

Penerapan Literasi Digital dalam Pembelajaran Kurikulum 2013 Berbasis *E-Learning* Tema 8 Bumiku Kelas VI SD Negeri 2 Purbalingga Lor

Arbania Romadonna Amanda Jessica^{1✉}, Sri Harmianto² & Lia Mareza³

Program Studi PGSD, Universitas Muhammadiyah Purwokerto, Indonesia

✉ E-mail: arbania.romadonna@gmail.com

Abstrak

Tujuan penelitian adalah untuk mengetahui proses penerapan literasi digital berbasis *e-learning*, kendala dan solusi yang diberikan pada proses pembelajaran kurikulum 2013 di kelas VI SD Negeri 2 Purbalingga Lor. Penelitian ini merupakan penelitian jenis kualitatif deskriptif. Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu observasi, wawancara dan dokumentasi. Teknik pengujian keabsahan data menggunakan triangulasi sumber dan triangulasi teknik. Hasil dari penelitian menunjukkan bahwa kegiatan literasi digital berbasis *e-learning* sudah diterapkan di SD Negeri 2 Purbalingga Lor selama 2 tahun. Penerapan kegiatan literasi digital tersebut juga mengalami beberapa kendala dalam proses pelaksanaannya, diantara lain yaitu koneksi atau jaringan internet yang terganggu, tidak semua peserta didik dapat membawa *handphone* masing-masing, waktu pengerjaan soal yang terbatas dan fokus peserta didik yang terbagi dengan alat elektronik yang digunakan. Untuk mengatasi kendala-kendala tersebut terdapat solusi yang inovatif, yaitu membuat sistem pembelajaran menjadi 2 sesi sehingga peserta didik dapat saling pinjam meminjam (bergantian) menggunakan *handphone*, memaksimalkan jaringan internet, dan peserta didik akan menjawab soal sesuai dengan kemampuan mereka masing-masing. Penerapan literasi digital dalam proses pembelajaran berbasis *e-learning* di kelas VI SD Negeri 2 Purbalingga Lor yang sudah di terapkan selama 2 tahun, memberikan dampak yang positif karena peserta didik merasa senang dan antusias untuk mengikuti proses pembelajaran..

Kata Kunci: Literasi Digital; Pembelajaran Kurikulum 2013; E-Learning.

Abstract

The purpose of this study is to determine the process of digital literacy application based on e-learning, obstacles and solutions provided in the 2013 curriculum learning process in class VI SD Negeri 2 Purbalingga Lor. This research is a qualitative type of research with descriptive qualitative research methods. Data collection techniques used were observation, interview and documentation. The data validity testing technique used were source triangulation and technique triangulation. The results of the study show that digital literacy activities based on e-learning have been implemented in SD Negeri 2 Purbalingga Lor for 2 years. The application of digital literacy activities also experienced several obstacles in the implementation process, including the connection or internet network that sometimes experienced interference, not all students could bring their mobile phones, the time for working on questions was limited and the students' focus was shared with electronic devices used in the learning process. But to overcome these obstacles there are innovative solutions, namely by making the learning system into 2 sessions so that students can borrow and borrow (alternately) mobile phones, maximize the internet network, answer questions according to their respective abilities. The application of digital literacy in the learning process based on e-learning in class VI SD Negeri 2 Purbalingga Lor which has been applied for two years, has a positive impact because student feel happy and enthusiastic to participate in the learning process.

Keywords: Digital Literacy; Learning Curriculum 2013; E-Learning.

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan perubahan tingkah laku manusia agar menjadi manusia dewasa dan mampu menjadi anggota masyarakat yang dapat hidup mandiri. Untuk menuju ke arah perkembangan manusia yang optimal sesuai potensi dan kemampuan yang dimilikinya, manusia memerlukan pendidikan sebagai suatu proses untuk lebih memanusiakan manusia. Untuk menjadi manusia yang sadar akan potensi yang dimilikinya, maka perlu adanya latihan untuk mengasah kemampuan tersebut. Pendidikan juga mengajarkan manusia untuk dapat memahami segala bentuk bidang ilmu dengan literasi. Banyak jenis kegiatan literasi yang diterapkan dalam pendidikan yang jelas bermanfaat untuk menggali potensi setiap individu dan meningkatkan kualitas pendidikan.

Kegiatan literasi yang digiatkan untuk meningkatkan kualitas pendidikan di Indonesia dan meningkatkan kualitas sumber daya manusia yang ada. Gerakan literasi sekolah (GLS) yang masih dijalankan di banyak satuan pendidikan atau sekolah dan biasa dilaksanakan adalah kegiatan 15 menit membaca buku non pelajaran sebelum kegiatan pembelajaran dimulai. Kegiatan ini sudah lama dilaksanakan secara terus-menerus di banyak satuan pendidikan. Hampir setiap sekolah menerapkan kegiatan literasi dalam proses pembelajaran. Sehingga pada hakekatnya kegiatan literasi sudah tidak asing lagi di dunia pendidikan.

Dunia pendidikan saat ini sudah memasuki era digital, proses pembelajaran juga dituntut untuk mengikuti perkembangan jaman. Salah satunya adalah adanya penerapan literasi digital

yang mulai digiatkan. Kegiatan literasi saat ini mulai merambah ke dunia digital. Hal tersebut membuat tenaga pendidik memang harus berbenah. Pendidik atau dalam hal ini tenaga pendidik memang harus melakukan perubahan. Hanya saja, perubahan yang dimaksudkan bukan hanya sekedar berpusat pada pendidik atau yang biasanya dilakukan oleh pendidik yaitu menerangkan (berceramah), saat ini perlu adanya diskusi dan pembelajaran yang memanfaatkan teknologi.

Perubahan yang diharapkan bukan hanya sekedar pembelajaran yang menggunakan LCD atau PowerPoint saja. Namun lebih kepada penggunaan teknologi kombinasi. Grafura, L dan Ari (2019: 31) mengatakan bahwa perubahan yang dimaksud adalah pendidik harus berani melakukan kombinasi teori serta mengejawantahkan di dunia nyata. Jadi, peserta didik tidak hanya mendapatkan teori di dalam kelas, tapi juga pengalaman yang sinkron dengan kehidupan nyata. Oleh karena itu, tenaga pendidik di era digital saat ini perlu memberikan inovasi dalam proses pembelajaran. Pemanfaatan teknologi dalam proses pembelajaran dan kegiatan literasi digital yang saat ini menjadi salah satu bentuk inovasi yang diharapkan dapat diterapkan oleh setiap lembaga pendidikan.

Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 23 Tahun 2015 tentang Penumbuhan Budi Pekerti, diperkuat dengan adanya kegiatan literasi diharapkan dapat menumbuhkan dan meningkatkan budi pekerti peserta didik ke arah yang lebih baik sebagai generasi penerus Bangsa. Memasuki era digital, beberapa lembaga pendidikan menerapkan kegiatan literasi digital agar peserta didik dapat mencerna informasi yang saat ini mudah tersebar melalui media sosial. Gilster dalam Khasanah, U dan Herina (2019) mengemukakan bahwa literasi digital adalah kemampuan menggunakan teknologi dan informasi dari

piranti digital secara efektif dan efisien dalam berbagai konteks seperti akademik, karir dan kehidupan sehari-hari. Hague dalam Kurnianingsih dkk (2017) juga mengemukakan bahwa literasi digital merupakan kemampuan untuk membuat dan berbagi dalam mode dan bentuk yang berbeda; untuk membuat, berkolaborasi, dan berkomunikasi lebih efektif, serta mampu untuk memahami dan menggunakan teknologi digital yang baik untuk mendukung proses tersebut.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa literasi digital bukan hanya kemampuan atau ketrampilan untuk mengoperasikan teknologi namun juga kemampuan untuk membaca dan memahami informasi yang disampaikan dari pemanfaatan teknologi. Oleh karena itu, diharapkan peserta didik dapat menggunakan dan memanfaatkan teknologi secara bijak. Selain itu, kegiatan literasi digital juga diharapkan dapat menjadi solusi yang baik dan inovatif dalam proses pembelajaran agar proses pembelajaran tidak monoton dengan menggunakan konsep lama.

Sistem pendidikan di Indonesia yang saat ini menggunakan kurikulum 2013 juga sesuai dengan penerapan literasi digital. Kurikulum 2013 merupakan pengembangan dari kurikulum 2006. Kurikulum 2013 dijelaskan dalam pasal 1 ayat 29 undang-undang No. 20 Tahun 2003 menyatakan bahwa kurikulum merupakan peraturan tentang tujuan, isi, dan bahan pelajaran untuk mencapai tujuan pendidikan. Mulyasa (2013: 7) menjelaskan tentang implementasi kurikulum 2013 yang berbasis kompetensi pendekatan tematik, peserta didik mampu secara mandiri meningkatkan dan menggunakan pengetahuannya dalam

proses pembelajaran di sekolah. Kegiatan literasi digital dapat mendukung proses pembelajaran kurikulum 2013. Penerapan kurikulum 2013 tersebut, diharapkan dapat berjalan seiring dengan perkembangan jaman yang ada. Pembelajaran kurikulum 2013 lebih diorientasikan pada peserta didik, sehingga dalam hal ini peserta didik yang lebih aktif dalam mencari pengetahuan dan pendidik bertugas sebagai fasilitator. Proses pembelajaran yang menganut kurikulum 2013 saat ini dituntut lagi dengan pemanfaatan media digital, sehingga lembaga pendidikan mulai mencanangkan kegiatan literasi digital. Saat ini kegiatan literasi digital sudah mulai diterapkan dalam kurikulum 2013.

Kegiatan literasi digital di sekolah atau di ruang kelas dapat dilakukan dengan berbagai cara. Diantaranya yang biasa dilakukan oleh pendidik adalah menggunakan LCD sebagai media perantaranya, atau juga dapat dilakukan dengan cara E-learning. Pembelajaran berbasis dalam jaringan ini merupakan proses belajar mengajar jarak jauh melalui penggunaan berbagai aplikasi. Proses pembelajaran dilakukan secara elektronik (E-learning), hal tersebut memanfaatkan aplikasi yang digunakan sebagai perantara dalam proses pembelajaran. Dengan demikian, kemahiran untuk menggunakan teknologi informasi harus dapat dikuasai oleh pendidik atau tenaga pendidik itu sendiri, sehingga dapat diajarkan kepada peserta didik dengan benar. Pendidik di era digital seperti saat ini memang harus melek akan teknologi. Teknologi dan informasi yang saat sudah memasuki era revolusi industri 4.0 memudahkan manusia dalam mencari informasi secara global. Penerapan literasi digital di era revolusi industri 4.0 merupakan suatu tantangan tersendiri yang dihadapi oleh tenaga pendidik maupun peserta didik. Oleh karena itu, perlu ada kemampuan untuk menguasai teknologi di era revolusi industri 4.0 agar pemanfaatannya

tidak disalahgunakan. Begitu pula dalam proses penerapan literasi digital dalam pembelajaran.

Penerapan literasi digital yang diterapkan dalam pembelajaran kurikulum 2013 bertujuan salah satunya untuk menumbuhkan dan meningkatkan kemampuan peserta didik dalam memahami pemanfaatan teknologi sehingga keberadaan teknologi sendiri tidak disalahgunakan. Peran literasi digital mampu membuat seseorang melakukan komunikasi yang efektif dengan orang lain walaupun tidak melakukan tatp muka secara langsung (Ariyati, 2020). Oleh karena itu, pendidik juga harus terlebih dahulu mampu menguasai teknologi dan mengikuti perkembangan yang ada sehingga pendidik juga dapat ikut memantau informasi yang berkembang saat ini. Berdasarkan penjelasan tersebut dapat digaribawahi bahwa penerapan literasi digital dalam proses pembelajaran harus didukung juga dengan kemampuan pendidik untuk menguasai teknologi agar dapat menerapkannya di kurikulum 2013 yang saat ini sedang diberlakukan dan dapat mengikuti perkembangan di era revolusi industri 4.0.

Peneliti yang sebelumnya telah melakukan observasi dan wawancara awal dengan narasumber yang ada dilapangan kemudian tertarik untuk mengetahui proses penerapan literasi digital dalam pembelajaran kurikulum 2013 berbasis E-learning. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara awal dengan pendidik atau guru kelas, proses penerapan literasi digital dalam pembelajaran berbasis E-learning di sekolah memiliki beberapa tahapan dalam proses penerapannya. Pertama, sebelum kegiatan literasi digital

pendidik sudah terlebih dahulu menjelaskan materi pelajaran, lalu setelah pendidik memberikan materi kepada peserta didik, barulah pendidik memulai proses kegiatan literasi digital dengan aplikasi quizizz yang merupakan salah satu aplikasi permainan interaktif yang digunakan dalam proses pembelajaran. Kedua, pendidik memberikan link untuk di akses oleh peserta didik untuk bisa ikut bergabung dalam permainan. Ketiga, setelah peserta didik mengakses link tersebut, proses permainan akan dimulai dengan menggunakan soal-soal yang interaktif sehingga pembelajaran akan lebih menarik. Langkah terakhir setelah semua peserta didik menjawab soal-soal tersebut, maka pendidik akan memperlihatkan peringkat dari hasil permainan dengan menjawab soal.

Proses penerapan literasi digital di SD Negeri 2 Purbalingga Lor selain menggunakan aplikasi quizizz juga menggunakan aplikasi lainnya yang mendukung proses pembelajaran digital. Video conference juga merupakan salah satu media yang digunakan untuk penerapan literasi digital. Dengan melakukan kontak atau komunikasi via online dengan pihak asing juga dapat memberikan informasi kepada peserta didik yang berkaitan dengan materi pembelajaran. Proses penerapan literasi digital yang juga didukung dengan adanya fasilitas sekolah yang memadai seperti, lab computer, jaringan wifi, LCD proyektor, dan laptop. Sehingga hal tersebut dapat mendukung proses penerapan literasi digital berbasis E-learning di sekolah. Selain pembelajaran di dalam kelas, proses penerapan literasi digital berbasis E-learning juga dilaksanakan di luar kelas, yaitu dengan pemberian tugas yang di kerjakan di rumah. Peserta didik mengejakan tugas di luar kelas (di rumah) dan dalam pengerjaannya diberikan batasan waktu untuk mengerjakannya, setelah itu di kirim melalui link web yang telah dibuat oleh pendidik. Setiap peserta didik

memiliki akses untuk memasuki web tersebut, dan terjadi proses interaksi dan komunikasi antara peserta didik dan pendidik.

Observasi dan wawancara awal yang dilakukan oleh peneliti di Dinas Pendidikan Kabupaten Purbalingga dan UPK wilayah Purbalingga, mendapatkan informasi bahwa SD Negeri 2 Purbalingga Lor sudah menerapkan kegiatan literasi digital pada kelas VI selama 2 tahun dan merupakan sekolah di wilayah Purbalingga yang sudah menerapkan literasi digital dengan baik, sedangkan sekolah lainnya baru mulai akan menerapkan. SD Negeri 2 Purbalingga Lor menerapkan literasi digital, salah satunya adalah karena adanya Permendikbud Nomor 23 Tahun 2015, selain itu karena adanya tenaga pendidik yang berkompeten di bidang tersebut serta fasilitas yang memadai. Sedangkan penerapan E-learning hanya di kelas VI yaitu karena peserta didik di jenjang kelas VI sudah lebih paham saat dijelaskan mengenai cara menggunakan teknologi. Oleh sebab itu, SD Negeri 2 Purbalingga Lor menerapkan kegiatan literasi digital di kelas VI.

Penelitian ini didukung oleh penelitian yang telah dilakukan sebelumnya oleh Uswatun Khasanah dan Herina (2019) dengan judul “Membangun Karakter Siswa Melalui Literasi Digital Dalam Menghadapi Pendidikan Abad 21 (Revolusi Industri 4.0)”. Hasil penelitian tersebut yaitu mengatakan bahwa sudah seharusnya setiap lembaga pendidikan menerapkan literasi digital dalam proses pembelajaran di kelas. Hal tersebut berguna untuk membangun karakter peserta didik yang modern sehingga dapat menyesuaikan diri dan bersaing di era

revolusi industri 4.0 yang serba digital. Oleh karena itu, peneliti tertarik untuk melihat dan membahas penerapan literasi digital yang ada di SD Negeri 2 Purbalingga Lor.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang dipilih oleh peneliti adalah metode penelitian kualitatif deskriptif. Ali, M dan Asrori (2014: 123) mengatakan bahwa arti deskriptif dalam riset kualitatif adalah mendeskripsikan makna data atau fenomena yang dapat ditangkap oleh pelaku riset, dengan menunjukkan bukti-buktinya. Hal tersebut bertujuan untuk mengetahui dan menjelaskan proses penerapan literasi digital di SD Negeri 2 Purbalingga Lor.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Peneliti telah melakukan penelitian yang membahas mengenai penerapan literasi digital dalam proses pembelajaran kurikulum 2013 berbasis *e-learning* di kelas VI SD Negeri 2 Purbalingga Lor. Pembelajaran berbasis *e-learning* memiliki beberapa karakteristik, seperti pendapat yang dikatakan oleh Yustanti (2019) bahwa beberapa karakteristik yang dimaksud, yaitu: 1) Memanfaatkan jasa teknologi elektronik. 2) Memanfaatkan keunggulan komputer (digital media dan komputer networks). 3) Menggunakan bahan ajar yang bersifat mandiri (*self learning material*). 4) Memanfaatkan jadwal pembelajaran, kurikulum, hasil kemajuan belajar, dan hal-hal yang berkaitan dengan administrasi pendidikan dapat dilihat dan diakses melalui komputer.

Pembelajaran berbasis *e-learning* merupakan inovasi dalam pembelajaran yang dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. Proses pembelajaran berbasis *e-learning* ini juga didukung dengan fasilitas sekolah yang cukup memadai yaitu dengan adanya lab komputer, laptop, jaringan Wifi, dan LCD proyektor. Hal itu sejalan dengan pendapat Imania (2019) yang

menjelaskan bahwa, *e-learning* merupakan cara baru dalam proses belajar mengajar dengan menggunakan media elektronik dan internet yang mendukung proses pembelajaran. Oleh sebab itu, maka fasilitas sarana prasarana yang ada di SD Negeri 2 Purbalingga Lor sudah cukup memadai dan mendukung proses pembelajaran digital.

Era digital atau Industri 4.0 memang menciptakan suatu perubahan yang cukup pesat dalam bidang teknologi dan informasi. Salah satu inovasi akibat dari perubahan tersebut dalam dunia pendidikan yaitu dengan adanya pembelajaran berbasis *e-learning*. Ada beberapa prinsip utama dalam pembelajaran berbasis *e-learning* yang perlu diperhatikan, yaitu;

Interaksi

Interaksi berarti kapasitas komunikasi dengan orang lain yang tertarik pada topik yang sama atau menggunakan pembelajaran berbasis *e-learning*. Berdasarkan hasil wawancara yang telah peneliti lakukan, bahwa interaksi antar peserta didik atau antar pendidik dengan peserta didik, walaupun tidak berada di tempat yang sama, tetapi tetap bisa saling berinteraksi.

Ketergantungan

Ketergantungan yang dimaksud adalah bagaimana pembelajaran berbasis *e-learning* diaktualisasikan. Setelah melakukan wawancara dan observasi maka dapat dikatakan bahwa pembelajaran berbasis *e-learning* yang sudah berjalan tersebut, berjalan dengan konsisten dan mudah untuk dilaksanakan serta dapat peserta didik dapat memperoleh informasi baru dari internet.

Kegiatan penerapan literasi digital ini diterapkan pada pembelajaran kurikulum

2013. Kurikulum 2013 diterapkan berdasarkan Peraturan Pemerintah Nomor 32 Tahun 2013, yang disebut juga dengan pembelajaran tematik. Berdasarkan pendapat Kemendikbud dalam Wangid, MN dkk (2014) yang menjelaskan bahwa, pembelajaran tematik integratif merupakan pendekatan pembelajaran yang mengintegrasikan berbagai kompetensi dari berbagai mata pelajaran ke dalam berbagai tema. Oleh karena itu, pendidik juga menerapkan kegiatan literasi digital tersebut dengan disesuaikan tema yang ada dalam pembelajaran.

Peneliti menemukan beberapa hasil dari penelitian mengenai penerapan literasi digital dalam proses pembelajaran kurikulum 2013 berbasis *e-learning* tema 8 “Bumiku” di kelas VI SD Negeri 2 Purbalingga Lor sebagai berikut: a) SD Negeri 2 Purbalingga Lor sudah menerapkan kegiatan literasi digital melalui proses pembelajaran berbasis *e-learning* selama 2 tahun. b) Proses kegiatan literasi digital juga didukung oleh sarana dan prasarana sekolah yang memadai seperti jaringan wifi, lab komputer, LCD proyektor, dan beberapa unit laptop. c) Penerapan literasi digital di kelas VI SD Negeri 2 Purbalingga Lor juga di dukung oleh tenaga pengajar yang mendukung dan menguasai teknologi informasi. d) Kegiatan pembelajaran berbasis *e-learning* dalam pelaksanaannya juga mengalami beberapa kendala diantaranya yaitu, jaringan internet yang kadang *trouble*, peserta didik yang lebih fokus dengan *handphone*, adanya batasan waktu untuk mengerjakan soal, dan tidak semua peserta didik memiliki *handphone* sendiri. e) Kendala-kendala tersebut dapat diatasi dengan solusi-solusi yang inovatif, diantaranya yaitu dengan membuat sistem pembelajaran menjadi 2 sesi, sehingga peserta didik dapat saling bergantian dalam menggunakan *handphone* (saling pinjam meminjam). Selain itu, peserta didik juga memanfaatkan waktu semaksimal

mungkin untuk menyelesaikan soal-soal yang diberikan oleh pendidik.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah diuraikan maka penelitian mengenai penerapan literasi digital dalam pembelajaran kurikulum 2013 berbasis e-learning dapat disimpulkan bahwa kegiatan literasi digital berbasis e-learning sudah diterapkan dalam proses pembelajaran dan sudah berlangsung selama dua tahun terakhir. Beberapa hal yang mendukung pernyataan tersebut yaitu, Kepala sekolah dalam hal ini sebagai seorang pemimpin mendukung adanya kegiatan literasi digital dalam proses pembelajaran di SD Negeri 2 Purbalingga Lor. Hal tersebut didukung dengan tindakan kepala sekolah yang mengizinkan peserta didik kelas VI untuk membawa handphone untuk mendukung kegiatan proses pembelajaran berbasis e-learning. Pendidik sebagai fasilitator dan pembimbing yang memberikan arahan dan pembelajaran mengenai literasi digital dan pembelajaran berbasis e-learning. Pendidik kelas VI memberikan inovasi dalam proses pembelajaran dengan menyesuaikan pembelajaran dengan perkembangan jaman di era revolusi industri 4.0 yang memanfaatkan teknologi dalam proses pembelajarannya. Respon peserta didik yang merespon baik dengan adanya pembelajaran berbasis e-learning karena menurut peserta didik, pembelajaran berbasis e-learning jauh lebih menarik dan peserta didik lebih bersemangat dalam kegiatan belajar. Fasilitas sekolah yang mendukung kegiatan literasi digital berbasis e-learning meliputi lab computer, laptop, LCD proyektor, dan jaringan wifi.

Fasilitas-fasilitas tersebut tersedia di sekolah dan mempermudah terlaksananya penerapan literasi digital di SD Negeri 2 Purbalingga Lor.

Adapun saran yang dimunculkan berdasarkan penelitian ini adalah (1) kepala sekolah senantiasa memantau dan mengadakan evaluasi dalam setiap kegiatan pembelajaran literasi digital berbasis e-learning. Hal ini bertujuan agar kegiatan pembelajaran literasi digital berbasis e-learning dapat tetap berjalan dengan maksimal. Selain itu, kepala sekolah juga diharapkan dapat memfasilitasi proses kegiatan literasi digital dengan baik.; dan (2) pendidik diharapkan lebih tegas membimbing peserta didik dalam proses penerapan literasi digital agar proses penerapan literasi digital dapat berjalan lebih kondusif.

DAFTAR RUJUKAN

- Ali, M dan Asrori. (2014). *Metodologi & Aplikasi Riset Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Ariyati, D. (2020). Pembelajaran Bahasa Indonesia Berbasis Literasi Digital Di Era 4.0: Tantangan Dan Harapan. *Fkip E-Proceeding*, 151-160.
- Creswell, W.John. (2013). *Research Design*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Grafura, L dan Ari, W. (2019). *Spirit Pedagogi di Era Disrupsi*. Yogyakarta: Laksana
- Gunawan, I. (2017). *Metode Penelitian Kualitatif Teori & Praktik*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Khasanah, U dan Herina. (2019). Membangun Karakter Peserta didik Melalui Literasi Digital Dalam Menghadapi Pendidikan Abad 21 (Revolusi Industri 4.0). *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Program Pascasarjana*
- Mulyasa, E. (2013). *Pengembangan dan Implementasi Kurikulum 2013*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Nasional, T. G. L. (2017). Materi Pendukung Literasi Digital. Jakarta: *Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan*.
- Noor, M E, Wahyu, dan Hari. (2017). *Penggunaan E-Learning Dalam*

- Pembelajaran Berbasis Proyek Sugiyono. 2017. Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. Bandung: Alfabeta.*
- Wangid, M N dkk. (2014.) Kesiapan Pendidik Dalam Pelaksanaan Pembelajaran Tematik Integratif Pada Kurikulum 2013 di DIY. *Jurnal Prima Edukasia*. Volume 2. Nomor 2.
- Yustanti I dan Dian. 2019. Pemanfaatan E-Learning Bagi Para Pendidik di Era Digital 4.0. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Program Pasca Sarjana Universitas PGRI Palembang*. 12 Januari 2019. Hal 999-1015.
- SMA Negeri 1 Jepara. *Innovative Journal of Curriculum and Educational Technology*. Volume 6. Nomor 1. 2017. Halaman 17-26.