

DIGITAL LITERACY DALAM PEMBELAJARAN BAHASA INGGRIS DI PERGURUAN TINGGI VOKASI

Maya Masita¹, Ahmad Rossydi²

Universitas Muhammadiyah Bulukumba¹, Politeknik Penerbangan Makassar²
mayamasitahir@gmail.com

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kontribusi *digital literacy* terhadap pembelajaran Bahasa Inggris yang dilakukan di Perguruan Tinggi Vokasi. Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif dengan *single case study design*. Populasi penelitian ini adalah Taruna Program Studi LLU (Lalu Lintas Udara) dan Dosen Bahasa Inggris. Hasil dari penelitian ini menunjukkan pentingnya penguasaan *Digital Literacy* yang sebaiknya dimiliki oleh tiap individu. *Digital Literacy* bukan hanya menyangkut tentang kemampuan dalam mencari, menemukan, mengevaluasi, membuat, memanfaatkan hingga menyebarkan kembali informasi tersebut, namun juga kemampuan untuk memahami bagaimana menjaga etika dalam pemanfaatan teknologi informasi. Taruna juga menjadi lebih mandiri dalam belajar dan tidak bergantung pada Dosen sebagai sumber informasi dari materi yang dipelajari. Penggunaan *Digital Literacy* mampu mendukung dan memfasilitasi Dosen dan Taruna dalam proses pembelajaran Bahasa Inggris.

Kata Kunci: *Digital Literacy*, Pembelajaran Bahasa Inggris, ESP, Perguruan Tinggi Vokasi.

Pendahuluan

Sejak akhir tahun 2019, Corona Virus Disease (COVID-19) menyebar diseluruh dunia yang menyebabkan perubahan besar terhadap tatanan kehidupan manusia. tahun 2020, Coronavirus Disease (COVID-19) tersebar di Indonesia yang merubah tatanan kehidupan bermasyarakat, khususnya di bidang pendidikan (Masita & Rossydi, 2021). Hal ini mengakibatkan proses pembelajaran tidak lagi dilaksanakan secara tatap muka diruang kelas melainkan tatap muka di kelas *virtual* yang dapat dilakukan dimana saja (Rossydi & Masita, 2021). Pembelajaran ini dikenal dengan istilah Pembelajaran Daring atau Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ). Mustofa et al. (2019) mendefinisikan pembelajaran daring sebagai sistem pendidikan jarak jauh yang menggunakan seperangkat metode pengajaran.

Dengan demikian, pembelajaran daring merupakan proses pembelajaran yang dapat dilakukan dengan menggunakan jaringan internet yang disambungkan dengan sebuah perangkat digital tanpa harus bertatap muka (Fitriyani et al., 2020). Pembelajaran daring bertujuan untuk memberikan layanan pendidikan secara luas sehingga dapat memberikan layanan pendidikan berkualitas baik (Atiqoh, 2020). Pembelajaran daring memerlukan kemampuan penggunaan perangkat teknologi. Oleh karena itu, dosen dan

mahasiswa harus memahami literasi digital karena proses pembelajaran dilakukan dengan menggunakan media digital. Setyaningsih et al. (2019) menyatakan literasi digital adalah minat dan kemampuan individu untuk menggunakan teknologi digital dan alat komunikasi untuk mengakses, mengelola, mengintegrasikan, menganalisis, dan mengevaluasi informasi, membangun pengetahuan baru, membuat, dan berkomunikasi dengan orang lain agar dapat berpartisipasi secara efektif dalam *society*. Kemampuan untuk menggunakan media digital, alat komunikasi atau internet jaringan untuk menemukan, menggunakan, mengevaluasi, mengolah informasi dan memanfaatkannya dengan bijak juga disebut literasi digital (Sadikin et al., 2019; Sari et al., 2020). Literasi digital atau biasa disebut *Digital Literacy*, juga dikenal sebagai literasi teknologi, adalah kemampuan untuk mencari dan memproses informasi menggunakan perangkat elektronik yang terhubung ke jaringan internet.

Pada studi pendahuluan yang telah dilakukan pada awal tahun 2021, ditemukan masih kurangnya pengetahuan dan pemanfaatan *Digital Literacy* khususnya pada pembelajaran Bahasa Inggris sehingga peneliti tertarik untuk meneliti *Digital Literacy* dalam pembelajaran Bahasa Inggris di Perguruan Tinggi Vokasi. Berdasarkan masalah yang telah dijelaskan pada latar belakang, peneliti merumuskan beberapa pertanyaan sebagai berikut:

1. Apa saja tantangan yang dihadapi dalam penggunaan *Digital Literacy* dalam pembelajaran Bahasa Inggris di Perguruan Tinggi Vokasi?
2. Bagaimana persepsi taruna terhadap *Digital Literacy* dalam pembelajaran Bahasa Inggris di Perguruan Tinggi Vokasi?
3. Apa saja dampak yang diperoleh taruna dalam penggunaan *Digital Literacy* dalam pembelajaran Bahasa Inggris di Perguruan Tinggi Vokasi?

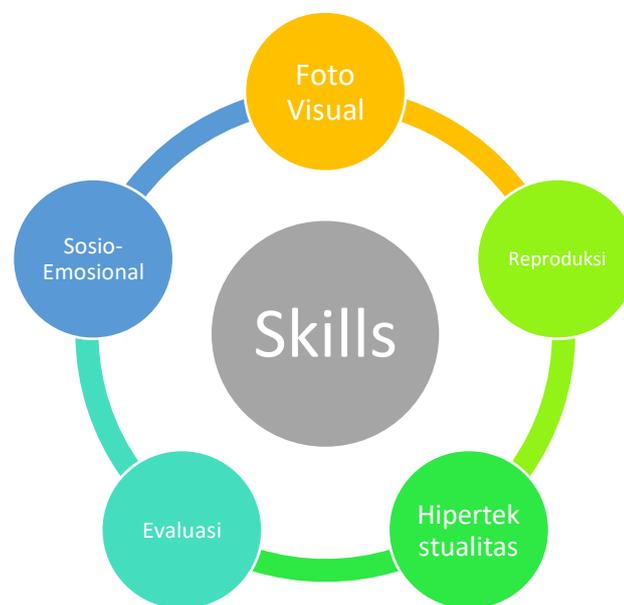
Berdasarkan pertanyaan yang terdapat pada rumusan masalah, tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui dan mengeksplorasi persepsi dosen, respon taruna, tantangan, dan dampak dalam penggunaan *Digital Literacy* pada pembelajaran Bahasa Inggris di Perguruan Tinggi Vokasi.

Materi dan Metode

Gilster & Glister (1997) pertama kali memperkenalkan istilah literasi digital atau biasa disebut *Digital Literacy*, yang berarti kemampuan untuk menggunakan teknologi

dan memproses informasi dari perangkat digital secara efektif dan efisien dalam konteks akademik, karier, dan kehidupan sehari-hari. Hobbs (2017), menyatakan bahwa *Digital Literacy* merupakan susunan dari pengetahuan, keterampilan, dan kompetensi-kompetensi yang diperlukan untuk berkembang dalam budaya yang didominasi oleh teknologi. Dengan memperhitungkan bahwa pada masa kini informasi, hiburan, dan persuasi tersebar baik secara digital maupun pribadi, hubungan sosial dan profesional dikembangkan melalui interaksi media sosial, sama halnya dengan media massa. Dengan demikian, semua orang memerlukan kemampuan untuk dapat mengakses, menganalisis, mencipta, melakukan refleksi, dan bertindak menggunakan beraneka ragam perangkat digital, berbagai bentuk ekspresi, dan strategi komunikasi. Dengan pernyataan lain, semua orang memerlukan kemampuan dalam *Digital Literacy* (Harjono, 2018).

Dalam *Digital Literacy* setidaknya diperlukan lima keterampilan dalam aspek digital, yaitu:

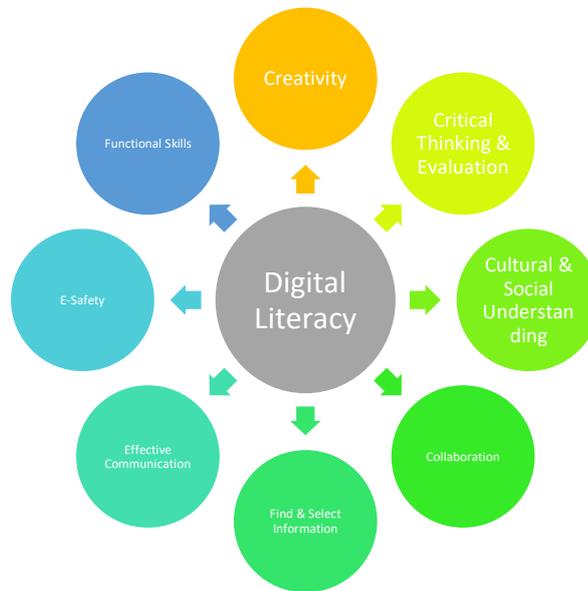


Gambar 1. Lima keterampilan dalam aspek digital

(Alkali & Amichai-Hamburger, 2004; Harjono, 2018; Anggeraini et al., 2019)

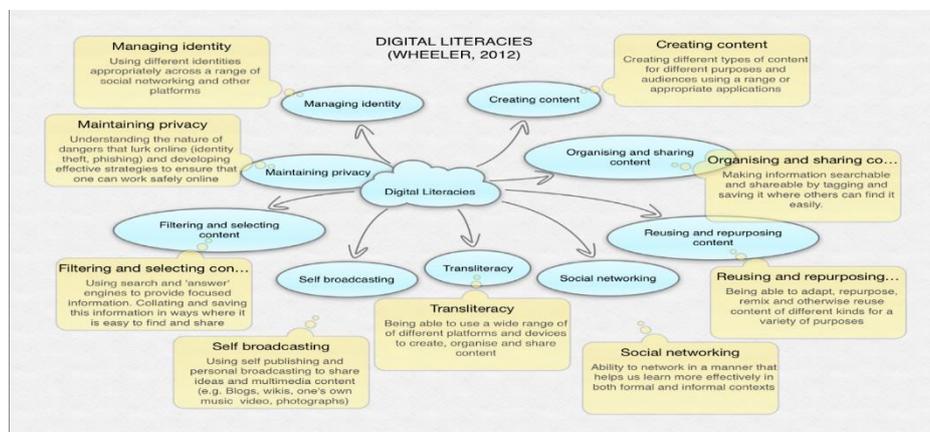
1. Keterampilan foto-visual, membaca tampilan grafis;
2. Keterampilan reproduksi, menggunakan reproduksi digital untuk menghasilkan sesuatu yang baru dari bahan-bahan yang sudah ada sebelumnya
3. Keterampilan hipertekstualitas, menghubungkan pengetahuan yang dimiliki dengan hal-hal lain yang tidak saja linier, melainkan juga yang nonlinear;

4. Keterampilan mengevaluasi kualitas dan kesahihan informasi, dan:
5. Keterampilan sosio-emosional, yang mencakup pemahaman aturan-aturan dalam dunia maya dan memanfaatkan pemahamannya untuk berkomunikasi *online* dalam dunia maya (Alkali & Amichai-Hamburger, 2004; Harjono, 2018).



Gambar 2. Delapan komponen dalam *Digital Literacy* (Hague & Payton, 2011)

Kedelapan komponen tersebut meliputi kreativitas, berpikir kritis dan evaluasi, pemahaman budaya dan sosial, kolaborasi, menemukan dan memilih informasi, komunikasi yang efektif, keamanan elektronik, dan keterampilan fungsional.



Gambar 3. Sembilan komponen dalam *Digital Literacy* (Wheeler, 2012)

1. *Creating Content*
2. *Organizing and Sharing Content*

3. *Reusing and Repurposing Content*
4. *Social Networking*
5. *Transliteracy*
6. *Self-Broadcasting*
7. *Filtering and Selecting Content*
8. *Maintaining Privacy*
9. *Managing Identity*

Dalam konteks pendidikan, perkembangan teknologi informasi dan komunikasi ini memberikan peluang, bagi dosen maupun mahasiswa untuk memberikan suasana baru dalam pembelajaran dan kehidupan sosial bermasyarakat. Bagi dosen, misalnya, penguasaan literasi digital memberikan kemudahan dan keefektifan dalam perencanaan, pelaksanaan, maupun evaluasi program pembelajaran yang dilakukannya. Dosen yang belum menguasai *Digital Literacy* memerlukan waktu yang lebih lama dan tenaga serta biaya yang lebih banyak untuk mempersiapkan *Lesson Plan*, menyusun bahan ajar, dan mengembangkan media pembelajaran yang dapat menjadi daya tarik serta memperkuat pemahaman mahasiswa terhadap materi ajar. Sebaliknya, pengajar yang paham akan *Digital Literacy* dapat menyusun dan mengembangkan bahan ajar serta media pembelajaran secara lebih menarik dengan memanfaatkan gambar, video, dan musik yang disesuaikan dengan topik yang diberikan (Harjono, 2018; Hidayat & Khotimah, 2019).

Menurut Harjono (2018) dalam konteks pembelajaran Bahasa, keterampilan menyimak, berbicara, membaca, dan menulis dapat dilatihkan dengan bantuan *Digital Literacy*. Untuk pembelajaran keempat keterampilan berbahasa ini sumber-sumber belajar tidak terbatas pada bahan-bahan cetak, melainkan juga bahan-bahan dan media digital yang dapat digunakan secara lebih praktis dan efisien. Media pembelajarannya pun amat fleksibel dan mudah untuk dikembangkan.

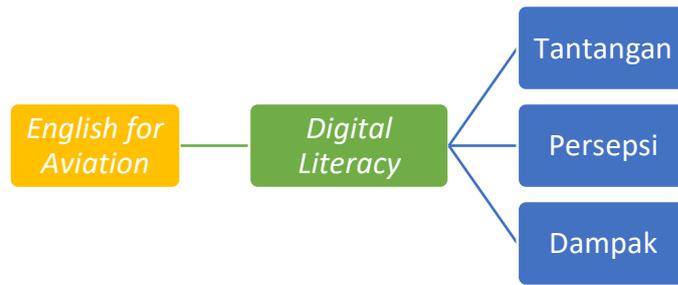
Namun, kondisi di sebagian tempat menunjukkan bahwa tuntutan yang dihadapi dosen dalam era digital itu ternyata tidak diimbangi pemilikan sikap positif, penguasaan pengetahuan, dan keterampilan yang memadai yang selaras dengan perkembangan teknologi digital (Harjono, 2018; Salim et al., 2020). Hingga saat ini kita masih menemui beberapa dosen yang lebih menyukai cara-cara mengajar tradisional dengan mengandalkan memberi penjelasan verbal, mencatat di papan tulis, dan bertanya jawab dengan mahasiswa. Teknologi multimedia masih belum banyak diberdayakan sebagai media untuk menguatkan pembelajaran.

Harjono (2018) mengemukakan dampak positif dari penguasaan *Digital Literacy*. Berdasarkan hasil penelitiannya, penguasaan *Digital Literacy* dalam konteks pembelajaran dapat mengefisienkan, memudahkan, dan menguatkan proses dan hasil pendidikan. Pada konteks ini, penguasaan *Digital Literacy* memungkinkan pembelajar meningkatkan kompetensi kognitif, afektif, dan psikomotor melalui aktivitas belajar yang lebih baik, lebih cepat, lebih mudah, dan menyenangkan di lingkungan belajar digital.

Pemanfaatan teknologi digital dalam proses pembelajaran dapat meningkatkan minat dan motivasi belajar peserta didik, kualitas proses belajar, dan hasil belajar, namun perlu memperhatikan berbagai aspek kemampuan sumberdaya manusia maupun keamanan dan kesehatan dosen dan mahasiswa (Hidayat & Khotimah, 2019).

Salim et al. (2020) menyatakan secara umum potret penggunaan *Digital Literacy* pada mahasiswa berkategori cukup baik dengan dimensi akses sangat mempengaruhi kemampuan *Digital Literacy* mahasiswa FKIP Universitas Halu Oleo. Adapun dampak positif *Digital Literacy* dalam pembelajaran bahasa yaitu 1) untuk membantu proses pembelajaran, 2) untuk dapat membedakan sumber-sumber belajar yang benar, signifikan dan dapat memberikan manfaat, dan 3) untuk membuka peluang bagi guru agar lebih produktif dalam menciptakan media ajar digital. Selain itu, dalam penerapan *Digital Literacy* dalam pembelajaran bahasa yaitu guru tidak sekedar memerlukan penguasaan kemampuan mengoperasikan perangkat digital dan lunak saja tetapi juga memerlukan keterampilan kompleks seperti keterampilan memproduksi, keterampilan photovisual, keterampilan hipertekstualitas, keterampilan mengevaluasi informasi, dan keterampilan sosio-emosional (Anggeraini et al., 2019).

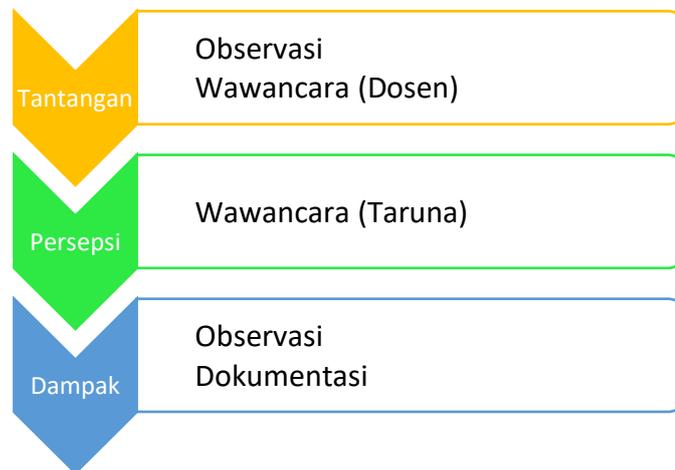
Ada beberapa tahapan yang dipilih oleh dosen dalam menerapkan *Digital Literacy*, hal ini disesuaikan dengan kondisi lingkungan belajar mahasiswa. Hal ini yang membuat penerapan *Digital Literacy* menjadi berbeda disetiap Perguruan Tinggi. Kegiatan ini menjadi tujuan utama dari penelitian ini, yaitu berfokus pada penerapan *Digital Literacy* dalam pembelajaran Bahasa Inggris.



Gambar 4. Kerangka Berpikir

Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif dengan desain studi kasus. Penelitian ini dikategorikan sebagai studi kasus, yang memiliki karakteristik penting, yang dibatasi, dikontekstualisasikan, dan bergantung pada beberapa sumber data (Richards & Renandya, 2002). Yin (2018) mengklaim studi kasus ini bertujuan untuk mengetahui perubahan organisasi aktual yang menandai proses rutinitas. Studi ini merupakan studi kasus tunggal, yang dilakukan di pendidikan tinggi vokasi di Indonesia dengan 5 dosen dan dua puluh empat taruna.

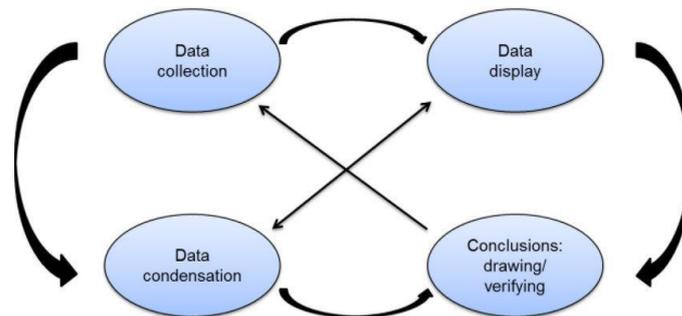
Alur penelitian ini yaitu:



Gambar 5. Alur Penelitian

Wawancara dilakukan sebelum dan sesudah proses pembelajaran dengan mengambil satu kelas sebagai sampel penelitian (*purposive technique sampling*). Observasi dilaksanakan selama pelaksanaan pembelajaran, baik tatap muka diruang kelas maupun tatap muka *virtual* juga dengan mengambil satu kelas sebagai sampel penelitian (*purposive technique sampling*). Dokumentasi dan pemberian kuesioner dilakukan setelah proses pembelajaran selesai. *Questionnaire* diberikan pada taruna dari tingkat 1 sampai dengan tingkat 3.

Setelah data terkumpul, dianalisis dengan menggunakan *Interactive Model Analysis* oleh Miles et al. (2018).



Gambar 6. *Interactive Model Analysis* oleh Miles et al. (2018)

Hasil dan Pembahasan

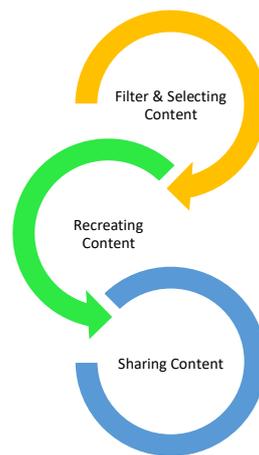
Berdasarkan hasil observasi, dalam proses pembelajaran Bahasa Inggris menggunakan *Digital Literacy* terbagi atas dua sesi, sesi teori dan sesi praktik. Pada sesi teori, Dosen memberikan penjelasan seputar materi, diberikan contoh, dan dilanjutkan dengan sesi tanya jawab. Pada sesi praktik, Taruna diminta membuat dialog atau kalimat sesuai dengan materi dengan mencari tambahan informasi di internet kemudian mempraktikannya/mempresentasikannya dikelas.

Berdasarkan hasil wawancara, Taruna mengungkapkan proses pembelajaran dengan *Digital Literacy* lebih menyenangkan. “Proses pembelajaran lebih menyenangkan, mudah menemukan informasi, dan mudah untuk diakses” (Semua Taruna). Taruna melakukan diskusi terkait informasi yang diperoleh dari internet sebelum menggunakannya. “*Digital Literacy* juga membantu saya menjelaskan informasi yang saya peroleh dengan menggunakan kata-kata sendiri” (Taruna No. 1). Tetapi ada dua hal yang menjadi kendala saat penerapan *Digital Literacy*, jawaban ini juga menjadi jawaban semua Taruna saat wawancara dilakukan. “Ketika mengakses informasi, terkadang saya terkendala jaringan” (Taruna No. 2 dan 3). Mereka juga tidak diperbolehkan mengakses akun sosial media selama berada didalam asrama dan lingkungan Politeknik Penerbangan Makassar (Semua Taruna).

Partisipan D4 dan D5 sama-sama memilih “Kendala Jaringan” sebagai kesulitan yang dihadapi saat mengakses informasi.

Dari hasil penilaian dosen terhadap lembar kerja ataupun tugas yang diberikan, penggunaan *Digital Literacy* mampu membantu Taruna dalam memahami materi yang diberikan.

Harjono (2018) menyatakan semua orang memerlukan kemampuan untuk dapat mengakses, menganalisis, mencipta, melakukan refleksi, dan bertindak menggunakan beraneka ragam perangkat digital, berbagai bentuk ekspresi, dan strategi komunikasi. Adapun karakteristik *Digital Literacy* yang diperoleh dari penelitian ini yaitu:



Gambar 7. Karakteristik *Digital Literacy* di Perguruan Tinggi Vokasi

Filtering & selecting content merupakan kemampuan untuk mencari dan memilih informasi sesuai dengan kebutuhan. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara, Taruna sudah mampu menggunakan internet untuk mencari informasi seputar materi yang diberikan. Hasil penelitian ini sejalan dengan hasil penelitian sebelumnya yang menyatakan *Digital Literacy* membantu siswa dalam memproduksi dan mengevaluasi informasi (Salim et al., 2020).

Recreating content merupakan kemampuan membuat ulang konten dari informasi yang diperoleh. Dari hasil observasi dan wawancara, Taruna mengerjakan tugas praktik dari informasi yang diperoleh secara online.

Sharing content merupakan kemampuan untuk membagikan informasi yang telah diperoleh (Anggeraini et al., 2019). Berdasarkan hasil observasi, Taruna tidak membagi presentasi yang mereka buat lewat media sosial, presentasinya dilakukan di kelas saat proses pembelajaran dilaksanakan yaitu pada sesi praktik.

Hasil observasi dan wawancara juga menunjukkan kemampuan Taruna dalam memanfaatkan platform yang berbeda untuk membuat, mengumpulkan, dan membagikan konten (Setyaningsih et al., 2019). Berdasarkan hasil *Questionnaire*, platform yang sering digunakan oleh taruna yaitu Google, YouTube. Berdasarkan hasil wawancara, Taruna mencari dan mengumpulkan informasi dari *platform* tersebut sesuai dengan materi yang diberikan oleh Dosen.

Berdasarkan hasil dari wawancara dengan Dosen, *Digital Literacy* merupakan kemampuan yang diperlukan di era ini (Harjono, 2018; Anggeraini et al., 2019; Hidayat & Khotimah, 2019; Salim et al., 2020). Perkembangan teknologi yang begitu cepat hampir disemua aspek kehidupan memerlukan pengetahuan dan kemampuan menggunakan media digital agar membawa dampak positif bagi kehidupan kita.

Adapun tantangan yang dihadapi selama proses pembelajaran Bahasa Inggris menggunakan *Digital Literacy* yaitu koneksi internet dan terbatasnya penyajian tugas atau presentasi yang hanya boleh dilakukan oleh Taruna didalam ruangan kelas. Mereka tidak diperkenankan untuk membagikannya dalam social media. Hal ini terkait dengan aturan yang berlaku dilingkungan kampus untuk tidak menggunakan social media selama proses pembelajaran berlangsung

Taruna merespon positif penggunaan *Digital Literacy* selama proses pembelajaran berlangsung, kegiatan ini membantu mereka memahami materi sesuai dengan kebutuhannya masing-masing. Dari proses ini, mereka mampu memilih informasi yang akan digunakan khususnya materi yang mereka butuhkan dan membuat atau mengerjakan tugas praktik ataupun presentasi dikelas sesuai dengan pemahamannya masing-masing. Taruna juga menjadi lebih mandiri dalam belajar dan tidak bergantung pada Dosen sebagai sumber informasi dari materi yang dipelajari.

Simpulan

Kemampuan *Digital Literacy* adalah kemampuan yang sebaiknya dimiliki oleh tiap individu. *Digital Literacy* bukan hanya menyangkut tentang kemampuan dalam mencari, menemukan, mengevaluasi, membuat, memanfaatkan hingga menyebarkan kembali informasi tersebut, namun juga kemampuan untuk memahami bagaimana menjaga etika dalam pemanfaatan teknologi informasi. Penggunaan *Digital Literacy*

mampu mendukung dan memfasilitasi Dosen dan Taruna dalam proses pembelajaran Bahasa Inggris meskipun masih ditemukan beberapa kendala dalam proses penerapannya.

Berdasarkan kesimpulan di atas, maka penulis menyampaikan saran-saran sebagai berikut: *Digital Literacy* berpotensi untuk diterapkan pada mata kuliah lain dengan menyesuaikan kebutuhan Taruna. Dosen sebaiknya secara rutin memperbaharui informasi seputar teknologi yang mampu mendukung proses pembelajaran di kelas. Untuk institusi Perguruan Tinggi Vokasi, diharapkan mampu memfasilitasi seluruh Dosen dan Tenaga Pendidik untuk memiliki kemampuan *Digital Literacy* sehingga penerapannya bisa dilakukan secara merata. Akses internet yang lancar juga menjadi salah satu kunci keberhasilan penerapan *Digital Literacy*.

Rujukan

- Alkali, Y. E., & Amichai-Hamburger, Y. (2004). Experiments in Digital Literacy. *CyberPsychology & Behavior*, 7(4), 421–429.
- Anggeraini, Y., Faridi, A., Mujiyanto, J., & Bharati, D. A. L. (2019). Literasi Digital: Dampak dan Tantangan dalam Pembelajaran Bahasa. *Prosiding Seminar Nasional Pascasarjana (PROSNAMPAS)*, 2(1), 386–389.
- Atiqoh, L. N. (2020). Respon Orang Tua terhadap Pembelajaran Daring pada Masa Pandemi COVID-19. *Thufuli: Jurnal Ilmiah Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 2(1), 45–52.
- Fitriyani, Y., Fauzi, I., & Sari, M. Z. (2020). Motivasi Belajar Mahasiswa pada Pembelajaran Daring selama Pandemi COVID-19. *Jurnal Kependidikan: Jurnal Hasil Penelitian Dan Kajian Kepustakaan Di Bidang Pendidikan, Pengajaran Dan Pembelajaran*, 6(2), 165–175.
- Hague, C., & Payton, S. (2011). Digital Literacy Across the Curriculum. *Curriculum Leadership*, 9(10).
- Harjono, H. S. (2018). Literasi Digital: Prospek dan Implikasinya dalam Pembelajaran Bahasa. *PENA: Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra*, 8(1), 1–7.
- Hidayat, N., & Khotimah, H. (2019). Pemanfaatan Teknologi Digital dalam Kegiatan Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Dan Pengajaran Guru Sekolah Dasar (JPPGuseda)*, 2(1), 10–15.
- Masita, M., & Rosyidi, A. (2021). The Implementation of Learning Technology at Indonesian Vocational Higher Education. *Airman: Jurnal Teknik Dan Keselamatan Transportasi*, 4(1), 16–21. <https://doi.org/https://doi.org/10.46509/ajtk.v4i1.172>
- Miles, M. B., Huberman, A. M., & Saldaña, J. (2018). *Qualitative Data Analysis: a Methods Sourcebook*. Sage publications.
- Mustofa, M. I., Chodzirin, M., Sayekti, L., & Fauzan, R. (2019). Formulasi model perkuliahan daring sebagai upaya menekan disparitas kualitas perguruan tinggi. *Walisongo Journal of Information Technology*, 1(2), 151–160.
- Richards, J. C., & Renandya, W. A. (2002). *Methodology in language teaching: An anthology of current practice*. Cambridge university press.
- Rosyidi, A., & Masita, M. (2021). The Implementation of Virtual Classroom in English for Aviation. *Ethical Lingua: Journal of Language Teaching and Literature*, 8(1), 260–268.
- Sadikin, A., Johari, A., Sukmono, T., Sanjaya, M. E., & Natalia, D. (2019). Peningkatan Pembelajaran Biologi Melalui Contoh-Contoh Kontekstual Bagi Guru-Guru MGMP di Kabupaten Tanjung Jabung Barat-Jambi-Indonesia. *DEDIKASI: Jurnal Pengabdian*

Masyarakat, 1(1), 64–73.

Salim, S., Basri, A. M., Husain, D. L., Hidayah, A. N., & Nurhayati, N. (2020). The Use of Digital Literacy in Higher Education. *AL-ISHLAH: Jurnal Pendidikan*, 12(1), 52–66.

Sari, R., Lestari, S., & Budiarti, M. (2020). Analisis Program Gerakan Literasi Sekolah dalam Menumbuhkan Minat Baca. *Prosiding Konferensi Ilmiah Dasar*, 2, 345–350.

Setyaningsih, R., Abdullah, A., Prihantoro, E., & Hustinawaty, H. (2019). Model Penguatan Literasi Digital melalui Pemanfaatan E-Learning. *Jurnal Aspikom*, 3(6), 1200–1214.

Wheeler, S. (2012). Digital Literacies for Engagement in Emerging Online Cultures. *ELearn Center Research Paper Series*, 14–25.

Yin, R. K. (2018). *Case Study Research and Applications*. Sage