilaku belajar siswa sangat penting, dengan tujuan supaya siswa dapat berperilaku yang baik dan dapat mengaplikasikan media dan teknologi digital dengan baik pula. Berikut merupakan salah satu implementasi yang digunakan guru dalam pemanfaatan media dan teknologi digital

sebagai media pembelajaran dalam membentuk perilaku belajar siswa yaitu menggunakan gadget melalui aplikasi whatsapp seperti pada gambar dibawah ini:

Dampak Pemanfaatan Literasi Digital Sebagai Media Pembelajaran dalam Membentuk Perilaku Belajar Siswa di SDN 4 Kretet Jambon Ponorogo. Dalam pemanfaatan literasi digital sebagai media pembelajaran dalam membentuk perilaku belajar siswa terdapat dampak yang mempengaruhinya, yaitu dampak positif dan dampak negatif. Berikut merupakan dampak pemanfaatan literasi digital sebagai media pembelajaran dalam membentuk perilaku belajar Siswa di SDN 4 Kretet Jambon Ponorogo:

1. Dampak Positif
 - a. Sarana pembelajaran efektif dan pengembangan keterampilan teknis
 - b. Sarana bersosialisasi dengan teman secara online seperti: menjalin komunikasi dengan memanfaatkan handphone secara mayoritas melalui aplikasi whatsapp dengan bentuk telfon, video call, audio maupun chattingan.
 - c. Pembelajaran lebih unik dan menarik sehingga siswa dapat menerima pembelajaran dengan baik.
 - d. Motivasi siswa lebih meningkat seperti: siswa menjadi antusias, senang dan tidak terasa pembelajaran akan berakhir.
 - e. Sebagai sarana komunikasi yang mudah dan cepat.
 - f. Memperluas pertemanan seluas-luasnya karena tidak dibatasi oleh luas wilayah
 - g. Sebagai sarana pengembangan bakat yang terpendam seperti: siswa melatih diri dengan cara menirukan video di you tube sebagai referensinya.
 - h. Banyak anak-anak berprestasi yang didukung oleh media dan teknologi digital.
2. Dampak Negatif
 - a. Dapat membuat anak-anak dan remaja lebih mementingkan diri sendiri daripada orang lain karena ada nya situs jejaring social seperti: menjadi kurang peka, mengabaikan hal-hal kecil, kurang responsive, tidak pernah mau membantu orang lain baik anggota keluarga, anggota sekolah maupun anggota masyarakat.
 - b. Semua konten bisa diakses baik oleh anak mau pun remaja, yang bisa berakibat pada akses yang tidak layak bagi siswa seperti: konten berbahaya atau pornografi.
 - c. Kekerasan/kriminalitas yang sering dilakukan siswa baik dirumah maupun di sekolah seperti: pembunuhan, pertengkaran, pilih kasih, suka mengolok-olok, menghina dan mencela.

- d. Lupa waktu, sehingga sering meninggalkan apa yang menjadi kewajibannya seperti: ibadah, makan dan minum, mengerjakan tugas sekolah maupun tugas rumah dll.
- e. Kecanduaan menggunakan media digital dapat menimbulkan penyakit yang mengintai seperti: meningkatkan kecemasan, terlalu lama menggunakan handphone leher menjadi sakit, dapat menyebabkan kerusakan pada mata, kurang tidur, malas bergerak, merasakan mual dan pusing, hilangnya waktu bermain diluar, memutus jalinan silaturahmi dengan orang terdekat dan waktu belajar juga terganggu.

Penjelasan tersebut dapat disimpulkan bahwa terdapat dampak yang mempengaruhi perilaku belajar siswa dengan adanya pemanfaatan literasi digital sebagai media pembelajaran dalam membentuk perilaku belajar siswa di SDN 4 Kreet Jambon Ponorogo. Dampak tersebut adalah dampak positif dan dampak negative.

Sebagai pembimbing dan pembina dalam membentuk perilaku belajar siswa baik disekolah maupun dirumah, siswa memanfaatkan literasi digital seperti media dan teknologi digital sangat dibutuhkan pantauan dan himbaun baik dari orang tua maupun guru atau tenaga pendidik.

Pembahasan

Masa pandemi seperti saat ini, terdapat kendala dalam proses pembelajaran di kelas sehingga penerapan literasi digital sangat dianjurkan karena sebagai penunjang pembelajaran tetap terlaksanakan walaupun keadaan dianjurkan untuk belajar dirumahnya masing-masing.

Salah satu upaya yang dilakukan guru atau tenaga pendidik dengan cara homevisit (kunjungan rumah) merupakan metode yang tepat dalam mengatasi kendala yang terjadi, guna dapat terlaksanakan pembelajaran dengan maksimal. Homevisit (kunjungan rumah) merupakan metode alternative yang menjadi pilihan guru untuk dapat melaksanakan pembelajaran dengan cara guru atau tenaga pendidik berkunjung ke rumah salah satu siswa yang tempat tinggal nya berdekatan. Guru atau tenaga pendidik memberikan penjelasan mengenai materi pelajaran terlebih dahulu, memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk bertanya dan mengambil atau memberi tugas sebagai bukti hasil belajar.

Berikut merupakan implementasi pemanfaatan literasi digital yang digunakan yaitu:



Gambar: Aplikasi yang di Gunakan dalam **Berkomunikasi**

Whatsapp merupakan aplikasi yang digunakan sebagian besar penduduk terutama siswa salah satunya adalah sebagian sarana untuk komunikasi dan sebagai pembelajaran dalam jaringan, sehingga dapat memenuhi segala bentuk tugas dari sekolah guna pelaksanaan pendidikan dapat berjalan dengan lancar.

Video Call merupakan panggilan video yang tujuannya dapat berkomunikasi melalui tatap muka secara langsung tanpa kehadirannya dengan penerima menggunakan gadget.



Gambar: *Pembelajaran (Daring) SDN 4 Kreet Jambon Ponorogo*

Daring merupakan pembelajaran dalam jaringan yang dilakukan oleh pihak sekolah seperti gambar di atas, kegiatan pembelajaran tetap berjalan walaupun masing-masing siswa berada di rumah. Sehingga dapat memenuhi tujuan pembelajaran.



Gambar: Pembelajaran (Luring) SDN 4 Kreet Jambon Ponorogo

Luring merupakan pembelajaran luar jaringan yang dilakukan dari pihak sekolah dalam mengatasi pendidikan siswa pada masa pandemic seperti saat ini.

Pemanfaatan literasi digital sebagai media pembelajaran dalam membentuk perilaku belajar siswa adalah terdapat dampak yang terjadi. Berikut adalah dampak positif dan dampak negative terhadap pemanfaatan literasi digital sebagai media pembelajaran dalam membentuk perilaku belajar siswa:

1. Dampak Positif

- a. Sarana pembelajaran efektif dan pengembangan keterampilan teknis
- b. Sarana bersosialisasi dengan teman secara online
- c. Pembelajaran lebih menarik
- d. Motivasi siswa lebih meningkat
- e. Sebagai sarana komunikasi yang paling mudah
- f. Memperbanyak pertemanan sebanyak-banyaknya karena tidak dibatasi oleh luas wilayah
- g. Sebagai sarana pengembangan bakat yang terpendam
- h. Banyak anak-anak berprestasi yang disebabkan media digital

2. Dampak Negatif

- a. Dapat membuat anak-anak dan remaja lebih mementingkan diri sendiri daripada orang lain karena adanya situs jejaring social
- b. Semua konten bisa diakses baik oleh anak mau pun remaja, yang bisa berakibat pada akses yang tidak layak bagi anak
- c. Kekerasan/kriminalitas
- d. Kurang memanfaatkan waktu dengan baik
- e. Kecanduan menggunakan media digital.

KESIMPULAN

Berdasarkan pembahasan di atas dapat dikemukakan beberapa kesimpulan sebagai berikut:

Perumusan strategi pemanfaatan literasi digital sebagai media pembelajaran dalam membentuk perilaku belajar siswa adalah Kepala Sekolah menyediakan media dan teknologi digital seperti: computer, akses internet, tipe recorder dll, guru dapat

memanfaatkan media digital yang tersedia di sekolah sebagai penunjang pembelajaran, orang tua memberikan fasilitas media digital.

Implementasi pemanfaatan literasi digital sebagai media pembelajaran dalam membentuk perilaku belajar siswa adalah memberikan pelatihan kepada kepala sekolah dan pengawas mengenai pemanfaatan media digital dalam manajemen sekolah, memberikan pelatihan kepada guru atau tenaga pendidikan dalam penggunaan atau pemanfaatan media digital dalam pembelajaran, memberikan penyuluhan kepada orang tua tentang bagaimana menggunakan internet seperti: diajarkan menggunakan situs yang aman, cara menggunakan media social dengan bijaksana, agar dapat memaksimalkan internet dalam mencari dan memahami informasi dan pengetahuan dll, siswa diajarkan untuk menggunakan teknologi informasi dan komunikasi dengan cerdas dan bijaksana.

Dampak dari pemanfaatan literasi digital dalam membentuk perilaku belajar siswa terdapat dampak positif dan dampak negatif. Berikut merupakan dampak positif dari pemanfaatan media dan teknologi dalam membentuk perilaku islami siswa: sebagai sarana pengembangan keterampilan teknis dan pembelajaran efektif, sarana bersosialisasi dengan teman secara online, pembelajaran lebih menarik, motivasi siswa lebih meningkat, sebagai sarana yang berkaitan dengan komunikasi lintas tanpa batas, memperluas pertemanan seluas-luasnya karena tidak dibatasi oleh luas wilayah, sebagai sarana pengembangan bakat yang terpendam, banyak anak-anak berprestasi yang disebabkan media digital.

Sedangkan dampak negatif dari pemanfaatan media dan teknologi digital sebagai berikut: dapat mengakibatkan peserta didik lebih mementingkan diri sendiri daripada orang lain karena ada nya situs jejaring social, segala konten dapat diakses sehingga berakibat pada akses yang tidak layak bagi peserta didik, kekerasan atau kriminalitas, lupa waktu sehingga sering meninggalkan apa yang menjadi kewajibannya seperti: ibadah, makan dan minum, mengerjakan tugas sekolah maupun tugas rumah dll, kecanduan menggunakan media digital.

REFERENSI

Cowley, Sue. *Panduan Manajemen Perilaku Siswa*. Jakarta: Erlangga, 2011.

Darmawan, Deni. *Pendidikan Teknologi Informasi dan Komunikasi*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya: 2013.

- Djaali. *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: PT Bumi Aksara, 2015.
- Ikrar, Yanuar. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2013.
- Irham, Muhamad dan Novan Ardy Wiyani. *Psikologi Pendidikan Teori dan Aplikasi dalam Proses Pembelajaran*. Jogjakarta: Ar-Ruz Media, 2013.
- Karwono dan Heni Mularsih. *Belajar dan Pembelajaran Serta Pemanfaatan Sumber Belajar*. Depok: PT Raja Grafindo, 2017.
- Kurnia, Novi “Peta Gerakan Literasi Digital Di Indonesia: Studi Tentang Pelaku, Ragam Kegiatan, Kelompok Sasaran Dan Mitra”, dalam Jurnal Ilmiah Ilmu Komunikasi Universitas Gadjah Mada Yogyakarta.
- *Literasi Digital Keluarga Teori dan Praktik Pendampingan Orang Tua dalam Berinternet*. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press, 2019.
- Moleong, Lexy J. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: Remaja Rosdakarya, 2002.
- Nasrullah, Rullie dkk, *Gerakan Literasi Nasional*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan 2017.
- Prastowo, Andi. *Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif*. Jogjakarta: Diva Press, 2015.
- Pratiwi, Nani dan Nola Pritanova, *Pengaruh Literasi Digital terhadap Psikologi Anak dan Remaja*, Dalam Jurnal Ilmiah Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Pascasarjana Universitas Negeri Yogyakarta.
- Sanaky, Hujair AH. *Media Pembelajaran Interaktif-Inovatif*. Yogyakarta: KAUKABA DIPANTARA, 2015.
- Sudjana, Nana dan Ahmad Rivai. *Teknologi Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algensindo, 2003.
- Sugiyono. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta, 2017.
- Suhardi, Didi. *Materi Pendukung Literasi Digital*. Jakarta: Kementerian Pendidikan Dan Kebudayaan, 2017.
- Suryarata, Sumadi. *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2001.
- Syah, Muhibbin. *Psikologi Pendidikan dengan Pendekatan Baru*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2008.