



## Pembentukan Kompetensi Literasi Digital Sains Siswa pada pembelajaran IPA SD

Annisyah Arifah<sup>1\*</sup>, Hasruddin<sup>2</sup>,

<sup>1</sup> Mahasiswa Jurusan Pendidikan Dasar Pascasarjana Universitas Negeri Medan, Indonesia

<sup>2</sup> Dosen Pendidikan Dasar Pascasarjana Universitas Negeri Medan, Indonesia

\*Corresponding Author: nisa34359@gmail.com

ABSTRAK	
<b>ARTICLE INFO</b> <i>Article history:</i> Received 12 Desember 2021 Revised 04 Januari 2022 Accepted 04 Januari 2022 DOI <a href="https://doi.org/10.34007/ppd.v1i1.187">10.34007/ppd.v1i1.187</a> E-ISSN  ISBN	Tujuan penelitian ini adalah untuk menganalisis pembentukan kompetensi literasi digital sains siswa SD melalui media <i>Digital Book</i> yang termuat dalam konsep literasi sains dalam kurikulum 2013. Jenis penelitian ini adalah eksplorasi studi kepustakaan dengan menggunakan penelitian terdahulu, jurnal dan buku sebagai data primer. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pembentukan kompetensi literasi digital sains siswa dipengaruhi oleh beberapa hal antara lain: (1) Kapasitas dan kompetensi guru dalam penyampaian pesan keilmuan sains yang mengharuskan terobosan inovasi dan keefektifan kepada peserta didik. (2) Pembentukan karakter siswa di masa pandemi dengan penggunaan media pembelajaran <i>online</i> . (3) Relasi antara Guru dan Orang Tua/Wali Siswa dalam kerjasama penuntasan masalah penguasaan sains siswa. (4) Ketiadaan standar minimum operasional materi pada mata pelajaran sains dalam penuntasan KKM di SD.
<b>Kata Kunci</b>	<i>Digital book; Kompetensi; Literasi Digital Sains; IPA</i>

### PENDAHULUAN

Selama satu dekade terakhir, ancaman penyebaran virus COVID-19 melanda dunia pendidikan di Indonesia. Periode 2019-2020 merupakan titik rawan tertinggi penyebaran virus Covid-19, meskipun akan terjadi penurunan pada tahun 2021, virus tersebut tetap menjadi risiko penularan bagi semua orang. Setelah lonjakan kasus dari Juni hingga Juli 2021, kini dilaporkan tren kasus terkonfirmasi, perawatan, dan kematian akibat COVID-19 terus menurun (Martorejo, 2020). Pelaksanaan pendidikan di Indonesia yang sewajarnya dilakukan tatap muka beralih dengan metode daring (*Online*) pada sekolah-sekolah dalam daerah zona merah epidemi virus. Pilihan pendekatan ini bukan tanpa sebab, kebijakan darurat ini dikeluarkan pemerintah untuk meningkatkan kewaspadaan dan penghentian

mata rantai penyebaran virus covid-19 pada kluster sekolah (Noverizky & Setiawati, 2021).

Pasca kebijakan pendidikan mengenai teknis kegiatan belajar muncul beberapa permasalahan yakni: (1) Sumber daya guru dalam penyampaian konten materi maupun metodologi serta pemanfaatan teknologi informasi. (2) Peserta didik juga kurang aktif dalam mengikuti pembelajaran *online*, baik itu disebabkan jaringan internet yang kurang stabil maupun dari segi penyediaan kuota internet yang terbatas. (3) Orang tua siswa sebagai mitra sekolah tidak menguasai pengetahuan tentang teknologi informasi. (4) Pembelajaran terlalu membosankan (5) Tidak dapat melakukan penilaian pembelajaran secara langsung (6) Pembelajaran jadi kurang efektif karena adanya hambatan-hambatan tersebut. (7) Kurang cepatnya umpan balik yang dibutuhkan dalam proses belajar mengajar. (8) Pengajar perlu waktu lebih lama untuk mempersiapkan diri. (9) Terkadang membuat beberapa orang merasa tidak nyaman. (10) Adanya kemungkinan muncul perilaku frustrasi, kecemasan, dan kebingungan. (11) Sedangkan untuk permasalahan terkhusus pada Mata Pelajaran IPA di tingkat SD adalah praktek yang tidak ada dan tidak maksimalnya pembelajaran akibat ketiadaan praktek tersebut (Wardani & Ayriza, 2020; Agusriani & Fauziddin, 2021; Novayulianti & Syofyan, 2021).

Pembelajaran IPA di sekolah dasar (SD) merupakan mata pelajaran wajib bagi siswa. Mata kuliah IPA ini mempelajari tentang peristiwa-peristiwa yang terjadi secara ilmiah. Pelajaran IPA ini tentang materi pengetahuan alam yang berkaitan dengan kegiatan siswa (Wedyawati & Lisa, 2019). Oleh karena itu, IPA tidak dapat dipisahkan dari fenomena ilmiah yang melingkupinya. Terkait pedoman pembelajaran online di masa pandemi COVID-19, guru dan siswa harus memiliki keterampilan dalam mengadaptasi pembelajaran IPA jarak jauh menggunakan media digital. Semestinya pembelajaran IPA memiliki harapan agar dapat menumbuhkan minat siswa dalam mengembangkan kecerdasan siswa mengenai alam yang tak akan pernah habis dari waktu ke waktu. Satu di antara yang ada pendekatan yang selaras dipakai oleh IPA yaitu memakai keterampilan prosesnya IPA. Karena pada pembelajaran ini akan menciptakan kreatifitas dan akan dapat

mengaitkan semua pancaindra ketika belajar (Dewi, 2020; Saifulloh & Darwis, 2020).

Melalui literasi digital sains yang dikombinasikan dengan kreatifitas dan inovasi guru diharapkan terdapat perkembangan kegiatan pembelajaran IPA yang lebih menarik dan menumbuhkembangkan minat dan kecerdasan siswa mengenai sains. Literasi digital lebih banyak dikaitkan dengan keterampilan teknis mengakses, merangkai, memahami, dan menyebarluaskan informasi. Terkait informasi yang diterima oleh peserta didik, perlu adanya pendekatan budaya dalam pembelajaran untuk memfilter informasi yang diterima (Dinata, 2021; Hartino dkk, 2021). Secara esensial terdapat tujuh elemen terkait dengan literasi digital yakni: (1) Kultural, yaitu pemahaman ragam konteks pengguna dunia digital. (2) Kognitif, yaitu daya pikir dalam menilai konten. (3) Konstruktif, yaitu reka cipta sesuatu yang ahli dan aktual. (4) Komunikatif, yaitu memahami kinerja jejaring dan komunikasi di dunia digital. (5) Kepercayaan diri yang bertanggung jawab. (6). Kreatif, melakukan hal baru dengan cara baru. (7) Kritis dalam menyikapi konten. Dari tujuh nilai esensial ini dapat dikaitkan dengan pembentukan kompetensi siswa dalam menggunakan media pembelajaran *online* dengan mata pelajaran IPA (Setyaningsih dll, 2019; Simarmata dkk, 2021).

Kemudian ada lima bidang keterampilan untuk guru literasi sains digital sebagai berikut: (1) Informasi yakni untuk mengidentifikasi, menemukan, mengambil, menyimpan, mengatur, dan menganalisis informasi digital, menilai relevansinya dan tujuannya. (2) Komunikasi yakni untuk berkomunikasi dalam lingkungan digital, untuk berbagi sumber daya melalui alat *online*, untuk terhubung dengan orang lain dan untuk berkolaborasi melalui alat digital, untuk berinteraksi dengan dan untuk berpartisipasi dalam komunitas dan jaringan, kesadaran lintas budaya. (3) Pembuatan Konten yakni untuk membuat dan mengedit konten baru (dari pemrosesan kata hingga gambar dan video); untuk mengintegrasikan dan menguraikan kembali pengetahuan dan konten sebelumnya; untuk menghasilkan ekspresi kreatif, output media dan pemrograman; untuk menangani dan menerapkan hak dan lisensi kekayaan intelektual. (4) Safety yakni perlindungan pribadi, perlindungan data, perlindungan identitas digital, langkah-langkah keamanan, penggunaan yang aman dan berkelanjutan. (5) Pemecahan masalah

yakni untuk mengidentifikasi kebutuhan dan sumber daya digital, untuk membuat keputusan berdasarkan informasi tentang alat digital yang paling tepat sesuai dengan tujuan atau kebutuhan, untuk memecahkan masalah konseptual melalui media digital, untuk menggunakan teknologi secara kreatif, untuk memecahkan masalah teknis, untuk memperbarui kemampuan dan kompetensi lainnya (Shofiyah dkk, 2020; Naila & khansa, 2021).

Guru dalam menyampaikan materinya terkadang memerlukan suatu media pembelajaran untuk ditampilkan pada siswa. Penyampaian materi dalam kegiatan belajar mengajar melalui media *digital book* yang merupakan salah satu bagian dari *E-Modul* diharapkan dapat mengakselerasikan kompetensi antara guru dan siswa dalam memberi dan menerima materi dari mata pelajaran IPA ditingkat sekolah dasar. *E-modul* sendiri merupakan salah satu bahan ajar yang telah dirancang secara sistematis berdasarkan aturan yang berlaku kurikulum, dikemas dalam satuan waktu tertentu, dan ditampilkan serta dijalankan melalui gawai seperti telepon pintar yang berbasis Android, komputer, dan notebook PC atau laptop (Rahim dkk, 2019; Padwa & Erdi, 2021). Salah satu perangkat lunak yang dapat digunakan *digital book* merupakan alat pendukung media pembelajaran yang akan membantu dalam proses pembelajaran karena aplikasi ini tidak terpaku hanya pada tulisan-tulisan saja tetapi bisa dimasukkan sebuah animasi gerak, video, dan audio yang bisa menjadikan sebuah interaktif media pembelajaran yang menarik sehingga pembelajaran menjadi tidak monoton (Fitra dkk, 2020).

Melalui cara ini tujuan pembelajaran juga dapat dituntaskan keuntungan *digital book* dibandingkan dengan buku cetak adalah kepraktisan, ringan, lebih ekonomis dan bisa dibawa kemana-mana karena *digital book* tidak hanya ada di komputer maupun laptop, bahkan telepon pintar. Penelitian mengenai pengembangan digital book yang merujuk bahwa *E-book* atau *digital book* merupakan media pembelajaran yang digunakan pendidik ataupun peserta didik untuk menambah sumber belajar dan wawasan pada era global ini. *E-book* merupakan buku elektronik dari sebuah buku tradisional dengan fitur digital yang dapat membantu pembaca, seperti video, animasi dan suara (Jannah dkk, 2017; Anggriani dkk, 2020; Khikmawati dkk, 2021).

## **METODE PENELITIAN**

Penelitian ini menggunakan studi kepustakaan (*library research*). Dalam memperoleh data penelitian, peneliti mengumpulkan, menganalisis, mengorganisasi, sumber dari penelitian terdahulu, artikel ilmiah, jurnal, buku, tentang pembentukan kompetensi literasi digital sains pada pembelajaran IPA SD. Kemudian peneliti akan dan menyajikan data-data bahwa kajian pustaka memiliki beberapa tujuan yakni menginformasikan kepada pembaca hasil-hasil penelitian lain yang berkaitan erat dengan penelitian yang dilakukan saat itu, menghubungkan penelitian dengan literatur-literatur yang ada, dan mengisi celah-celah dalam penelitian-penelitian sebelumnya (Zakariah dkk, 2020).

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

### **Pembentukan Kompetensi Literasi Digital Sains Siswa pada pembelajaran IPA SD**

Peran dari pembentukan kompetensi literasi digital sains dalam mata pelajaran IPA sangat penting, sebab bertujuan membantu guru dan peserta didik untuk mencapai kinerja standar dalam memperoleh pengetahuan teknis dan keterampilan IPA yang diperlukan untuk peningkatan kapasitas pendidikan dasar melalui penggunaan media digital secara efektif dan efisien. Kompetensi literasi digital sains oleh guru dan siswa dalam menggunakan media digital untuk menyelesaikan masalah ilmiah dalam kehidupan sehari-hari serta memahami dimensi sains yang berdampak pada masyarakat modern di era covid-19, pengadaptasian melalui pembelajaran *digital book* akan menumbuhkan sikap positif dan karakter siswa tentang penggunaan media digital yang inovatif. Dengan begitu, Peserta didik dapat meningkatkan pemahaman dan pemaknaan terhadap sains melalui kegiatan bertanya dalam proses inkuiri. Proses tersebut meliputi: (1) mengidentifikasi masalah, (2) mengajukan hipotesis, (3) mendesain prosedur eksperimen untuk membuktikan prediksi, (4) melakukan eksperimen, observasi, dan simulasi, (5) mengumpulkan dan mengolah data, serta menganalisisnya secara akurat dan presisi, (6) mengaplikasikan metode numerik dan statistik untuk

menarik kesimpulan, (7) menjelaskan berbagai hasil eksperimen yang tidak terprediksi, dan (8) menggunakan perangkat teknologi untuk memublikasikan dan mempertahankan hasil penelitian kepada khalayak sebagai bentuk profesionalisme dan keahliannya sebagai saintis (Mawarni & Muhtadi, 2017).

Literasi Sains ditandai dengan indikator kompetensi sebagai berikut: (1). mengetahui pengetahuan faktual, konseptual, dan prosedural tentang makhluk hidup dan kehidupan, materi dan sifatnya, energi dan perubahannya, bumi dan antariksa, serta sains, lingkungan, teknologi, dan masyarakat. (2). Memahami sains sebagai bagian penting dalam kehidupan sekitarnya dan memiliki keterhubungan dengan dimensi pengetahuan lain seperti lingkungan, sosial/masyarakat, ekonomi, dan teknologi dan (3). Memaknai sains dengan cara mengapresiasi peran sains dalam kehidupan, menunjukkan tanggung jawab terhadap diri sendiri dan lingkungan terkait penggunaan produk-produk sains (Asyhari, 2015).

Saat belajar melalui *digital book* IPA, mahasiswa diharapkan memiliki pemahaman tentang fenomena alam sekitar, keanekaragaman, dan fakta di luar sains/pengetahuan untuk memahami hubungan antara satu konsep dengan konsep lainnya. Karena belajar adalah proses untuk melihat suatu keterkaitan (*learning is to see the connections*). Siswa juga diberikan pembelajaran yang mengaplikasikan konsep-konsep sains di dalam kehidupan sehari-hari misalnya pada lingkup Energi dan perubahannya: siswa diminta untuk mengembangkan pemahamannya atas konsep dan prinsip sains yang berhubungan dengan fenomena fisis serta memaknai bahwa energi terbatas, tidak dapat diciptakan, tetapi dapat berubah menjadi bentuk lain yang digunakan dalam kehidupan sehari-hari, hingga membentuk perilaku hemat energi karena asas keterbatasannya. Kemudian pada Bidang Kajian Makhluk Hidup dan Proses Kehidupannya: siswa diminta untuk mengembangkan konsep dan prinsip sains yang berhubungan dengan sistem organ pada manusia, dengan mengetahui organ-organ pada makhluk hidup, memahami sistem organ yang bekerja sangat sistematis dan kompleks diharapkan siswa dapat memaknainya dengan dengan cara menjaga kesehatan sistem organnya dengan baik sebagai wujud syukur kepada Sang Pencipta. Kemudian guru menganalisa secara: (1) Kultural, yaitu pemahaman ragam konteks pengguna dunia digital. (2) Kognitif, yaitu daya pikir dalam menilai konten. (3) Konstruktif, yaitu reka cipta sesuatu yang

ahli dan aktual. (4) Komunikatif, yaitu memahami kinerja jejaring dan komunikasi di dunia digital. (5) Kepercayaan diri yang bertanggung jawab. (6) Kreatif, melakukan hal baru dengan cara baru. (7) Kritis dalam menyikapi konten.

Kemudian pengasahan dalam dan menuju kecakapan abad 21 wajib harus tetap dipersiapkan agar generasi melaksanakan 4 (empat) pilar belajar yakni *learning to know, learning to do, learning to be, dan learning to live together*, bahwa guru harus mampu kreatif, bekerja secara tekun dan mau meningkatkan kemampuannya yakni mampu memfasilitasi dan menginspirasi belajar dan kreatifitas peserta didik, merancang dan mengembangkan pengalaman belajar, menjadi model cara belajar dan bekerja (Suprayitno & Wahyudi, 2020; Daryanto & Karim, 2017). Penyederhanaan ukuran tahapan pembelajaran berbasis literasi sains yang terdiri dari 6 tahap yaitu Tahap kontak (*Contact Phase*), Tahap kursoritas (*Curiosity Phase*), Tahap Pembentukan Konsep (*Elaboration Phase*), Tahap Pengambilan Keputusan (*Decision Making Phase*), Tahap Pengembangan Konsep (*Nexus Phase*) dan Tahap Evaluasi (*Evaluation Phase*) (Hernani & Mudzakir, 2010). Guru dapat menelaah dan menganalisis tahapan-tahapan tersebut terhadap kompetensi pembelajaran literasi digital sains melalui *digital book* dengan ukuran kompetensi (1) Informasi yakni untuk mengidentifikasi, menemukan, mengambil, menyimpan, mengatur, dan menganalisis informasi digital, menilai relevansinya dan tujuannya. (2) Komunikasi yakni untuk berkomunikasi dalam lingkungan digital, untuk berbagi sumber daya melalui alat *online*, untuk terhubung dengan orang lain dan untuk berkolaborasi melalui alat digital, untuk berinteraksi dengan dan untuk berpartisipasi dalam komunitas dan jaringan, kesadaran lintas budaya. (3) Pembuatan Konten yakni untuk membuat dan mengedit konten baru (dari pemrosesan kata hingga gambar dan video); untuk mengintegrasikan dan menguraikan kembali pengetahuan dan konten sebelumnya; untuk menghasilkan ekspresi kreatif, *output* media dan pemrograman; untuk menangani dan menerapkan hak dan lisensi kekayaan intelektual. (4) *Safety* yakni perlindungan pribadi, perlindungan data, perlindungan identitas digital, langkah-langkah keamanan, penggunaan yang aman dan berkelanjutan. (5) Pemecahan masalah yakni untuk mengidentifikasi kebutuhan dan sumber daya digital, untuk membuat keputusan berdasarkan informasi tentang alat digital yang paling tepat sesuai

dengan tujuan atau kebutuhan, untuk memecahkan masalah konseptual melalui media digital, untuk menggunakan teknologi secara kreatif, untuk memecahkan masalah teknis, untuk memperbarui kemampuan dan kompetensi lainnya.

## SIMPULAN

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa selain menganalisis hasil kemampuan guru dan siswa, kemampuan literasi sains digital siswa dibentuk melalui beberapa *digital book* yang terpengaruh, antara lain: (1) Kapasitas dan kompetensi guru dalam penyampaian pesan keilmuan sains yang mengharuskan terobosan inovasi dan keefektifan kepada peserta didik. (2) Pembentukan karakter siswa di masa pandemi dengan penggunaan media pembelajaran online. (3) Relasi antara Guru dan Orang Tua/Wali Siswa dalam kerjasama penuntasan masalah penguasaan sains siswa. (4) Ketiadaan standar minimum operasional materi pada mata pelajaran sains dalam penuntasan KKM di SD.

## DAFTAR PUSTAKA

- Agusriani, A., & Fauziddin, M. (2021). Strategi orangtua mengatasi kejenuhan anak belajar dari rumah selama pandemi COVID-19. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(2), 1729-1740.
- Angriani, A. D., Kusumayanti, A., & Yuliany, N. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Digital Book pada Materi Aljabar. *Delta-Pi: Jurnal Matematika dan Pendidikan Matematika*, 9(2).
- Asyhari, A. (2015). Profil peningkatan kemampuan literasi sains siswa melalui pembelajaran saintifik. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Fisika Al-Biruni*, 4(2), 179-191.
- Daryanto, K., & Karim, S. (2017). Pembelajaran abad 21. *Yogyakarta: Gava Media*.
- Dewi, W. A. F. (2020). Dampak Covid-19 terhadap implementasi pembelajaran daring di Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 2(1), 55-61.
- Dinata, K. B. (2021). Literasi Digital Dalam Pembelajaran Daring. *Eksponen*, 11(1), 20-27.
- Fitra, A., Sitorus, M., Sinaga, D. C. P., & Marpaung, E. A. (2020). Pemanfaatan dan Pengelolaan Google Classroom Sebagai Media Pembelajaran Dan Pengajaran Daring Bagi Guru-Guru SMP. *Jurnal Pengabdian*, 3(2), 101-109.
- Hartino, A. T., Adha, M. M., Ulpa, E. P., Rifai, A., & Rhosita, R. (2021). Efektivitas Pembelajaran Daring Dalam Meningkatkan Literasi Digital.
- Hernani, H., & Mudzakir, A. (2010). Pengaruh Pembelajaran Berbasis Literasi Sains dan Teknologi terhadap Keterampilan Proses SAINS siswa SMP. *Jurnal Pendidikan Matematika dan Sains*, 15(1), 29-34.
- Jannah, N., Fadiawati, N., & Tania, L. (2017). Pengembangan E-book Interaktif Berbasis Fenomena Kehidupan Sehari-hari tentang Pemisahan Campuran. *Jurnal pendidikan dan pembelajaran kimia*, 6(1), 186-198.

- Khikmawati, D. K., Alfian, R., Nugroho, A. A., Susilo, A., Rusnoto, R., & Cholifah, N. (2021). Pemanfaatan E-book untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar di Kudus. *Buletin KKN Pendidikan*, 3(1), 74-82.
- Martorejo, T. N. (2020). Pandemi Covid-19: Ancaman atau Tantangan bagi Sektor Pendidikan. *Jurnal Binus*, 7(1), 1-15.
- Mawarni, S., & Muhtadi, A. (2017). Pengembangan digital book interaktif mata kuliah pengembangan multimedia pembelajaran interaktif untuk mahasiswa teknologi pendidikan. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 4(1), 84-96.
- Naila, I., & Khasna, F. T. (2021). Pengaruh pembelajaran daring terhadap kemampuan literasi sains calon guru sekolah dasar: sebuah studi pendahuluan. *Jurnal Review Pendidikan Dasar: Jurnal Kajian Pendidikan dan Hasil Penelitian*, 7(1), 42-47.
- Novayulianti, R., & Syofyan, H. (2021). ANALISIS AKTIVITAS BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN IPA KELAS V DI SDN DURI KEPA 05 DALAM MASA PANDEMI COVID-19. *Jurnal Inovasi Penelitian*, 2(3), 987-996.
- Noverizky, A., & Setiawati, Y. H. (2021). Pengalaman Pembelajaran Guru MIS Mathlail Khoir Selama Masa Pandemi Covid-19. *As-Syar'i: Jurnal Bimbingan & Konseling Keluarga*, 3(1), 70-84.
- Padwa, T. R., & Erdi, P. N. (2021). Penggunaan E-Modul Dengan Sistem Project Based Learning. *JAVIT: Jurnal Vokasi Informatika*, 21-25.
- Rahim, F. R., Suherman, D. S., & Murtiani, M. (2019). Analisis Kompetensi Guru dalam Mempersiapkan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi Era Revolusi Industri 4.0. *Jurnal Eksakta Pendidikan (Jep)*, 3(2), 133-141.
- Saifulloh, A. M., & Darwis, M. (2020). Manajemen Pembelajaran dalam Meningkatkan Efektivitas Proses Belajar Mengajar di Masa Pandemi Covid-19. *Bidayatuna: Jurnal Pendidikan Guru Mandrasah Ibtidaiyah*, 3(2), 285-312.
- Setyaningsih, R., Abdullah, A., Prihantoro, E., & Hustinawaty, H. (2019). Model penguatan literasi digital melalui pemanfaatan e-learning. *Jurnal Aspikom*, 3(6), 1200-1214.
- Shofiyah, N., Wulandari, R., & Setiyawati, E. (2020). Modul Dinamika Partikel Terintegrasi Permainan Tradisional Berbasis E-Learning untuk Meningkatkan Literasi Sains. *Jurnal Kependidikan: Jurnal Hasil Penelitian dan Kajian Kepustakaan di Bidang Pendidikan, Pengajaran dan Pembelajaran*, 6(2), 292-299.
- Simarmata, J., Sihotang, J. I., Karim, A., Purba, R. A., Hazriani, H., Koibur, M. E., ... & Jamaludin, J. (2021). *Literasi Digital*. Yayasan Kita Menulis.
- Suprayitno, A., & Wahyudi, W. (2020). *Pendidikan Karakter di Era Milenial*. Deepublish.
- Wardani, A., & Ayriza, Y. (2020). Analisis kendala orang tua dalam mendampingi anak belajar di rumah pada masa pandemi Covid-19. *Jurnal Obsesi: jurnal Pendidikan anak usia dini*, 5(1), 772.
- Wedyawati, N., & Lisa, Y. (2019). *Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar*. Deepublish.