 **JURNAL BASICEDU**

Volume x Nomor x Bulan x Tahun x Halaman xx

*Research & Learning in Elementary Education*

*https://jbasic.org/index.php/basicedu*

**Mendesain Pembelajaran IPS dan PKn Berbasis Literasi ICT (*Information and Communication Technology*) Pada Tingkat Sekolah Dasar**

**Arespi Junindra1🖂, Hasanatul Fitri2, Anggun Radika Putri3, Betridamela Nasti4,Yeni Erita5**

Pendidikan Dasar FIP UNP

Email: [arespijunindra1@gmail.com](mailto:arespijunindra1@gmail.com)1, [hasanatulfitri93@gmail.com](mailto:hasanatulfitri93@gmail.com)2, [anggunradika03@gmail.com](mailto:anggunradika03@gmail.com)3, [albetbetri@gmail.com4](mailto:albetbetri@gmail.com4), [yenierita@fip.unp.ac.id](mailto:yenierita@fip.unp.ac.id)5

**Abstrak**

Pembelajaran IPS dan PKn memiliki peran yang penting dalam praktik kehidupan sehari-hari sehingga harus dirancang dengan baik dan menyesuaikan dengan perkembangan teknologi. Teknologi yang berkembang sangat cepat menuntut guru harus meng*upgrade* diri dari segi desain pembelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis desain pembelajaran IPS dan PKn berbasis Literasi ICT pada tingkat sekolah dasar. Permasalahan penelitian ini ialah masih kurang menariknya desain pembelajaran IPS dan PKn dan masih rendahnya literasi ICT (*Information and Communication Technology*) siswa dalam pembelajaran IPS dan PKn. Pembelajaran berbasis Literasi ICT adalah kemampuan untuk menggunakan teknolgi digital dalam pembelajaran. Literasi ICT dapat memberikan pengalaman belajar menyenangkan bagi siswa dan dapat meningkatkan inovasi serta kreatifitas pada siswa. Desain pembelajaran berbasis Literasi ICT berpusat pada siswa dengan kombinasi teknologi digital. Metode penelitian yang digunakan ialah metode deskriptif-kualitatif dengan pendekatan studi pustaka, sumber data diproleh dari hasil analisis dan Pengumpulan data dilakukan secara *online* serta simpulan yang diperoleh dari jurnal yang relevan. Kesimpulan dari penelitian ini menunjukkan bahwa desain pembelajaran IPS dan PKn berbasis Literasi ICT di sekolah dasar perlu dikembangkan oleh guru dalam proses pembelajaran seperti pemanfaatan media digital dalam mengembangkan media, mengembangkan sumber belajar dan mengembangkan evaluasi agar memberikan pembelajaran yang bermakna dan menyenangkan bagi setiap siswa.

**Kata Kunci:** *Desain pembelajaran, Pembelajaran IPS dan PKn, Literasi ICT*

**Abstract**

Social studies and Civics learning has an important role in the practice of everyday life, so it must be well designed and adapted to technological developments. Technology that is developing very quickly requires teachers to upgrade themselves in terms of learning design. This study aims to analyze the design of social studies and Civics learning based on ICT literacy at the elementary school level. The problem of this research is that the social studies and Civics learning designs are still less attractive and the students' ICT (Information and Communication Technology) literacy is still low in social studies and Civics learning. ICT literacy-based learning is the ability to use digital technology in learning. ICT literacy can provide a fun learning experience for students and can increase innovation and creativity in students. ICT Literacy-based learning design is student-centered with a combination of digital technology. The research method used is descriptive-qualitative method with a literature study approach, data sources are obtained from the results of analysis and data collection is carried out online and conclusions obtained from relevant journals. The conclusion of this study shows that the design of social studies and Civics learning based on ICT literacy in elementary schools needs to be developed by teachers in the learning process such as the use of digital media in developing media, developing learning resources and developing evaluations in order to provide meaningful and fun learning for each student.

**Keywords:** *Learning design, Social Studies and Civics Learning, ICT Literacy*

Copyright (c) 2021 Arespi Junindra, Hasanatul Fitri, Anggun Radika Putri, Betridamela Nasti, Yeni Erita

🖂 Corresponding author :

Email : arespijunindra1@gmail.com ISSN 2580-3735 (Media Cetak)

HP : 082284141739 ISSN 2580-1147 (Media Online)

Received xx Bulan 2021, Accepted xx Bulan 2021, Published xx Bulan 2021

# **PENDAHULUAN**

Pendidikan menjadi lebih baik dan lebih tearah karena mengikuti zaman yang semakin canggih Dapat dilihat pengertian dari pendidikan itu sendiri adalah sebuah proses mengubah perilaku seseorang ataupun kelompok orang dalam pelajaran dan perbuatan mendidik dalam rangka mendewasakan manusia. Sementara itu tujuan dari pendidikan merupakan untuk mewujudkan individu yang memiliki kualitas diri dan tertanam karakter yang baik, sehingga mampu menggapai cita-citanya di kehidupan kelak. Untuk mencapai tujuan dari pendidikan tersebut paling memungkinkan dan berpeluang kuat adalah melalui sekolah atau jenjang sekolah melalui tingkat sekolah (Hemanda et al. 2020). Sesuai dengan Permendikbud nomor 21 pada tahun 2016, tujuan pendidikan ialah mengacu kepada sikap spiritual/keagamaan dan sikap social, *knowledge/*pengetahuan, dan *skill/*keterampilan. Sekolah adalah lembaga untuk membelajarkan siswa yang diawasi oleh guru dan tempat anak untuk menuntut ilmu. Tujuannya ialah untuk mencerdaskan generasi muda (Lase 2019). Sekolah sangat menentukan dalam mengasah kemampuan yang ada dalam diri manusia berupa kemampuan kognitif, afektif dan psikomotorik. Sekolah dirancang melalui gabungan komponen didalamnya menjadi kesatuan sehingga terbentuklah sebuah struktur sekolah yang baik dan terencana. Komponen tersebut saling terpadu dan berkaitan yakni kepala sekolah, guru dan siswa (Gusman 2014). Anak-anak usia sekolah dasar (SD) yang sedang berkembang belum bebas untuk memahami dan mendalami masalah social secara keseluruhan (Fitriyani, Widoyoko, and Yansaputra 2021). Berdasarkan pendapat diatas, pendidikan harus terarah dan menyesuaikan dengan perkembangan teknologi agar semua aspek pendidikan seperti kepala sekolah, guru, siswa, dan masyarakat menjalankan perannya dengan baik sehingga tujuan pendidikan dapat tercapai.

Guru berperan sebagai subjek disekolah untuk mentransfer pengetahuan kepada muridnya melalui kelas sebagai wadahnya (Abdullah 2017). Siswa adalah objek dalam lingkungan sekolah untuk memperoleh pengetahuan dari seorang guru. Agar guru dapat menjalankan tugasnya dengan baik maka harus didukung dengan sarana dan prasarana yang memadai serta menggunakan desain pembelajaran yang menarik dan menyenangkan bagi siswa. Desain pembelajaran IPS dan PKn adalah salah satu yang harus dikembangkan oleh guru. Melalui pengajaran IPS PKn siswa dapat menghadapi hidup dengan tantangan-tantangan serta mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, sikap, serta kepekaan. Siswa juga harus mampu bertindak rasional/masuk akal sehingga dapat memecahkan permasalahan yang ada dikehidupan dan siswa dapat menggemari membaca pembelajaran dan menghindari stigma bahwa membaca buku pelajaran itu membosankan (Ariesta 2018).

Desain pembelajaran IPS dan PKn saat ini perlu dilakukan inovasi dengan perkembangan literasi dan teknologi. Karena siswa sangat sulit untuk berkonsentrasi dalam memahami pelajaran IPS dan PKn di media digital. Kebanyakan siswa fokus bermain game, melihat sosial media, mengupload status dan melakukan hal-hal yang kurang bermanfaat serta tidak berhubungan dengan pembelajaran. Pada dasarnya kemampuan literasi siswa sangat dipengaruhi oleh tingkat membacanya dan juga standar keberhasilan pendidikan pada era modern tampaknya berada dalam pengaruh literasi (Safi’i 2018). Di sekolah dasar, salah satu kegiatan yang paling penting adalah kegiatan membaca dalam memperoleh informasi dan pengetahuan. Namun, dapat dilihat dari berbagai sudut pandang bahwa dapat dikatakan masih kurangnya kategori literasi siswa. Kurangnya kemampuan literasi disebabkan oleh rendahnya minat baca dari siswa terutama di sekolah dasar (Zati 2018). Perkembangan tentang Literasi di Indonesia sampai saat ini masih dikatakan rendah. Hal tersebut tertulis dalam hasil kajian dari program for international student assesment (PISA) yang mengungkapkan dalam pengetahuan membaca Indonesia menduduki tempat dengan urutan 57 dari 65 negara di dunia (Puspasari and Dafit 2021).

Untuk itu, dengan adanya permasalahan masih kurang menariknya desain pembelajaran IPS dan PKn dan masih rendahnya literasi siswa dalam pembelajaran IPS dan PKn maka penelitian ini mencoba mendesain pembelajaran IPS dan PKn berbasis Literasi ICT (*Information and Communication Technology*) di sekolah dasar. Hal ini dikarenakan Literasi ICT (*Information and Communication Technology)* dapat dijadikan sebagai media pembelajaran oleh guru. Pembelajaran dengan menggunakan ICT (*Information and Communication Technology*) sebagai media sangat penting karena baik pendidikan maupun bahan ajar mempengaruhi hasil belajar dan minat belajar siswa. (Rahmawati 2018). ICT (*Information and Communication Technology*) juga membantu guru menjelaskan materi abstrak dengan cara yang mudah dipahami siswa. Dalam kaitannya dengan pembelajaran IPS PKn, literasi ICT (*Information and Communication Technology*) menjadi salah satu pendukung untuk mengembangkan pengetahuan peserta didik terhadap isu-isu sosial yang terjadi di masyarakat secara real-time. (Ginanjar et al. 2019).

Berdasarkan uraian diatas, kajian studi pustaka pada penelitian ini ialah bagaimana desain pembelajaran IPS dan PKn berbasis Literasi ICT (*Information and Communication Technology)* di sekolah dasar? sehingga melalui hasil studi pustaka dapat memberikan pengetahuan dan informasi bagi guru dalam mendesain pembelajaran di sekolah dasar.

**METODE**

Metode penelitian yang digunakan ialah metode deskriptif-kualitatif dengan pendekatan studi pustaka, sumber data diproleh dari hasil analisis dan Pengumpulan data dilakukan secara *online* serta simpulan yang diperoleh dari jurnal yang relevan (Sri Rahayu 2018)

Literatur yang digunakan ialah jurnal-jurnal dari pembelajaran IPS dan PKn serta jurnal-jurnal ataupun artikel mengenai literasi ICT (*Information and Communication Technology*) di sekolah atau jurnal-jurnal yang berkaitan dengan kata kunci. Dari hasil penelusuran peneliti memilih 30 jurnal yang kemudian dianalisis, diringkas dan diklasifikasikan. Sehingga dapat memunculkan ide dan gagasan baru yang masih berhubungan dengan topik pembahasan. Hal ini bertujuan untuk mengetahui dan menambah pemahaman guru dalam mendesain pembelajaran IPS dan PKn berbasis Literasi ICT (*Information and Communication Technology*) pada jenjang sekolah dasar.

**HASIL DAN PEMBAHASAN**

**Desain Pembelajaran**

Desain pembelajaran berasal dari dua suku kata yaitu desain dan pembelajaran. Masing-masing memiliki makna tertentu. Desain berarti suatu rancangan (Noviandi, S, and F 2020). Sedangkan pembelajaran adalah proses adanya interaksi antara komponen-komponen (guru, siswa, tujuan, materi, media, metode dan evaluasi) sehingga adanya perubahan tingkah laku (Pane and Dasopang 2017). Sehingga, desain pembelajaran adalah praktik yang menggabungkan media dan konten teknologi komunikasi untuk mendukung transfer pengetahuan yang efektif antara komponen-komponen belajar seperti guru dan siswa (Sukarno et al. 2013). Desain pembelajaran juga merupakan desain proses pembelajaran berdasarkan kebutuhan dan tujuan pembelajaran, serta sistem penyampaiannya, untuk meminimalkan kesulitan siswa dalam memahami pembelajaran dan menciptakan pembelajaran yang efektif dan efisien ketika dilaksanakan, yang akan menjadi acuan (Khoerunnisa and Aqwal 2020).

Pendapat lain mengatakan ialah bahwa desain pembelajaran adalah proses sistematik yang dilakukan dengan menerjemahkan prinsip-prinsip belajar dan pembelajaran menjadi rancangan yang dapat diimplementasikan dalam bahan dan aktivitas pembelajaran (Fadhilaturrahmi, Ananda, and Yolanda 2021). Hal ini juga diperkuat bahwa desain pembelajaran adalah proses sistemik dan reflektif menerjemahkan prinsip-prinsip pembelajaran dan instruksi ke dalam rencana untuk bahan ajar, kegiatan, sumber informasi, dan evaluasi (Klein and Kelly 2018).

Berdasarkan pendapat diatas maka dapat disimpulkan bahwa desain pembelajaran adalah proses yang sistematis dan reflektif dalam menerjemahkan prinsip-prinsip belajar dan pembelajaran ke dalam bentuk suatu perencanaan yang digunakan sebagai materi pembelajaran, kegiatan pembelajaran, sumber belajar, dan evaluasi pembelajaran.

**Pembelajaran IPS dan PKn**

IPS/ *social studies* adalah mengkaji tentang manusia berbagai aspek dalam sistem kehidupan masyarakat (Kuntari 2019). IPS juga mempelajari manusia bergerak dan memenuhi kebutuhan hidup. IPS sering juga dikatakan sebagai Ilmu yang secara ilmiah mempelajari berbagai disiplin ilmu social, manusia, dan aktivitas dasar manusia yang memberikan pengetahuan informasi serta dapat memahami secara kuat/mendalam oleh peserta didik/siswa khususnya di jenjang sekolah dasar (Jannah, M. 2019). Oleh karena itu, IPS mempelajari mengenai semuaaktivitasmanusia. IPS atau ilmu pengetahuan sosial dapat mengembangkan ilmu/*knowledge* pengetahuan, mengembangkan keterampilan/*skills* dalam hubungannya dengan masing-masing manusia dan tindakan yang empatik sehingga dapat menimbulkan *knowledge*/pengetahuan. IPS bertujuan untuk memberikan pengetahuan dan pemahaman tentang fakta serta materi yang harus diingat dan diimplementasikan untuk menumbuhkan rasa sadar akan tanggung jawab dalam bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara (Jumriani 2021). Disisi lain, tujuan dari pendidikan IPS didasarkan atas perilaku peserta didik yaitu: (1) pengetahuan & pemahaman, (2) sikap pembelajaran kehidupan, (3) memiliki *value* & sikap social, (4) *skills*.

Hakikat PKn artinya merupakan upaya yang sadar dan berkala untuk menerangi kehidupan bangsa bagi warga negara, dengan menggunakan jati diri dan moral bangsa menjadi dasar aplikasi hak dan kewajiban bela negara, kelangsungan hidup serta kesuksesan bangsa dan negara (Nurdiansyah and Dewi 2021). Tujuan pendidikan kewarganegaraan artinya supaya setiap rakyat negara adalah warga negara yg baik (“Yogi Nugraha” 2016), dan juga bisa didefinisikan agar menjadi masyarakat negara dengan kecerdasan intelektual, sosial serta emosional serta kecerdasan spiritual. Pendapat lain juga menjelaskan bahwa tujuan pembelajaran PKn untuk dapat menghasilkan peserta didik/ warga negara atau penduduk yang baik dan mempunyai karakter yang selaras dengan nilai-nilai yang termuat dalam pancasila (Zati 2018).

**Desain Pembelajaran berbasis Literasi ICT**

Pengertian ICT (*Information and Communication Technology*) atau lebih dikenal dengan TIK (Teknologi Informasi dan Komunikasi) adalah aspek yang melibatkan teknologi dalam memproses informasi. Pembelajaran berbasis Literasi ICT (*Information and Communication Technology*) adalah kemampuan untuk menggunakan teknolgi digital dalam pembelajaran. Literasi ICT (*Information and Communication Technology*) dapat memberikan pengalaman belajar menyenangkan bagi siswa dan dapat meningkatkan inovasi serta kreatifitas pada siswa. Desain pembelajaran berbasis Literasi ICT (*Information and Communication Technology*) berpusat pada siswa dengan kombinasi teknologi digital. Penggunaan ICT dalam pembelajaran memberikan dampak positif terhadap kemampuan peserta didik sehingga secara tidak langsung, penggunaan ICT dapat meningkatkan kemampuan literasi peserta didik (Rahmawati 2018). Pada bidang pendidikan, Penggunaan ICT dapat membuat perbedaan besar pada proses pembelajaran yaitu cara guru mengajar, cara belajar peserta didik, dan dapat membantu peserta didik memperoleh keterampilan (Jumila, Maria Paristiowati, Zulhipri Zulhipri 2018).

Desain pembelajaran IPS dan PKn yang berbasis ICT sangatlah relevan digunakan pada masa sekarang karena dapat mengembangkan tema dalam pembelajaran IPS dan PKn, mengembangkan media yang dibutuhkan dan mengembangkan sumber relajar yang mendalam.

1. Mengembangkan media

Pembelajaran yang efektif memerlukan perencanaan yang baik, diantaranya media yang akan digunakan dalam proses pembelajaran. ICT merupakan media yang sangat efektif dalam pembelajaran IPS dan PKn (Darimi 2017). Seperti penggunaan multimedia interaktif dari berbagai aplikasi digital. Aplikasi digital dapat membuat animasi-animasi yang awalnya abstrak dapat dijadikan konkret sehingga mudah dipahami peserta didik.

1. Mengembangkan sumber belajar/materi ajar

Peranan ICT untuk pengembangan sumber belajar/materi ajar dilakukan dengan cara *searching*/mencari buku ajar berupa e-book atau *e-journal* di *web site* atau perpustakaan digital baik berbayar maupun gratis (Nurdyansyah 2016).

1. Mengembangkan evaluasi

Pengembangan evaluasi dengan ICT lebih efektif dan efisien dibanding dengan mediakonvensional seperti kertas. Bagi pendidik, pembuatan evaluasi pembelajaran dengan ICT seperti penggunaan komputer dan aplikasi google/microsoft lainnya cukup mudah baik dari segi biaya, waktu, maupun tenaga. Apalagi sekarang banyak muncul aplikasi-aplikasi evaluasi bagi siswa yang lebih menarik dan menyenangkan diantaranya quiziz, kahoot, dan kuis lainnya yang bisa diakses secara gratis.

**KESIMPULAN**

Kesimpulan dari penelitian ini menunjukkan bahwa desain pembelajaran IPS dan PKn berbasis Literasi ICT (*Information and Communication Technology*) di sekolah dasar perlu dikembangkan oleh guru dalam proses pembelajaran seperti pemanfaatan media digital dalam mengembangkan media, mengembangkan sumber belajar dan mengembangkan evaluasi agar memberikan pembelajaran yang bermakna dan menyenangkan bagi setiap siswa. Desain pembelajaran IPS dan PKn yang berbasis ICT sangatlah relevan digunakan pada masa sekarang karena dapat mengembangkan tema dalam pembelajaran IPS dan PKn, mengembangkan media yang dibutuhkan dan mengembangkan sumber relajar yang mendalam yaitu 1) Mengembangkan media, 2) Mengembangkan sumber belajar/materi ajar, 3) Mengembangkan evaluasi.

**UCAPAN TERIMA KASIH**

Terima kasih penulis ucapkan kepada semua pihak yang telah membantu peneliti dalam menyelesaikan artikel ini sehingga bisa terwujud dan bisa menjadi pedoman bagi peneliti lainnya dalam melakukan riset dimasa yang akan datang.

**DAFTAR PUSTAKA**

Abdullah. 2017. “45-83-1-Sm” 1 (1): 45–62.

Ariesta, Freddy Widya dan Erlina Novi Kusumayati. 2018. “PENGEMBANGAN MEDIA KOMIK BERBASIS MASALAH UNTUK PENINGKATAN HASIL BELAJAR IPS SISWA SEKOLAH DASAR.” *Journal of Physical Therapy Science* 3 (1): 1–11. http://dx.doi.org/10.1016/j.neuropsychologia.2015.07.010%0Ahttp://dx.doi.org/10.1016/j.visres.2014.07.001%0Ahttps://doi.org/10.1016/j.humov.2018.08.006%0Ahttp://www.ncbi.nlm.nih.gov/pubmed/24582474%0Ahttps://doi.org/10.1016/j.gaitpost.2018.12.007%0Ahttps:

Darimi, Ismail. 2017. “Optogenetic Probes.” *Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi* 1 (2): 111–21. https://doi.org/10.1007/s11068-008-9037-4.

Fadhilaturrahmi, Rizki Ananda, and Sisi Yolanda. 2021. “Jurnal Basicedu.” *Jurnal Basicedu* 5 (3): 1683–88.

Fitriyani, Dewi Mariyah, Sugeng Eko Putro Widoyoko, and Galih Yansaputra. 2021. “Penerapan Media Audio Visual Pada Tema 1 Kelas 4 Sebagai Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar Dan Keaktifan Belajar Siswa Di Sekolah Dasar.” *Pendidikan Dasar* 2 (1): 59–66.

Ginanjar, Asep, Noviani Achmad Putri, AisyahNur Sayidtun Nisa, Fredy Hermanto, and Adila Bunga Mewangi. 2019. “Implementasi Literasi Digital Dalam Proses Pembelajaran Ips Di SMP Al-Azhar 29 Semarang.” *Harmony* 4 (2): 99–105.

Gusman, Hagi Eka. 2014. “Hubungan Gaya Kepemimpinan Kepala Sekolah Dengan Kinerja Guru Di SMP N Kecamatan Palembayan Kabupaten Agam.” *Bahana Manajemen Pendidikan* 2 (1): 293–301.

Hemanda, Anila F, Abd. Azis tata Pangarsa, Abdul Halim Fathani, Agung Nugroho Catur Saputro, and Agung Kuswantoro. 2020. *Literasi Disrupsi*. *Paper Knowledge . Toward a Media History of Documents*.

Jumila, Maria Paristiowati, Zulhipri Zulhipri, Edith Allanas. 2018. “Analisis Literasi Digital (ICT) Peserta Didik Melalui Pemanfaatan Web Kahoot Dalam Pembelajaran Koloid.” https://doi.org/DOI: https://doi.org/10.21009/JRPK. 082 . 04.

Jumriani, Dkk. 2021. “Telaah Literatur ; Komponen Kurikulum IPS Di Sekolah Dasar Pada Kurikulum 2013 | Jumriani | Jurnal Basicedu.” 2021. https://doi.org/https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i3.896.

Khoerunnisa, Putri, and Syifa Masyhuril Aqwal. 2020. “Analisis Model-Model Pembelajaran.” *Fondatia* 4 (1): 1–27. https://doi.org/10.36088/fondatia.v4i1.441.

Klein, James D., and Wei Qiang Kelly. 2018. “Competencies for Instructional Designers: A View from Employers.” *Performance Improvement Quarterly* 31 (3): 225–47. https://doi.org/10.1002/piq.21257.

Kuntari, Septi. 2019. “Relevansi Pendidikan Ips Dalam Arus Globalisasi.” *Hermeneutika : Jurnal Hermeneutika* 5 (1): 25. https://doi.org/10.30870/hermeneutika.v5i1.7389.

Lase, Fatiani. 2019. “HUBUNGAN SEKOLAH DENGAN KEPRIBADIAN SISWA KELAS VIII SMP NEGERI 3 GUNUNGSITOLI SELATAN TAHUN PELAJARAN 2018 / 2019” 12.

Noviandi, Hendra, Neviyarni S, and Farida F. 2020. “Pengembangan Desain Pembelajaran Model Assure Menggunakan VAK Di Sekolah Dasar.” *Jurnal Basicedu* 4 (4): 977–84. https://doi.org/10.31004/BASICEDU.V4I4.491.

Nurdiansyah, Muhamad Farhan ;, and Dinie Anggraeni Dewi. 2021. “Pendidikan Kewarganegaraan Dalam Kehidupan Berbangsa Dan Bernegara.” *Indonesian Journal of Islamic Studies* 2 (2): 105–15.

Nurdyansyah. 2016. “Developing ICT-Based Learning Model to Improve Learning Outcomes IPA of SD Fish Market in Sidoarjo | Jurnal TEKPEN.” 2016. https://journal.unesa.ac.id/index.php/jtp/article/view/1137.

Pane, Aprida, and Muhammad Darwis Dasopang. 2017. “BELAJAR DAN PEMBELAJARAN.” *FITRAH: Jurnal Kajian Ilmu-Ilmu Keislaman* 3 (2): 333–52. http://jurnal.iain-padangsidimpuan.ac.id/index.php/F/article/view/945.

Puspasari, Iin, and Febrina Dafit. 2021. “Implementasi Gerakan Literasi Sekolah Di Sekolah Dasar.” *Jurnal Basicedu* 5 (3): 1390–1400.

Rahmawati, Nofiana Ika. 2018. “Pemanfaatan ICT Dalam Meningkatkan Kemampuan Literasi Matematika.” *Prisma* 1: 381. https://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/prisma/article/view/19606/9529.

Safi’i, Ahmad. 2018. “STRATEGI MEMBANGUN BUDAYA BACA (Studi Kasus Di Kelas 4 Ahmad Dahlan SDIT Salsabila 2 Klaseman Ngaglik Sleman).” *Abdau: Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah* 1 (1): 270–89. https://doi.org/10.36768/abdau.v1i2.15.

Sri Rahayu, Endang Budiasih Yusran Khery Baiq Asma Nufida Suryati. 2018. “Gagasan Model Pembelajaran Mobile – Nos Untuk Peningkatan Literasi Sains Siswa” 6 (1).

Sukarno, Lies Lestari, Yulianti, and Sularmi. 2013. “Identifikasi Permasalahan Penyusunan Desain Pembelajaran Berbasis Kurikulum 2013 Melalui Pembimbingan Tatap Muka Dan Email Bagi Guru Sekolah Dasar.” *Inovasi Pendidikan*, 373–78.

“Yogi Nugraha.” 2016 1 (1): 43–57.

Zati, Vidya Dwi Amalia. 2018. “Upaya Untuk Meningkatkan Minat Literasi Anak Usia Dini.” *Bunga Rampai Usia Emas* 4 (1): 18–21.