

PENINGKATAN KEMAMPUAN LITERASI DIGITAL BAGI GURU MELALUI E-MODUL

Siti Nurhalijah

Universitas Muslim Nusantara Al- Washliyah

Icha Dwi Indriani

Universitas Muslim Nusantara Al- Washliyah

Nabila Aulia Putri

Universitas Muslim Nusantara Al- Washliyah

Dinda Mutia

Universitas Muslim Nusantara Al- Washliyah

Meizi Fadhilah Saragih

Universitas Muslim Nusantara Al- Washliyah

Aderamadani

Universitas Muslim Nusantara Al- Washliyah

Nur Annisa Putri Sinaga

Universitas Muslim Nusantara Al- Washliyah

Yurmadina Fitri Daulay

Universitas Muslim Nusantara Al- Washliyah

Lisa Septia Dewi Br.Ginting

Universitas Muslim Nusantara Al- Washliyah

Alamat: Jl. Garu II No.93, Sitirejo III, Medan Amplas, Kota Medan, Sumatera Utara 20147,
Indonesia

Email: sitinurhalijah666@gmail.com¹, ichadwiindriani@gmail.com², nabilaauliaputri577@gmail.com³,
dindamutia46780@gmail.com⁴, zmai7939@gmail.com⁵, aderamadani1424@gmail.com⁶,
nurannisaputrisinaga@gmail.com⁷, yurmadinafitri@gmail.com⁸, lisaseptianadewibrginting@gmail.com⁹

Abstract. Referring to the four competencies that must be possessed in the 21st century, digital literacy skills are one of the most important competencies for today's young generation, especially teachers. The purpose of this study is to improve teachers' digital literacy skills. Learning that occurs in partner schools is usually dominated by the role of teachers and pays less attention to the development of students' potential and character. Teachers face challenges in providing additional learning to students who have not yet achieved full understanding in their lessons. Many teachers are not yet proficient in using digital literacy. The solution offered in solving the priority problems of partners is through holding training to design interactive e-learning modules using information technology. Students who have not completed their learning can use interactive e-modules to study independently at home. Interactive learning e-modules are not only useful for remedial learning, but are also effective for use in both group and individual learning in the classroom. This activity involves the use of presentation methods, discussions, and practical exercises in creating interactive e-modules. Training participants are asked to fill out a questionnaire at the beginning of the session to evaluate their knowledge of information technology-based teaching materials before the activity begins. After that, participants will receive intensive training and assistance in the process of creating interactive learning e-modules using information technology. It is expected that the results of this training and mentoring will improve teacher skills in developing teacher digital literacy skills.

Keywords: Digital Literacy, Teacher Skills, E-module

Received Maret, 2025; Revised Maret, 2025; Mei, 2025

* Siti Nurhalijah, sitinurhalijah666@gmail.com

Abstrak. Mengacu kepada empat kompetensi yang harus dimiliki pada abad 21, kemampuan literasi digital adalah salah satu kompetensi yang sangat penting untuk dimiliki generasi muda saat ini khususnya guru. Adapun tujuan dari penelitian ini yaitu meningkatkan kemampuan literasi digital guru. Pembelajaran yang terjadi di sekolah mitra biasanya didominasi oleh peran guru dan kurang memperhatikan pengembangan potensi serta karakter siswa. Guru menghadapi tantangan dalam memberikan pembelajaran tambahan kepada siswa yang belum mencapai pemahaman penuh dalam pelajarannya. Banyak guru yang belum mahir dalam menggunakan literasi digital. Solusi yang ditawarkan dalam pemecahan masalah prioritas mitra adalah melalui penyelenggaraan pelatihan untuk merancang modul e-learning interaktif menggunakan teknologi informasi. Siswa yang belum menyelesaikan pembelajaran dapat memanfaatkan e-modul interaktif untuk belajar secara mandiri di rumah. E-modul pembelajaran interaktif tidak hanya berguna untuk pembelajaran remedial, tetapi juga efektif digunakan baik dalam pembelajaran kelompok maupun individu di kelas. Kegiatan ini melibatkan penggunaan metode presentasi, diskusi, dan latihan praktis dalam pembuatan e-modul interaktif. Peserta pelatihan diminta untuk mengisi angket pada awal sesi untuk mengevaluasi pengetahuan mereka tentang bahan ajar berbasis teknologi informasi sebelum kegiatan dimulai. Setelah itu, peserta akan mendapatkan pelatihan intensif dan pendampingan dalam proses pembuatan e-modul pembelajaran interaktif menggunakan teknologi informasi. Diharapkan bahwa hasil dari pelatihan dan pendampingan ini akan meningkatkan keterampilan guru dalam mengembangkan kemampuan literasi digital guru.

Kata kunci: Literasi Digital, Kemampuan Guru, E-modul

PENDAHULUAN

Perkembangan sangat pesat di bidang teknologi informasi di Abad 21 berdampak pada ketatnya persaingan bebas di setiap aspek kehidupan (Pratiwi et al., 2019). Di bidang pendidikan, hal tersebut memberikan implikasi secara signifikan pada sistem pembelajaran yang terintegrasi dengan teknologi atas dasar asas relevansi kehidupan di era revolusi industri 4.0 dan society 5.0. terhadap kompetensi penguasaan teknologi (Herlambang et al., 2021).

Terkait hal tersebut, perubahan paradigma pembelajaran dari tatap muka menjadi online di masa pandemi covid 19 yang telah berlangsung sejak awal tahun 2020 menyebabkan perlu adanya peningkatan kompetensi penguasaan teknologi tersebut. Penelitian sebelumnya menyebutkan bahwa gerakan literasi digital yang dapat dilakukan di era pandemi covid-19 yaitu gerakan literasi keluarga dan masyarakat (Sutisna, 2020). Meskipun demikian, gerakan literasi digital tetap perlu dilaksanakan di sekolah dikarenakan pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran tetap akan dilakukan meskipun pandemi covid-19 telah berlalu.

Kemajuan teknologi informasi dan internet saat ini mengakibatkan sumber daya informasi digital sangat melimpah. Setiap orang bebas memasukkan informasi di dunia maya tanpa batasan. Istilah digital native mengandung pengertian bahwa generasi muda saat ini hidup pada era digital, yakni internet menjadi bagian dari keseharian dalam hidupnya. Kondisi para peserta didik saat ini, khususnya siswa menengah atas, sangat bergantung pada mesin pencarian seperti Google dalam mencari informasi. Hal ini mengakibatkan berkurangnya penggunaan sumber daya berkualitas yang tersedia di perpustakaan sekolah serta perubahan perilaku peserta didik dalam memanfaatkan dan mengelola informasi. Keragaman bentuk dan tipe informasi ini seharusnya mendorong peserta didik agar lebih selektif dan mampu memaksimalkan penggunaan hasil kemajuan teknologi informasi.

Program literasi informasi merupakan bagian dari program layanan perpustakaan. Pada tahun 1990, Bob Berkowitz dan Mike Eisenberg merumuskan salah satu model literasi informasi yakni model Big Six Skills. Model tersebut mencakup kemampuan untuk mengenal kapan informasi itu diperlukan; mengidentifikasi informasi apa yang diperlukan, mengidentifikasi sumber-sumber informasi, menemukan informasi secara efektif dan efisien, mengakses informasi secara efektif dan efisien; mengevaluasi informasi secara kritis, mengorganisasikan dan mengintegrasikan informasi dengan pengetahuan yang telah dimiliki, menggunakan informasi secara etis dan legal serta mengomunikasikan informasi secara efektif.

Pemanfaatan e-modul kemudian berkembang menjadi sebuah kebutuhan untuk memfasilitasi tuntutan era perkembangan teknologi informasi yang menuntut kecakapan digital atau literasi digital. Meski perkembangan teknologi informasi diibaratkan seperti dua sisi mata uang yang memberikan efek positif dan negatif kepada masyarakat, sehingga pembelajaran literasi digital tak dapat dielakkan lagi seperti yang diungkapkan Anggraini (dalam Setianingsih, 2019).

Pada dasarnya modul/e-modul merupakan salah satu bahan ajar yang banyak digunakan dalam proses pembelajaran. Biasanya dalam modul/e-modul telah terorganisasi materi, kegiatan belajar dan evaluasi untuk mengukur tingkat keberhasilan transfer materi atau untuk mengukur tingkat penguasaan materi yang telah diberikan melalui modul. Pada e-modul, lebih memungkinkan pengajar untuk menyusun sumber belajar yang lebih bervariasi. Pengajar tidak hanya dapat memasukan informasi berupa

tulisan dan gambar, namun juga dapat diberikan materi interaktif dan contoh berupa video yang dapat dibuat sendiri ataupun dari platform yang telah tersedia seperti youtube. Hal ini tentu akan lebih membuat pembelajaran lebih menarik dan menyenangkan serta lebih praktis dan efektif karena telah disusun secara sistematis oleh pengajar. Berkenaan dengan hal itu, maka perlu dikembangkan e-modul mata kuliah strategi pembelajaran sejarah. Pemanfaatan teknologi dalam e-modul ini juga berkenaan dengan salah satu upaya peningkatan literasi digital para guru dan tenaga pendidik.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode literature review. Snyder menjelaskan bahwa literature review adalah suatu metodologi penelitian yang bertujuan untuk mengumpulkan dan merangkum hasil-hasil penelitian sebelumnya, serta menganalisis pandangan para ahli yang terdapat dalam teks. Snyder menyimpulkan bahwa literature review memiliki peran penting sebagai landasan bagi berbagai macam jenis penelitian. Hal ini dikarenakan hasil dari literature review dapat memberikan pemahaman tentang perkembangan pengetahuan, menjadi sumber inspirasi untuk pembuatan kebijakan, merangsang pembentukan ide-ide baru, serta bermanfaat sebagai panduan dalam melakukan penelitian pada bidang tertentu. Dalam metode ini peneliti melakukan analisis menyeluruh terhadap kumpulan literatur yang relevan dengan topik penelitian. Proses ini melibatkan identifikasi, pengumpulan, seleksi, serta evaluasi terhadap sumber-sumber teks yang sudah diperoleh seperti jurnal ilmiah, buku, artikel online dan sumber online lainnya. Bentuk kegiatan pengabdian pada masyarakat berupa pendampingan dengan metode pemberian materi dan diskusi, workshop, dan validasi e-modul. Dengan menganalisis literatur yang ada, peneliti dapat memperoleh wawasan yang mendalam tentang teori, metodologi, temuan penelitian sebelumnya, dan isu-isu terkini yang berkaitan dengan topik penelitian.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Generasi milenial saat ini sangat akrab dengan digital terutama dalam kesehariannya (digital native). Selaras dengan kondisi tersebut, baik mahasiswa atau lainnya sangat bergantung pada google untuk mendapatkan suatu informasi tanpa memperhatikan sumber bacaan yang diakses (Nafisah, 2020). Bersinggungan dengan kondisi tersebut literasi digital menurut beberapa para diartikan sebagai kemampuan

individu untuk menerapkan keterampilan fungsional pada perangkat digital sehingga ia dapat menemukan dan memilih informasi, berpikir kritis, berkeativitas, berkolaborasi bersama orang lain, berkomunikasi secara efektif, dan tetap menghiraukan keamanan elektronik serta konteks sosial-budaya yang berkembang.

Literasi digital merupakan kemampuan untuk membuat dan berbagi dalam mode dan bentuk yang berbeda; untuk membuat, berkolaborasi, dan berkomunikasi lebih efektif, serta untuk memahami bagaimana dan kapan menggunakan teknologi digital yang baik untuk mendukung proses tersebut (Hague & Payton, dalam Akbar, 2017).

Gagasan mengenai literasi digital mulai dipopulerkan oleh Gilster pada tahun 1997 sebagaimana dikutip dalam Belshaw (2011) menyatakan bahwa “Digital literacy is the ability to understand and use information in multiple formats from a wide variety of sources when it is presented via computers”. Menurut Gilster literasi digital merupakan kemampuan untuk memahami dan menggunakan informasi dalam berbagai format yang berasal dari berbagai sumber digital yang ditampilkan melalui komputer (Nurjanah, 119: 2017). Menurut Alkalai (dalam Silvana, 2019) terdapat 5 jenis kemahiran yang tercakup dalam istilah umum digital literacy meliputi:

1. Photo – Literasi visual adalah kemampuan untuk membaca dan menyimpulkan informasi dari visual
2. Reproduksi literasi adalah kemampuan untuk menggunakan teknologi digital untuk menciptakan karya baru dari pekerjaan
3. Percabangan literacy adalah kemampuan untuk berhasil menavigasi di media non-linear dari ruang digital
4. Informasi literasi adalah kemampuan untuk mencari, menemukan, menilai dan mengevaluasi secara kritis informasi yang ditemukan di web;
5. Sosio-emosional literasi mengacu pada aspek-aspek sosial dan emosional hadir secara online, apakah itu mungkin melalui sosia lisasi, dan berkolaborasi atau hanya mengkonsumsi konten.

Berdasarkan pengertian literasi digital yang dikemukakan di atas, literasi digital berkembang seiring dengan kemajuan teknologi dan komunikasi. Kompetensi ini menuntut mahasiswa memahami ‘membaca’ informasi dari berbagai perangkat digital yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa karakteristik literasi digital tidak hanya mengacu pada keterampilan operasi dan menggunakan berbagai perangkat teknologi informasi dan komunikasi teknologi (perangkat keras dan platform perangkat lunak), tetapi juga untuk proses “membaca” dan “memahami” sajian isi perangkat teknologi serta proses “menciptakan” dan “menulis” menjadi sebuah pengetahuan baru. Saat ini tantangan terbesar dalam penerapan literasi informasi di sekolah berasal dari internal sekolah, di antaranya kemampuan guru dan tenaga perpustakaan sekolah di bidang literasi informasi yang kurang memadai, belum ada kebijakan sekolah tentang program literasi informasi, serta tidak ada program literasi informasi di perpustakaan sekolah, sehingga peserta didik tidak memiliki kemampuan dalam hal mencari, menelusuri, mengolah, dan mengevaluasi informasi secara efektif dan efisien.

Rendahnya tingkat literasi informasi di kalangan peserta didik juga berdampak pada maraknya plagiarisme (penjiplakan) di lingkungan sekolah. Oleh sebab itu, guru selaku pendidik sekolah selaku tenaga kependidikan harus memiliki keterampilan literasi informasi yang baik agar dapat mengajarkan keterampilan literasi informasi kepada para peserta didik. Salah satu acuan standar kompetensi literasi informasi adalah standar yang dikeluarkan oleh The Association for College and Research Libraries (ACRL), yakni asosiasi bagi komunitas pustakawan akademik dan penelitian. Melalui keanggotaan di ACRL, setiap anggota memiliki akses ke beragam manfaat yang meningkatkan pengetahuan dan keahlian guru.

E-Modul

Modul merupakan bagian dari bahan ajar akan menciptakan proses pembelajaran yang lebih efektif, karena di dalamnya berisi rangkaian kegiatan belajar yang disusun secara sistematis, berisi tujuan belajar yang dirumuskan secara jelas dan khusus, memungkinkan siswa belajar mandiri (Nana Sudjana dan Ahmad Rivai, 1989). Elvarita et.al., 2020) menguraikan bahwa e- modul merupakan suatu aplikasi dalam proses belajar yang memiliki metode, materi dan penilaian yang dibuat secara sistematis dan membawa siswa untuk sampai pada tujuan kompetensi yang seharusnya dengan tingkat kerumitannya. Adapun menurut (Rahmi, 2018) E-modul ialah suatu bentuk media belajar mandiri yang disusun dalam bentuk digital dimana hal ini bertujuan sebagai upaya untuk

dalam mewujudkan kompetensi pembelajaran yang ingin dicapai selain itu juga untuk menjadikan peserta didik menjadi lebih interaktif dengan menggunakan aplikasi tersebut.

Berdasarkan pengertian e modul tersebut, maka yang dimaksud e-modul yaitu berkaitan dengan bahan ajar yang digunakan untuk membantu proses pembelajaran. Berbeda dengan modul, e-modul merupakan suatu modul berbasis TIK, penggunaan e modul dalam penelitian ini karena e-modul dapat diakses dengan baik melalui laptop atau handphone, bisa diakses dengan online ataupun offline, untuk sekolah-sekolah yang berada di pelosok yang susah dengan jaringan internet e-modul ini sangat membantu dikarenakan bisa diakses dengan offline (Putriananta, 2019).

E-modul ini bersifat interaktif memudahkan dalam navigasi, memungkinkan menampilkan atau memuat gambar, audio, video dan animasi serta dilengkapi tes/ kuis formatif yang memungkinkan umpan balik otomatis dengan segera (Suarsana dalam Putrianata, 2019). Seperti layaknya modul, e-modul juga terdiri dari beberapa bagian misalnya cover dan petunjuk penggunaan serta dilengkapi pula dengan kata pengantar, daftar isi sebagai sarana untuk mempermudah mahasiswa menggunakan e-modul. Adapun petunjuk penggunaan dalam e-modul berfungsi agar mahasiswa memahami mengenai langkah langkah kegiatan yang harus dilakukan dan apa saja yang terdapat dalam e-modul (Karima, 2021).

Pelatihan dan pendampingan yang sudah dilakukan dapat meningkatkan-. kompetensi peserta. pelatihan- (guru) .dalam membuat e-modul pembelajaran interaktif. Ada beberapa faktor yang menentukan keberhasilan pelatihan ini, yaitu: (1) Materi pelatihan sesuai dengan kebutuhan peserta. (2) Peserta memiliki motivasi dalam pelaksanaan pelatihan. (3) Peserta pelatihan sudah menguasai penggunaan perangkat digital seperti smartphone, PC, atau laptop.

Pelatihan yang dilakukan oleh Novitasari & Nurfiqih (2022); Siraj et al. (2022); Susanto & Irsal (2022) menemukan bahwa terdapat peningkatan kompetensi peserta dalam merancang e-modul pembelajaran interaktif. Penilaian terhadap e-modul pembelajaran interaktif yang dibuat peserta termasuk kategori baik. Dalam penulisan e-modul pembelajaran dibutuhkan kemampuan akses untuk mencari dan mengelola sumber rujukan digital, serta keterampilan dalam penggunaan aplikasi pengutipan (Pahmi et al., 2018) Peserta pelatihan dapat menguasai struktur penulisan e-modul pembelajaran sesuai dengan ketentuan yang berlaku (Damayanti, 2019; Fauziya, 2020).

Proses pengembangan sepenuhnya melalui kegiatan pendampingan yang dengan mekanisme yang telah dijelaskan pada bagian metode. E-modul yang dibuat selanjutnya ditujukan kepada guru untuk diarahkan menggunakan google sites. Google sites merupakan aplikasi untuk membuat website dengan mudah, tampilan menarik, dan mampu menyediakan informasi dalam bentuk video, buku elektronik, presentasi, spreadsheet, dokumen, gambar, serta tautan lain yang diinginkan (Mutadi, 2021). Meskipun google sites merupakan aplikasi untuk membuat website, namun aplikasi ini dapat juga dimanfaatkan untuk membuat bahan ajar elektronik. Hal ini dikarenakan banyaknya fitur yang dimiliki, sehingga memudahkan guru untuk mengembangkan e-modul yang disesuaikan dengan rancangan pembelajaran yang telah dibuatnya.

Faktor pendukung terlaksananya kegiatan ini yaitu adanya kesadaran antusiasme yang tinggi dari guru tentang pentingnya meningkatkan keterampilan sebagai seorang guru profesional yang adaptif terhadap teknologi. kemungkinan Jika perkembangan dikaitkan penerapan dengan kurikulum merdeka di Indonesia membuat guru menjadi garda terdepan untuk menggerakkan kurikulum tersebut dan harus menyiapkan diri sejak sekarang (Boang Manalu et al., 2022). Sedangkan, faktor penghambat pelaksanaan kegiatan ini berkaitan dengan sinyal dan Listrik, sebab tidak semua daerah di Indonesia memiliki sinyal dan listrik yang baik sehingga menghambat penerapan dalam hal peningkatan kemampuan literasi digital bagi guru melalui e-modul.

KESIMPULAN DAN SARAN

Kegiatan peningkatan kemampuan berupa pelatihan literasi digital kepada para guru dan tenaga perpustakaan sekolah yang diselenggarakan oleh pemerintah dalam meningkatkan literasi guru mampu memberikan kontribusi positif terhadap peningkatan kemampuan literasi informasi peserta dalam hal identifikasi berbagai bentuk sumber informasi potensial, penerapan strategi penelusuran informasi, kemampuan mengakses berbagai sumber informasi elektronik sesuai kebutuhan, dan kemampuan mengevaluasi sumber-sumber informasi yang berasal dari web. Pengembangan e-modul dilakukan dengan beberapa tahapan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa berdasarkan review para ahli pakar dan responden lapangan kelompok kecil, dinilai cukup menarik, informatif dan sistematis serta user friendly untuk memenuhi kebutuhan literasi digital pada guru. Selain itu e-modul ini dapat memfasilitasi guru dalam peningkatan literasi digital, karena

semakin banyak berinteraksi dengan media digital yang sekarang menjadi kebutuhan bagi manusia untuk memudahkan kehidupan termasuk belajar di dalamnya ditambah dengan cara yang interaktif. Oleh sebab itu, sebagai saran, kegiatan serupa perlu dikembangkan dengan mengundang banyak peserta dari sekolah lain, sehingga terwujud generasi peserta didik dan guru di lingkungan sekolah yang literate terhadap budaya membaca, menulis, mengolah, dan mengevaluasi informasi pada era digital.

DAFTAR REFERENSI

- Akbar, M F, Anggaraini, M.F (2017). Teknologi dalam Pendidikan: Literasi Digitan dan Self directed Learning pada Mahasiswa Skripsi. *Jurnal Indigenous*. 2(1): 28-38.
- Boang Manalu, J., Sitohang, P., Heriwati, N., & Turnip, H. (2022). Pengembangan perangkat pembelajaran kurikulum merdeka belajar. *Prosiding Pendidikan Dasar: Mahesa Research Center*, 1(1), 80–86.
- Damayanti, A.R. (2019). Ragam Gaya Selingkung Artikel Jurnal di Indonesia. <https://doi.org/10.31227/osf.io/ke5ur>.
- Fauziya, S. (2020). Penilaian Artikel Ilmiah Mahasiswa Berdasarkan Sistem Evaluasi Arjuna. *Diglosia: Jurnal Pendidikan, Kebahasaan, dan Kesusastraan Indonesia*, 4(2).
- Hague, Cassie dan Sarah Payton. 2010. “Digital Literacy Across the Curriculum: a Futurelab Handbook. United Kingdom” dalam [https://www.nfer.ac.uk/publications/FUTL06/ FUTL06.pdf](https://www.nfer.ac.uk/publications/FUTL06/FUTL06.pdf), diakses pada 27 Januari 2017.
- Herlambang, Y. T., Abidin, Y., Irianto, D. M., & Yuniarti, Y. (2021). Peningkatan profesionalisme guru melalui pelatihan membangun desain pembelajaran online dengan memanfaatkan multiplatform: sebuah gerakan literasi digital. *Massagi: Masyarakat Multiliterasi Pedagogi*, 1(1), 1–8.
- Karima, E.M., Firza, Fitriah, R. (2021). Pengembangan E-module Interaktif Berbasis Historical Perspective pada Mata Kuliah Sejarah Pendidikan. *Indonesian Journal of Social Sciences Educatiion*. 3(2): 151-160.
- Marsitin, R., Sesanti, N. R., & Agustina, R. (2018). Pelatihan IT melalui pembuatan e-modul matematika bagi guru matematika SMK Kabupaten Malang. *Abdimas: Jurnal Pengabdian Masyarakat Universitas Merdeka Malang*, Edisi Khusus, 3, 1-6.
- Mutadi, H. (2021). *Google Sites: Prestigious Training*. Balai Diklat Keagamaan Semarang, 1.
- Nafisah, D., Ghofur, A. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Scan Barcode Berbasis Android Dalam Pembelajaran IPS. *Jurnal Edukasi dan Teknologi Pembelajaran*. 1(2): 144-152.
- Nurjanah, E., Rusmana, A., Yanto, A. (2017). Hubungan Literasi Digital dengan Kualitas Penggunaan E-Resources, *Jurnal Lentera* <http://dx.doi.org/10.14710/lenpust.v3i2.16737> Pustaka. 3(2): 117-140

- Novitasari, N. F., & Nurfiqih, D. (2022). Pelatihan Pembuatan Video Pembelajaran Menggunakan Smartphone bagi Guru MTs Nurul Huda Paowan Situbondo. *Jurnal Pengabdian Pada Masyarakat*, 7(1), 178-187.
- Nurjanah, E., Rusmana, A., & Yanto, A. (2017). Hubungan literasi digital dengan kualitas penggunaan e resources. *Lentera Pustaka: Jurnal Kajian Ilmu Perpustakaan, Informasi Dan Kearsipan*, 3(2), 117.
- Pahmi, P., Ardiya, A., Syahfutra, W., Wibowo, A. P., Niah, S., & Febtiningsih, P. (2018). Pelatihan penggunaan Mendeley untuk referensi dalam menulis karya ilmiah bagi guru SMA Handayani Pekanbaru. *Jurnal Pengabdian UntukMu NegeRI*, 2(2), 35-39.
- Pratiwi, S. N., Cari, C., & Aminah, N. S. (2019). Pembelajaran IPA abad 21 dengan literasi sains siswa. *Jurnal Materi Dan Pembelajaran Fisika*, 9(1), 34-42.
- Setyaningsih, R., Abdullah, A., Prihantoro, E., Hustinawaty, H. (2019). Model Penguatan Literasi Digital Melalui Pemanfaatan E-Learning. *Jurnal ASPIKOM*. 3(6): 1200-1214.
- Silvana, H., Darmawan, C. (2018). Pendidikan Literasi Digital Di Kalangan Usia Muda Di Kota Bandung. *Pedagogia: Jurnal Ilmu Pendidikan*. 16(2): 146-156.
- Susanto, E. & Irsal, NA. (2022). Workshop Penyusunan E-Modul Matematika Interaktif Penunjang Pembelajaran Bagi Guru SMP, *INCOME: Indonesian Journal of Community Service and Engagement*, 01(02), 56-62.