

PELATIHAN MEDIA PEMBELAJARAN DIGITAL UNTUK GURU SD DI WILAYAH SIDOARJO

Ermawati Zulikhatin Nuroh¹, Evie Destiana²

^{1,2}Universitas Muhammadiyah Sidoarjo

Email: ermawati@umsida.ac.id

Abstrak: Penyelenggara pendidikan harus mampu melakukan penyesuaian terhadap peralihan metode pembelajaran yang harus dilakukan. Dalam proses pembelajaran daring, guru harus mengikuti perkembangan dalam beradaptasi dengan penggunaan teknologi baru. Program pengabdian kepada masyarakat ini merupakan kegiatan pelatihan yang bertujuan untuk membekali dan meningkatkan keterampilan para guru SDN Jedong, Prambon-Sidoarjo untuk memberikan pembelajaran yang menarik dengan menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis digital. Hasil observasi di lapangan masih banyak guru di merasa kesulitan dalam proses pembelajaran berbasis digital, seperti belum mengetahui aplikasi atau platform apa yang dapat digunakan untuk KBM secara digital. Berdasarkan masalah tersebut, maka tujuan dari kegiatan ini adalah memberikan pelatihan guru-guru SDN Jedong, Prambon-Sidoarjo dalam memanfaatkan penggunaan media pembelajaran berbasis digital untuk meningkatkan literasi numerasi siswa. Metode penyelenggaraan pelatihan ini dengan pelatihan dan pendampingan. Para guru sangat antusias dalam mengikuti kegiatan. karena mereka mendapatkan pengetahuan baru terkait media pembelajaran berbasis digital.

Kata kunci: Media Pembelajaran; Digital; Guru SD

Abstract: Education providers must be able to make adjustments to the shift in learning methods that must be carried out. In the online learning process, teachers must keep up with developments in adapting to the use of new technology. This community service program is a training activity that aims to equip and improve the skills of SDN Jedong, Prambon-Sidoarjo teachers to provide interesting learning using digital-based interactive learning media. The results of observations in the field are still many teachers find it difficult in the digital-based learning process, such as not knowing what applications or platforms can be used for digital learning activities. Based on these problems, the purpose of this activity is to provide training for teachers of SDN Jedong, Prambon-Sidoarjo in utilizing the use of digital-based learning media to improve students' digital literacy. The method of organizing this training is by training and mentoring. The teachers were enthusiastic about participating in the activity because they gained new knowledge about digital-based learning media.

Keywords: At least 3 words and a maximum of 6 words, (first word; second word; third word)

PENDAHULUAN

Literasi digital dianggap sangat penting pada abad 21 ini (Churchill, 2016). Seluruh pelaku pendidikan diharuskan melek teknologi terutama teknologi digital yang berkembang saat ini. Penerapan literasi digital sudah dilaksanakan diberbagai sekolah sebagai bentuk pembaruan sesuai dengan keadaan yang terjadi. Pada literasi digital itu sendiri, guru diharuskan memiliki kecakapan dalam menggunakan media digital dengan etika dan dapat bertanggung jawab untuk memperoleh informasi dan berkomunikasi. Tidak hanya itu guru juga diharapkan mampu memanfaatkan teknologi secara optimal dalam pengembangan keprofesiannya dan untuk kepentingan pendidikan, sehingga diperlukan pengetahuan dan keterampilan untuk memanfaatkan teknologi secara maksimal (Nuroh, Kusumawardana, & Destiana, 2022). Penguasaan literasi digital dengan baik dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis, memecahkan masalah, kreatif, inovatif, berkomunikasi dengan lebih lancar dan berkolaborasi dengan banyak orang.

Menurut survei yang dilakukan oleh Kementerian Komunikasi dan Informatika (Kemkominfo) bahwa Literasi Digital di Indonesia belum sampai level baik atau dapat dikatakan pada level rendah (Kemkominfo, 2020). Survei yang dilakukan secara menyeluruh ini juga memberikan informasi bahwa pendidik juga masih berada pada level baik terhadap kemampuan literasi digital. Dapat dilihat dari pemakaian media digital dikalangan guru terhitung masih tidak banyak diterapkan. Tidak hanya itu, jarang pengguna media digital pada saat pembelajaran dan masalah terkait lemahnya penggunaan internet masih sering terjadi. Kelemahan inilah yang menyebabkan terjadi rendahnya literasi digital di lingkup umum maupun di lingkup pendidikan.

Kondisi digitalisasi menciptakan harapan tinggi pada guru untuk mendidik dan mempersiapkan diri untuk menghadapi tuntutan teknologi (Lindfors, Pettersson, & Olofsson, 2021). Guru diharapkan dapat membantu siswa dalam mengembangkan kompetensi digital untuk persiapan abad 21. Tanggung jawab besar guru dalam menciptakan lingkungan pendidikan yang bisa membantu siswanya memiliki kesiapan masa depan. Maka dari itu, tanggung jawab guru dianggap sangat penting dalam mempersiapkan kemampuan literasi digital siswanya. Penguasaan kompetensi literasi digital guru sangat dibutuhkan dalam tanggung jawab ini. Kompetensi dan kemampuan literasi digital yang seimbang dan terus meningkat dapat dijadikan sebagai harapan bahwa literasi digital yang dimiliki siswa nantinya akan sangat baik.

Penelitian tentang kemampuan literasi digital juga dilakukan pada guru Pendidikan Anak Usia Dini (Hardiyanti & Alwi, 2022), guru Sekolah Dasar (Rosmalah, Sidrah Apriani Rahman, 2021), guru Sekolah Menengah Pertama (Heni, Ahmad., *et al*, 2020), dan guru Sekolah Menengah Atas (Kharisma, 2005). Penelitian tentang literasi digital ini banyak dilakukan di wilayah perkotaan. Responden yang diteliti kurang lebih sudah sangat melek teknologi. Sedangkan wilayah penelitian saya merupakan wilayah perbatasan pesisir utara Jawa Timur. Belum banyak yang melakukan penelitian di wilayah pesisir ini, sehingga saya memilih untuk meneliti dengan alasan kurangnya sentuhan teknologi di wilayah ini. Tidak hanya itu, kurangnya dukungan berupa sarana dan prasarana yang layak masih belum dapat di nikmati di wilayah Jawa Timur.

Sejak konsep awal Gilster tentang literasi digital, istilah ini telah berevolusi, berubah, dan diperluas, menjadi semakin penting bagi partisipasi budaya, kewarganegaraan, dan ekonomi (Aabo 2005). Dengan munculnya alat Web 2.0, budaya partisipatif telah muncul, membutuhkan keterampilan untuk mengekspresikan, menciptakan, berbagi, berinteraksi dan terlibat dalam kegiatan yang jauh melampaui visi awal Gilster tentang literasi digital. Tetapi dengan definisi yang semakin meluas, literasi digital menjadi apa yang oleh Chase dan Laufenberg (2011) disebut *inherently squishy*. Literasi digital memiliki kelenturan. Saat ini literasi digital berkisar dari sekadar teknologi yang fasih hingga kemampuan untuk menerapkan keterampilan literasi informasi (misalnya menemukan, mengekstraksi mengorganisasi mengelola, menyajikan, dan mengevaluasi informasi) di lingkungan digital, bahkan pada kerangka kerja konseptual yang lebih luas dan lebih kompleks yang mencakup beragam keterampilan, pemahaman, norma dan praktik. Dengan difusi alat Web 2.0 yang mudah digunakan, seperti podcast, blog dan wiki, e-learning telah menjadi mekanisme populer untuk pelatihan individu (Mohammadyari & Singh, 2015). Internet memberikan peluang unik bagi para ilmuwan untuk melakukan kontak langsung dengan publik untuk mempromosikan literasi ilmiah warga negara.

Salah satu penelitian digital literasi yang dapat dijadikan acuan yakni penelitian Tan (2012) yang mengeksplorasi penggunaan YouTube di ruang kelas terhadap

sejumlah kelompok fokus yang menyoroti sejumlah masalah seputar lingkungan belajar informal yang independen. Penelitian ini mengungkap bagaimana para siswa berinteraksi satu sama lain di ruang-ruang informal dan peran yang dimainkan konten video YouTube dalam pembentukan komunitas dan mendukung pembelajaran sebaya dalam format informal. Sifat ruang belajar informal adalah bahwa fokus mereka bukan hanya pada pendidikan, tetapi juga hiburan mengarah pada variasi dalam kualitas, keandalan dan kesesuaian konten.

Teori tentang kemampuan literasi digital pertama kali dikemukakan oleh Paul Gilster (A'yuni, 2015) dalam bukunya yang berjudul *Digital Literacy* diartikan sebagai kemampuan memahami informasi dan menggunakan informasi dalam berbagai bentuk dari berbagai sumber yang luas yang diakses melalui alat elektronik (Nasrullah et al., 2017). Gilster sendiri merumuskan empat kemampuan yang harus dimiliki seseorang yang berliterasi digital. Keempat kompetensi itu adalah pencarian informasi melalui internet, penggunaan pandu arah hypertext, mengevaluasi konten, dan menyusun pengetahuan dari informasi yang diperoleh. Seseorang yang berliterasi digital diharapkan mampu menguasai empat kemampuan tersebut. Kemampuan itu dapat membantu seseorang untuk lebih memahami, menganalisis, menilai, dan mengelola informasi dengan baik dan secara tanggung jawab. Tidak hanya itu, perilaku mawas diri dan lebih berhati-hati dalam menyebarkan identitas diri juga dapat dicegah melalui penguasaan empat kemampuan berliterasi digital milik Paul Gilster.

Pelatihan dan workshop bertujuan untuk memaksimalkan penggunaan teknologi dalam pembelajaran, dengan melibatkan interaksi antara manusia dan komputer. Dalam pendekatan ini, manusia berperan sebagai pengguna yang mengambil tindakan, sedangkan komputer memberikan respons. Media pembelajaran interaktif memungkinkan siswa untuk bekerja sesuai dengan kecepatan belajar masing-masing. Penggunaan media pembelajaran berbasis alur cerita juga memiliki dampak positif terhadap motivasi belajar siswa. Berbagai teknologi seperti G-Suite, Google Workspace, educandy, PPT interaktif, dan video pembelajaran akan digunakan dalam kegiatan pelatihan dan workshop. Pemanfaatan teknologi dalam dunia pendidikan dianggap penting karena teknologi merupakan hasil dari kemajuan ilmu pengetahuan. Oleh karena itu, penggunaan teknologi dalam pembelajaran diharapkan dapat meningkatkan kemampuan literasi digital siswa. Dalam pengabdian masyarakat ini, fokus akan diberikan pada penguatan Bahasa Inggris sebagai bidang yang akan diperkuat.

Berdasarkan hasil observasi awal diperoleh data di SD Negeri Jedong, Prambon-Sidoarjo bahwa para guru masih banyak yang belum memahami terkait penggunaan media pembelajaran berbasis digital, para guru masih mengalami kesulitan dalam penggunaan media pembelajaran yang akan diterapkan dalam pembelajaran di kelas. Beberapa penelitian menemukan bahwa penggunaan tematik dalam peningkatan kreatifitas masih terbatas (Arista, Marzuki, & Krenadi, 2014; Setiana, 2016). Beberapa kegiatan yang sudah dilakukan sebelumnya masih belum fokus pada penanganan literasi numerasi (Mukharomah, 2018; Suyitno, 2013). Hal ini menyebabkan guru SD yang seharusnya menjadi pintu pertama pengenalan siswa terhadap pemahaman literasi tidak maksimal (Fiangga, S., et al. 2019).

METODE

Pada tahun 2023 di Kota Sidoarjo, terdapat beberapa kegiatan Pengabdian yang meliputi: (1) Kegiatan Sosialisasi: Pada tahap ini, dilakukan sosialisasi kepada guru-guru di SDN

Jedong, Prambon-Sidoarjo tentang penggunaan Media Pengajaran Berbasis Digital dalam pembelajaran bahasa. Sosialisasi ini dilakukan melalui metode ceramah, diskusi, dan tanya jawab dengan tujuan memberikan pemahaman tentang penggunaan media ajar dalam literasi digital. (2) Pengenalan Media Pengajaran dalam Pengajaran Berbasis Digital: Pada tahap ini, Tim PKM mengenalkan media ajar dalam pembelajaran berbasis digital kepada guru-guru di SDN Jedong, Prambon-Sidoarjo, khususnya dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Pengenalan ini dilakukan melalui demonstrasi dan diskusi sebagai langkah persiapan dalam memperkenalkan pembelajaran berbasis digital kepada guru. (3) Pelatihan Media Pengajaran Berbasis Digital: Tahapan ini merupakan inti dari kegiatan, di mana Tim PKM memberikan pelatihan tentang penggunaan media ajar dalam pengajaran bahasa berbasis digital kepada guru-guru di SDN Jedong, Prambon-Sidoarjo. Pada tahap ini, Tim PKM menjelaskan secara detail tentang media ajar dalam pembelajaran bahasa berbasis digital. (4) Penerapan Praktis Media Pengajaran dalam Pengajaran Berbasis Digital: Tahapan ini merupakan tahapan praktik implementasi media ajar dalam pengajaran berbasis digital yang dilakukan oleh Tim PKM kepada guru-guru di SDN Jedong, Prambon-Sidoarjo sebagai mitra. Guru-guru secara langsung terlibat dalam mempraktekkan penggunaan media ajar dalam pembelajaran berbasis digital dengan benar dan efektif.

Metode yang digunakan untuk mencapai tujuan kegiatan ini meliputi; pertama, metode ceramah. Metode ini digunakan untuk menyampaikan materi tentang konsep media pembelajaran interaktif berbasis digital. Selain itu, juga diperkenalkan berbagai platform pembelajaran daring yang menarik dan sesuai dengan perkembangan terkini. Kedua, metode tutorial. Metode ini digunakan untuk memberikan panduan langkah-langkah optimalisasi penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis digital. Tutorial ini membantu peserta pelatihan dalam memahami dan mengimplementasikan penggunaan media pembelajaran secara efektif. Ketiga, pendampingan pelaksanaan kegiatan. Pendampingan dilakukan untuk membantu peserta pelatihan dalam menghadapi tantangan dan memastikan pelaksanaan kegiatan berjalan dengan baik. Dalam tahap ini, tim PKM memberikan dukungan dan bimbingan kepada peserta dalam penerapan media pembelajaran berbasis digital. Dan evaluasi kegiatan yaitu evaluasi dilakukan untuk mengukur kemampuan awal peserta, hasil dari pelatihan, serta mendapatkan tanggapan peserta terhadap kegiatan pelatihan. Evaluasi ini dilakukan melalui penggunaan angket respon untuk mendapatkan informasi yang berguna dalam meningkatkan kualitas pelatihan dan mengevaluasi keberhasilan pelaksanaan kegiatan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelaksanaan pengabdian masyarakat berlangsung di SDN Jedong, Prambon-Sidoarjo. Pelatihan diadakan secara klasikal dengan 8 guru mengikuti setiap sesi kegiatan. Semua guru di sekolah sangat antusias dalam mengikuti pelatihan ini, terbukti dengan partisipasi mereka dalam keempat sesi kegiatan dari awal hingga akhir. Secara umum, pelaksanaan kegiatan pengabdian berjalan dengan baik tanpa kendala atau hambatan. Tujuan utama kegiatan pengabdian tercapai, yaitu memberikan pengetahuan baru kepada guru mengenai pembuatan materi ajar dengan menggunakan media pembelajaran digital. Selain itu, para guru kini mampu menggunakan media pembelajaran digital dalam materi ajar mereka, sehingga pembelajaran menjadi lebih menarik dan interaktif. Para guru juga memperoleh pengetahuan tentang literasi digital.

Hasil dari pelaksanaan kegiatan pengabdian masyarakat, mulai dari persiapan hingga evaluasi, dapat dijelaskan sebagai berikut. Kegiatan pengabdian masyarakat telah

direncanakan oleh Tim PkM yang terdiri dari dosen dan ditujukan kepada guru-guru SDN Jedong, Prambon-Sidoarjo. Kegiatan ini bertema penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis digital, yang dilaksanakan pada tanggal 15-16 Juni 2023. Pelatihan yang diberikan mencakup materi dasar dan langkah-langkah kerja terkait penggunaan media pembelajaran digital. Materi yang disampaikan sesuai dengan yang telah dipersiapkan, meliputi pengertian dan manfaat aplikasi pembelajaran digital seperti British Council, aplikasi Bookbox, aplikasi Let's Read, aplikasi Spell, Write, and Read, Kahoot, Quizzis, serta cara membuat animasi interaktif dalam PowerPoint. Pembahasan materi ini dibagi menjadi 2 sesi, yang disampaikan oleh dua pemateri utama yaitu Evie Destiana, M.Pd, dan Ermawati Zulikhatin Nuroh, M.Pd, dengan bantuan mahasiswi PGSD. Pada sesi pertama, Evie Destiana, M. Pd, menyampaikan sosialisasi tentang pembelajaran berbasis digital dan pengenalan media pengajaran dalam pembelajaran berbasis digital. Sesi kedua, yang dipimpin oleh Ermawati Zulikhatin Nuroh, M.Pd, fokus pada penggunaan dan penerapan media pengajaran berbasis digital dalam pembelajaran bahasa, dengan dukungan dari mahasiswi PGSD. Setelah mendapatkan materi, para guru berlatih menggunakan beberapa aplikasi seperti Google Classroom, Kahoot, Quizzis, British Council, dan aplikasi Bookbox.

Peserta secara aktif terlibat pada hari keempat, di mana mereka langsung menerapkan pengetahuan yang telah mereka peroleh selama beberapa hari sebelumnya. Dalam topik literasi teknologi, para peserta berlatih membuat kuis menggunakan aplikasi Flashcards: Learn Languages. Beberapa guru mencoba membuat kuis tentang bagian tubuh dengan menggunakan gambar yang telah diunduh sebelumnya. Untuk topik bahasa Inggris, peserta mencoba membuat materi dan kuis menggunakan aplikasi Quizizz. Mereka juga menyiapkan gambar terlebih dahulu untuk dimasukkan ke dalam materi dan kuis digital tersebut. Berikut adalah dokumentasi kegiatan tersebut.



Gambar 1 Kegiatan Pengabdian pada Masyarakat

Kedua tujuan utama kegiatan tersebut berhasil tercapai. Kesimpulan ini didasarkan pada hasil umpan balik dan evaluasi yang diberikan oleh 8 peserta, seperti yang terlihat dalam Tabel 1

Tabel. 1 Hasil Evaluasi Peserta Pelatihan

Indikator	Jawaban	
	Ya	Tidak
Materi pelatihan sesuai dengan kebutuhan pembelajaran	100%	
Pelatihan Menambah pengetahuan dalam pembuatan dan penyampaian materi ajar	100%	
Materi pelatihan yang disampaikan mudah untuk dipahami	100%	
Materi memberikan alternatif dalam penggunaan media pembelajaran yang interaktif	100%	
Narasumber menjelaskan dengan baik dan jelas	100%	

Berdasarkan pelatihan ini, evaluasi dilakukan terhadap hasil pembuatan dan penggunaan media pembelajaran berbasis digital dalam upaya meningkatkan literasi digital siswa. Hasil evaluasi angket menunjukkan bahwa materi pelatihan yang disampaikan sesuai dengan harapan peserta, dan pelatihan ini berhasil meningkatkan pengetahuan dalam pembuatan dan penyampaian materi ajar yang dapat dirasakan dampaknya oleh peserta. Secara keseluruhan, pelaksanaan kegiatan pengabdian berjalan lancar tanpa adanya kendala atau hambatan. Tujuan kegiatan pengabdian berhasil dicapai, yaitu: 1) Guru-guru memperoleh pengetahuan baru tentang pembuatan

materi ajar menggunakan media pembelajaran berbasis digital. 2) Guru-guru mampu membuat video pembelajaran sebagai materi ajar menggunakan media berbasis digital.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil dan pembahasan yang telah disampaikan sebelumnya, terdapat beberapa kesimpulan yang dapat diambil. Pertama, guru-guru di SD Negeri Jedong, Prambon-Sidoarjo merespons kegiatan ini dengan positif dan antusias. Mereka melihat bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis digital dapat membuat pembelajaran menjadi lebih interaktif bagi siswa. Selain itu, penggunaan media ini juga meningkatkan kemampuan guru-guru dalam literasi digital, sehingga mereka dapat memberikan layanan pembelajaran yang berkaitan dengan literasi digital kepada siswa. Evaluasi menunjukkan bahwa partisipasi guru-guru dalam kegiatan pengabdian masyarakat ini sangat aktif, baik dalam mendengarkan sosialisasi, pengenalan, pelatihan, maupun latihan tugas yang diberikan oleh narasumber. Namun demikian, guru-guru tersebut masih membutuhkan pendampingan untuk meningkatkan pemahaman mereka dalam bidang teknologi pembelajaran. Oleh karena itu, dukungan dari pemerintah daerah atau pihak terkait sangat penting untuk memfasilitasi peningkatan kompetensi mengajar guru-guru dalam hal ini.

DAFTAR PUSTAKA

- A'yuni, Q. Q. (2015). Literasi Digital Remaja Di Kota Surabaya. *Jurnal Fakultas Ilmu Sosial Dan Ilmu Politik Universitas Airlangga Surabaya*, 4(2), 1–15. Retrieved from <http://journal.unair.ac.id/literasi-digital-remaja-di-kota-surabaya-article-9195-media-136-category-8.html>
- Arista, F., Marzuki, & Krenadi, H. (2014). Dampak pembelajaran tematik terhadap perolehan belajar peserta didik di sekolah dasar. FKIP Untan, 1–10.
- Churchill, N. (2016). *Digital storytelling as a means of supporting digital literacy learning in an upper-primary-school English language classroom*. 1–326. Retrieved from <http://ro.ecu.edu.au/theses/1774/>
- Chase, Zac; Laufenberg, Diana. (2011). Embracing the Squishiness of Digital Literacy. *Jurnal of Adolescent & Adult Literacy*, v54 n7 p535-537 Apr 2011
- Fiangga, S., Amin, S. M., Khabibah, S., Ekawati, R., & Prihartiwi, N. R. (2019). Penulisan soal literasi numerasi bagi guru SD di kabupaten Ponorogo. *Jurnal Anugerah*, 1(1), 9- 18.
- Hardiyanti, W. E., & Alwi, N. M. (2022). Analisis Kemampuan Literasi Digital Guru PAUD pada Masa Pandemi COVID-19. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(4), 3759–3770. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i4.1657>
- Hardiyanti, W. E., & Alwi, N. M. (2022). Analisis Kemampuan Literasi Digital Guru PAUD pada Masa Pandemi COVID-19. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(4), 3759–3770. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i4.1657>
- Heni Nuraeni Zaenudin, Ahmad Fahrul Muchtar Affandi, Tito Edy Priandono, & Muhammad Endriski Agraenzopati Haryanegara. (2020). Tingkat Literasi Digital Guru SMP di Kota Bandung. *Jurnal Penelitian Komunikasi*, 23(2), 5185–5195.
- Kemkominfo. (2020). Survei Literasi Digital Indonesia 2020. *Katadata Insight Center*, (November), 1–58.

- Kharisma, H. V. (2005). LITERASI DIGITAL DI KALANGAN GURU SMA DI KOTA SURABAYA. *Thesis*, 12 Suppl 1(9), 1–29. Retrieved from <http://www.ncbi.nlm.nih.gov/pubmed/810049><http://doi.wiley.com/10.1002/anie.197505391><http://www.sciencedirect.com/science/article/pii/B9780857090409500205><http://www.ncbi.nlm.nih.gov/pubmed/21918515><http://www.cabi.org/cabebooks/ebook/20083217094>
- Lindfors, M., Pettersson, F., & Olofsson, A. D. (2021). Conditions for professional digital competence: the teacher educators' view. *Education Inquiry*, 12(4), 390–409. <https://doi.org/10.1080/20004508.2021.1890936>
- Nasrullah, R., Aditya, W., Satya, T. I., Nento, M. N., Hanifah, N., Miftahussururi, & Akbari, Q. S. (2017). Materi Pendukung Literasi Digital. *Kementerian Pendidikan Dan Kebudayaan*, 43. Retrieved from <http://gln.kemdikbud.go.id/glnsite/wp-content/uploads/2017/10/literasi-DIGITAL.pdf>
- Nuroh, E. Z., Kusumawardana, M. D., & Destiana, E. (2022). Developing Digital Literacy Skills for Initial Teacher Education through Digital Storytelling. *KnE Social Sciences*, 2022, 475–496. <https://doi.org/10.18502/kss.v7i10.11250>
- Setiana, N. (2016). Pengaruh Implementasi pendekatan tematik terhadap pemahaman konsep dan kreativitas siswa dalam pembelajaran ilmu pengetahuan sosial. *EduHumaniora | Jurnal Pendidikan Dasar Kampus Cibiru*, 3(1). <https://doi.org/10.17509/eh.v3i1.2800>



This work is licensed under a
Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License