

**PEMBUATAN MEDIA
PEMBELAJARAN AUDIO
VISUAL SEBAGAI
PENGUATAN LITERASI
DIGITAL**

*DEVELOPMENT OF AUDIO
VISUAL LEARNING MEDIA AS A
STRENGTHENING OF DIGITAL
LITERACY*

Tony Mirwanto

boxtony85@gmail.com

Lektor Politeknik Imigrasi Jakarta

**Sri Kuncoro Bawono, A.Md. Im.,
S.H., M.P.A.**

kuncoro@poltekim.ac.id

Lektor Politeknik Imigrasi Jakarta

Link Artikel

<https://journal.poltekim.ac.id/jaim/article/view/434>

Article history

Received : 06-09-2022

Revised : 08-09-2022

Accepted : 12-09-2022

Abstrak

Perkembangan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) sangat pesat dan berimbas pada proses pembelajaran di Perguruan Tinggi Kedinasan. Penggunaan media sumber pembelajaran tidak saja terbatas pada printed resource (sumber belajar cetak), namun juga berupa digital resource. Fenomena semacam ini menuntut peningkatan kapasitas dosen Perguruan Tinggi Kedinasan dalam pembuatan media berbasis digital, terlebih lagi beberapa tahun terakhir marak dengan pembelajaran online jarak jauh. Pengembangan media yang joyfull dan berbasis teknologi menjadi kebutuhan, dan juga sebagai implementasi penguatan literasi digital. Pelatihan dan pendampingan dosen Perguruan Tinggi Kedinasan perlu dilakukan untuk membantu meng-upgrade kemampuan mereka membuat media digital (audio visual) yang dapat diterapkan dalam proses pembelajaran. Pengabdian kepada Masyarakat (PkM) ini bertujuan untuk meningkatkan wawasan dan keterampilan guru di SMA Pelita Utama Kepulauan Riau. PkM dilaksanakan dengan bentuk kegiatan seminar literasi digital dan pelatihan pembuatan media ajar audio visual. Signifikansi dan kontribusi literasi digital ditanamkan pada guru madrasah sampai pada proses pembuatan media audio visual. Hasil PkM terlihat pada kemampuan guru madrasah dalam membuat media berbasis TIK, indikasi keterampilan tampak dalam memanfaatkan beberapa aplikasi, antara lain; canva, toon app, remove background, dan xrecorder. Masing-masing aplikasi tersebut memiliki fungsinya tersendiri sebagai media untuk memformulasi materi ajar ke dalam media audio visual.

Kata Kunci: Audio Visual; Literasi Digital; Media Pembelajaran

Abstract

The development of Information and Communication Technology (ICT) is rapid and impacts the learning process in the madrasah. The use of learning resource media is not only limited to printed resources, but also digital resources. This kind of phenomenon demands an increase in the capacity of madrasah teachers to produce digital-based media, especially in recent years, where online distance learning has been booming. The development of joyful and technology-based press is necessary, as well as an implementation of strengthening digital literacy. Madrasah teacher training and assistance need to be carried out to help upgrade their ability to create digital media (audio-visual) that can be applied in the learning process. This Community Service (CS) aims to increase the insight and skills of teachers at SMA Pelita Utama Kepulauan Riau is carried out in the form of digital literacy seminar activities and training in making audio-visual teaching media. The significance and contribution of digital literacy is instilled in madrasah teachers up to the process of making audio-visual media. The results of CS can be seen in the ability of madrasah teachers to create ICT-based media; indications of skills are seen in utilizing several applications, including; canva, toon app, remove background, and recorder. Each of these applications has its function as a medium for formulating teaching materials into audio-visual media.

Keywords: Audio Visual; Digital Literacy; Teaching Media

PENDAHULUAN

Indonesia memiliki tingkat penetrasi internet yang tinggi sebesar 64%, atau 175,4 juta pengguna (Ariansyah et al., 2021). Kondisi dan situasi pandemic, internet tidak hanya menjadi kebutuhan, tetapi juga menjadi ketergantungan. Internet memiliki banyak manfaat, tetapi ketergantungan internet juga menimbulkan sejumlah besar ancaman. Risiko penggunaan internet antara lain disinformasi dan misinformasi, pelanggaran privasi, ujaran kebencian, dan penipuan (Luthfia et al., 2019). Anak-anak dan remaja dianggap rentan terhadap bahaya dampak negatif pemanfaatan internet. Mereka memproses informasi visual lebih cepat, dan merekalah pemain yang baik, multitasker, dan imajinatif (Livingstone, 2011).

Ana-anak dan remaja belum dapat sepenuhnya memahami konsep-konsep yang kompleks, atau mengerti hubungan antara perilaku mereka dan konsekuensi yang akan mereka hadapi, atau mereka belum cukup mampu dalam pengendalian diri (WHO, 2016). Beberapa dampak negatif media online bagi remaja antara lain; informasi yang salah, pornografi, konten kekerasan, *cyberbullying*, ujaran kebencian, dan kontak dengan orang asing (Luthfia et al., 2019).

Peringkat daya saing digital dunia IMD 2020 Indonesia masih berada di peringkat 56 dari 63 negara, artinya masih sama dengan peringkat tahun sebelumnya. Ada tiga faktor yang menjadi fokus *World Digital Competitiveness Ranking (WDCR)* dalam mengukur kapasitas dan kesiapan 63 negara untuk mengadopsi dan mengeksplorasi teknologi digital guna transformasi ekonomi dan sosial, yakni; 1) pengetahuan yang menangkap infrastruktur tidak terwujud yang diperlukan untuk pembelajaran dan dimensi penemuan teknologi, 2) teknologi yang mengkuantifikasi lanskap pengembangan teknologi digital, dan 3) kesiapan masa depan yang menguji tingkat kesiapan ekonomi untuk melakukan transformasi digitalnya (IMD, 2020).

Data *report* ranking Indonesia mengalami peningkatan pada faktor *future readiness*, namun

terjadi penurunan pada faktor teknologi dan pengetahuan. Indonesia masih tertinggal dalam persaingan digital, situasi semakin mendesak untuk menciptakan sinergi antara dunia Pendidikan, industry, pemerintah, dan masyarakat menuju pada ekosistem *data science* dan *Artificial Intelligence (AI)*.

Dunia pendidikan menjadi salah satu bagian dari sistem percepatan kemajuan dan keunggulan masyarakat Indonesia sudah selayaknya ditingkatkan proses pelaksanaannya dengan basis teknologi komputer. Ketersediaan Sumber Daya Manusia (tenaga pendidik dan kependidikan) perlu dibekali dengan pengetahuan dan keterampilan menggunakan teknologi informasi dan komunikasi. Literasi digital merupakan kebutuhan mendesak untuk segera dipenuhi yang kemudian disinergikan dengan pendidikan (Kuntari, 2022). Pelatihan literasi digital menjadi keniscayaan untuk meningkatkan daya saing digital Indonesia dengan negara-negara lain. Percepatan dalam peningkatan literasi digital, pelibatan guru menjadi sasaran strategis untuk dilatih, sehingga memudahkan segala macam tugas yang diemban. Selain itu guru juga dapat melakukan diseminasi pengetahuan dan keterampilan literasi digitalnya kepada peserta didik baik secara langsung maupun tidak langsung. Kondisi kemampuan literasi digital guru SMA Pelita Utama Kepulauan Riau menunjukkan keseimbangan kompetensi antara mereka yang terbiasa menggunakan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) dengan yang kurang terbiasa menggunakannya. Terdapat 14 (50%) dari 28 guru yang kurang terbiasa memanfaatkan TIK dalam proses pembelajaran. Beberapa faktor yang melatarbelakangi kondisi tersebut, antara lain; 1) pengetahuan guru tentang literasi digital masih kurang memadai, 2) pemanfaatan literasi digital dalam proses pembelajaran dinilai masih minim/kurang optimal, dan 3) proses pembelajaran masih berbasis pada sumber/media pembelajaran berbasis paper.

Beberapa faktor tersebut mengakibatkan minimnya kompetensi literasi digital guru sekaligus daya saing guru yang rendah. Kondisi seperti ini memerlukan penguatan literasi digital dalam proses pembelajaran melalui pembuatan media audio-visual. Tujuan dari penguatan dengan bentuk kegiatan pelatihan ditujukan untuk meningkatkan pengetahuan dan wawasan literasi digital, mengembangkan dan menerapkan media audiovisual dalam proses pembelajaran

METODE PELAKSANAAN

Metode pengabdian masyarakat ini dibagi dalam beberapa tahapan mulai dari observasi awal untuk memperoleh dan memetakan data sumber daya,

pengembangan bahan edukasi (media belajar), edukasi untuk meningkatkan pengetahuan dan keterampilan, hingga evaluasi keberhasilan program. Tahapan metode pengabdian sebagai mana terdeskripsikan dalam Tabel 1.

Pelatihan pembuatan media pembelajaran audio visual dilaksanakan secara online dan offline. Webinar dilakukan secara online tentang wacana literasi digital dengan target peningkatan wawasan dan pengetahuan literasi digital. Sedangkan pelatihan pembuatan media pembelajaran audio visual dilaksanakan secara offline bertujuan meningkatkan kemampuan dalam membuat media ajar audiovisual.

Tabel 1. Tahapan metode PkM

No.	Tahapan	Target	Jadwal
1	Pemetaan Awal	Perolehan informasi awal untuk menentukan kelayakan pelaksanaan program pengabdian pada masyarakat sasaran	Minggu 1
2	Membangun Komunikasi Sosial	Terjalin komunikasi yang kondusif dengan mitra PkM	Minggu 1
3	Pemetaan Partisipatif	Terdapat gambaran secara umum dan persoalan yang dialami guru	Minggu 2
4	Perumusan Masalah	Penemuan masalah mendasar yang terjadi pada mitra	Minggu 2
5	Penyusunan Strategi Program	Penentuan berbagai kegiatan aksi yang diperlukan sebagai jalan keluar penyelesaian masalah mitra	Minggu 2
6	Pengorganisasian Dampingan	Pembentukan kelompok-kelompok kerja yang kemudian dilibatkan dalam semua program penyelesaian masalah	Minggu 2-3
7	Pelaksanaan Program	Pelaksanaan program dan kegiatan yang telah disusun secara simultan dengan melibatkan guru secara penuh	Minggu 3-4
8	Refleksi	Penilaian keberhasilan atau hambatan setiap kegiatan dilakukan setiap selesainya program kegiatan	Minggu 4

Tabel 2. Pelaksanaan PkM di SMA Pelita Utama

Waktu	Kegiatan & Materi	Target	Dampak
Sabtu, 01/07/2023	Seminar Literasi Digital dengan Materi “Konsep Literasi Digital & Pembelajaran Online”	Peningkatan wawasan dan pengetahuan Guru tentang literasi digital	Guru memiliki wawasan, pengetahuan, dan kesadaran tentang literasi digital

Senin, 02/07/2023	Workshop Literasi Digital dengan Materi “Optimalisasi Media Gambar & Video Pada Pembelajaran SMA Pelita Utama ”	Peningkatan kemampuan Guru dalam membuat media ajar audiovisual	Guru memiliki kemampuan membuat media ajar audio visual
-------------------	---	---	---

PEMBAHASAN

Pelaksanaan Pengabdian kepada Masyarakat yang sasarannya adalah guru-guru SMA Pelita Utama Kepulauan Riau yang berlangsung pada tanggal 01 – 02 Juli 2022 dikemas dalam bentuk Pelatihan Literasi Digital membawa dampak positif di kalangan tenaga pendidik (Tabel 2). Dari aspek proses pelaksanaan pelatihan, para guru sebagai peserta menikmati kegiatan dengan semangat dan antusiasme tinggi. Mereka mendengar setiap materi yang disampaikan secara seksama dan mengikuti arahan yang diberikan oleh pemateri maupun instruktur.

Materi pertama yang disampaikan pada tanggal 19 Februari 2022 tentang Konsep Literasi Digital dan Pembelajaran Online berdampak pada peningkatan wawasan para guru mengenai makna literasi digital, penerapan literasi digital dalam dunia pendidikan, etika bermedia sosial, dan pembelajaran digital atau *online*. Pemahaman guru terhadap makna literasi digital lebih meningkatkan kesadaran mereka untuk menerima perkembangan teknologi pembelajaran yang semakin pesat. Modal awal kepemilikan guru terhadap *smartphone* memudahkan proses pelatihan dan mengubah kebiasaan penggunaan alat komunikasi dari perihalnya sederhana berupa *chatting* ke arah penggunaan yang lebih kompleks.

Para guru sebenarnya telah melakukan kegiatan pembelajaran berbasis literasi digital dengan praktik yang sederhana yakni komunikasi dengan peserta didik melalui sosial media *WhatsApp*. Bahkan di antara mereka telah memanfaatkan *smartphone* untuk mencari bahan ajar, namun bahan/materi ajar tersebut belum dikelola dengan

baik atau diformat ke dalam media yang menarik. Pelatihan digital ini guru peserta pelatihan mampu mengubah informasi dari media *online* maupun cetak kepada media yang lebih berkualitas dan merupakan perpaduan antara teks, gambar, dan video.

Peserta pelatihan disadarkan pada penggunaan media sosial secara bijak dengan tetap mengacu pada anjuran Majelis Ulama Indonesia yang mengharamkan komunikasi yang mengarah pada perilaku ghibah, fitnah, namimah, dan penyebaran permusuhan. Guru juga menjadi memahami bermedsos ria tanpa melakukan *bullying*, mengumbar ujaran kebencian, permusuhan atas dasar ras, agama, suku, dan antar golongan.

Guru juga diingatkan agar menghindari penyebaran berita bohong (*hoax*), konten porno-grafi, dan segala hal yang bertentangan dengan syariat (Desi, 2020). Lebih jauh lagi guru diingatkan agar tidak mudah menyebarkan informasi yang kurang tepat waktu dan tempatnya. Pada kegiatan seminar yang menjadi bagian dari pelatihan literasi digital, para peserta juga diberi wawasan tentang bahaya penggunaan media sosial sebagai hal yang tidak terpisahkan dari tantangan literasi digital itu sendiri. Minimal ada dua tantangan literasi digital sebagaimana yang diungkapkan oleh pemateri yakni informasi yang banyak dan konten negatif (Karaman et al., 2020).

Guru SMA Pelita Utama Kepulauan Riau melalui pelatihan literasi digital ini mampu mengembangkan bahan ajar dengan memanfaatkan berbagai aplikasi yang tersedia. Beberapa aplikasi yang disampaikan dalam pelatihan antara lain; *canva*, *remove background*, *toon app*, dan *x-*

recorder. Setiap guru diberi tugas untuk membuat satu materi ajar dengan menggunakan aplikasi *canva*. Mereka diminta untuk menaruh foto pribadi yang backgroundnya dihapus kemudian diubah formatnya menjadi kartun dengan memanfaatkan aplikasi *toon app*.



Gambar 1. Penyampaian Pelatihan
Mempresentasikan Materi Beberapa Aplikasi

Teks materi ajar diambil dari mata pelajaran yang selama dibina dan diketik di media *canva*. Upaya penambah daya tarik media ajar selain teks, materi juga dikemas dalam bentuk video. Para guru merekam dirinya secara audio visual sesuai dengan materi yang dipilih (Friska et al., 2018). Proses perekaman materi ajar menggunakan aplikasi *x-recorder*. Pembuatan media ajar dengan memanfaatkan berbagai aplikasi menunjukkan kemampuan guru semakin meningkat dan tentunya berdampak lebih lanjut pada peningkatan kualitas pembelajaran.

Selama ini guru yang mengajar di MI Nurul Huda 1 Kedungkandang Kepulauan Riau masih banyak yang memanfaatkan media dan bahan ajar cetak, namun setelah mengikuti pelatihan mereka mendapat tambahan keterampilan dalam membuat media pembelajaran berbasis literasi digital. Peningkatan kemampuan ini berguna untuk menunjang proses pembelajaran yang *joyfull* dan sekaligus membangkitkan motivasi belajar peserta didik.

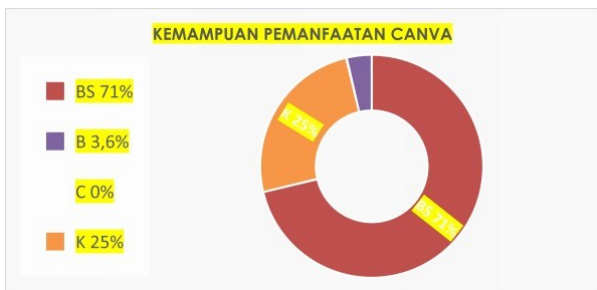
Media ajar digital yang dibuat oleh para guru dapat dilakukan dengan menggunakan *smartphone* tidak

selamanya memakai laptop atau *computer*. Salah satu hasil pelatihan terdapat perubahan pembiasaan dalam pemanfaatan *smartphone/handphone* dari sekedar sebagai alat komunikasi keseharian menjadi alat komunikasi pembelajaran. Tradisi akademik lebih menonjol di kalangan guru SMA Pelita Utama yang berawal dari perubahan *mindset*. Nilai kegunaan pelatihan membawa habituasi baru bagi guru untuk melakukan aktivitas sekecil apapun dalam proses pembelajaran berbasis digital (Karaman et al., 2020).

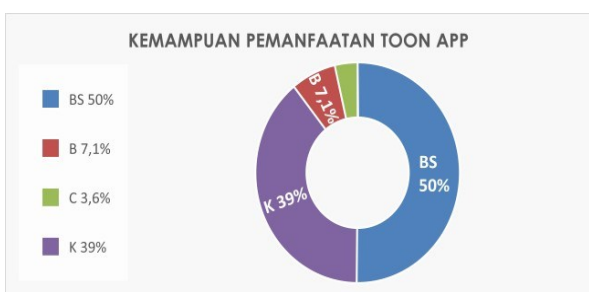
Pelaksanaan pelatihan pengembangan media ajar digital dapat menambah pengetahuan dan keterampilan para pendidik di SMA Pelita Utama. Disamping itu perkembangan sikap adaptif terhadap kemajuan teknologi pembelajaran berbasis internet juga meningkat seiring pengetahuan, wawasan, dan keterampilan yang ada pada diri pendidik.

Guru atau pendidik tidak lagi merasa teralienasi dari teknologi pembelajaran yang bersifat digital, kondisi semacam ini tentunya meningkatkan rasa percaya diri sekaligus harga diri mereka dalam menjalankan tugas utama yakni pembelajaran. Teknologi digital sudah menjadi menu santapan setiap hari, apalagi pandemi Covid-19 selama dua tahun melanda hampir semua sendi kehidupan manusia, tidak terkecuali dunia Pendidikan yang paling merasakan dampak wabah tersebut (Sutisna, 2020).

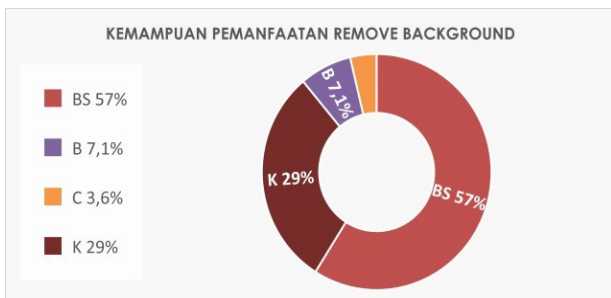
Secara kuantitatif, para guru SMA Pelita Utama memiliki kemampuan tambahan setelah mendapat training pengembangan media ajar audio visual. Media ajar itu memanfaatkan paling tidak empat aplikasi yakni, *Canva*, *Toon App*, *Remove Background*, dan *X-Recorder* (Tabel 3). Nilai kemampuan pemanfaatan aplikasi ditunjukkan pada Gambar 2, Gambar 3, Gambar 4 dan Gambar 5.



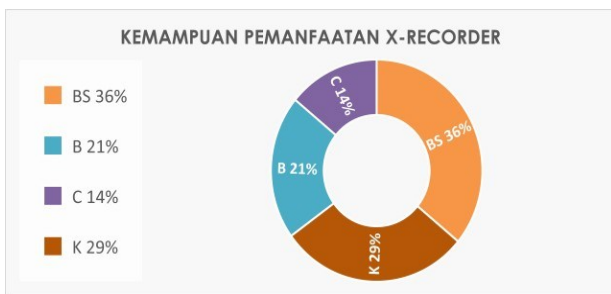
Gambar 2 Prosentase kemampuan pemanfaatan aplikasi *canva*



Gambar 3. Prosentase kemampuan pemanfaatan



Gambar 4. Prosentase kemampuan pemanfaatan



Gambar 5. Prosentase kemampuan pemanfaatan aplikasi *x-Recorder*

Tuntutan penggunaan media pembelajaran yang menarik tidak terlepas dari kemajuan teknologi informasi yang begitu pesat (Sugiarto, 2019). Kondisi wabah pandemi pada tahun 2020 juga mempertegas kebutuhan pembelajaran jarak berbasis digital dan *online*. Apabila kemampuan pendidik tidak ditingkatkan, maka dampak negatif di dunia pendidikan adalah semakin anak didik dan pendidik tertinggal dalam hal informasi dan keterampilan memanfaatkan teknologi (Khalifah, 2017).

Pengembangan media pembelajaran ber- basis digital yang dilaksanakan di MI Nurul Huda 1 Kedungkandang Kepulauan Riau merupakan usaha nyata untuk meningkatkan keterampilan guru (pendidik) dalam memanfaatkan berbagai aplikasi yang tersedia menjadi media pembelajaran yang menarik (Simanjuntak, 2022). Tentu saja pengelolaan kelas dengan pemanfaatan media pembelajaran digital ditujukan untuk mempermudah proses belajar peserta didik dan sebagai bukti profesionalisme yang melekat pada diri guru/pendidik (Munadhi, 2008).

Penguatan literasi digital di kalangan guru madrasah menjadi sebuah kebutuhan karena peserta didik telah diliputi berbagai perangkat elektronik. Penyesuaian suasana belajar di kelas dengan kondisi kehidupan sehari-hari peserta didik merupakan perihal yang perlu mendesak dilakukan oleh setiap guru, jika proses pembelajaran diharapkan penuh makna dan diminati peserta didik. Pada situasi ini, pembelajaran mengalami pergeseran dari literasi baca tulis konvensional menuju pada media elektronik yang lazim disebut sebagai literasi digital. Pembelajaran di madrasah tidak lagi berlangsung secara tradisional-konvensional namun modernitas menggeliat di kalangan pendidik madrasah dengan memanfaatkan media digital (Yamin et al., 2022).

Kualitas pembelajaran berimbas pada kualitas sumber daya manusia (baik guru maupun anak didik). Peningkatan kualitas pembelajaran sebagai

entitas perbaikan kualitas Pendidikan menjadi strategi investasi mutu sumber daya manusia (Prastowo, 2014). Sebuah keniscayaan bahwa literasi digital adalah pilihan tidak terelakkan dalam dunia pendidikan, sebab masyarakat sekarang telah ber- transformasi menjadi masyarakat informasi (*information society*) dan masyarakat ilmu pengetahuan (*knowledge society*) (Munir, 2017). Informasi yang diakses oleh masyarakat (termasuk guru dan anak didik) sebagai sumber belajar tersedia begitu banyak dan luas di dunia maya, maka pemanfaatan media pembelajaran digital sudah menjadi bagian tidak terpisahkan dalam proses mendidik generasi bangsa.

KESIMPULAN

Hasil pelatihan literasi digital bagi guru-guru SMA Pelita Utama menunjukkan beberapa progress yang dialami oleh para pendidik, baik dalam aspek kognitif, afektif, maupun psikomotorik. Pada aspek kognitif, paraguru berdasarkan informasi awal didapatkan bahwa 50% Guru memiliki wawasan literasi digital dan terbiasa dalam menggunakan media digital, setelah seminar dan pelatihan, secara kuantitas meningkat menjadi 94%. Pengetahuan mereka tidak sebatas literasi digital secara umum, namun ditambah dengan pemanfaatan dan praktik literasi digital dalam dunia Pendidikan. Pada tataran afektif, sikap positif yang ditunjukkan oleh guru-guru SMA Pelita Utama dengan indikasi antusiasme (97%), semangat (93%), kerjasama (89%), *sharing ide* (88%). Sedangkan pada ranah psikomotorik, para guru sebagian besar dapat menggunakan aplikasi *canva*, *remove background*, *toon app*, dan *x-recorder* dengan baik dalam media pembelajaran audio visual.

Sebagai tindak lanjut sekaligus pengembangan pengabdian ini, kegiatan dapat dilakukan dengan penggunaan media yang lebih kompatibel (tidak sekedar *smartphone*), tetapi ditekankan pada media

laptop atau komputer. Hal ini ditujukan untuk mendapatkan hasil rekaman suara dan gambar (audio-visual) yang lebih maksimal. Penekanan pada penerapan media ajar audiovisual dapat ditindaklanjuti dalam praktik pembelajaran di depan teman sesama guru (*peer teaching*).

UCAPAN TERIMA KASIH

Pelaksanaan Pengabdian kepada Masyarakat (PkM) yang dikemas dalam kegiatan pelatihan pembuatan media audio visual tidak terlepas dari dukungan beberapa pihak. Oleh karena itu, selayaknya ucapan terimakasih disampaikan kepada Politeknik Imigrasi, Dosen-dosen Politeknik Imigrasi, dan Pimpinan dan Guru-guru SMA Pelita Utama Kepulauan Riau, serta pihak-pihak yang tidak bisa disebutkan satu persatu.

DAFTAR PUSTAKA

- Ariansyah, K., Sirait, E. R. E., Nugroho, B. A., & Suryanegara,
- M. (2021). Drivers of and barriers to e-commerce adoption in Indonesia: Individuals' perspectives and the implications. *Telecommunications Policy*, 45(8), 102219. <https://doi.org/10.1016/j.telpol.2021.102219>
- Desi, Y. P. (2020). Gerakan Literasi Digital Berbasis Sekolah: Implementasi dan Strategi. *Jurnal Ilmu Komunikasi*, 17(1), 51–59. <https://doi.org/10.31315/jik.v17i1.3510>
- Friska, D. Y., Suyitno, I., & Furaidah. (2018). Pengaruh Media Audio dan Audio Visual terhadap Kemampuan Menyimak Siswa Kelas IV. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, Dan Pengembangan*, 3(2), 251–258. <http://journal.um.ac.id/index.php/jptpp/article/view/10544>
- IMD. (2020). IMD World Digital Competitiveness

- Ranking 2020: Indonesia is still ranked 56 out of 63 countries, which means it is still the same as the previous year's ranking. *Cybertrend-Intra*.
<https://cybertrendintra.com/news/imd-world-digital-competitiveness-ranking-2020-indonesia-is-still-ranked-56-out-of-63-countries-which-means-it-is-still-the-same-as-the-previous-years-ranking/>
- Karaman, J., Widaningrum, I., Setyawan, M. B., & Sugianti, S. (2020). Penerapan Model Literasi Digital Berbasis Sekolah Untuk Membangun Konten Positif Pada Internet. *Aksiologi: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 5(1), 19–29.
<https://doi.org/10.30651/aks.v5i1.3701>
- Khalifah. (2017). Penerapan Media Audio Visual dalam Pembelajaran Bahasa Arab di Kelas VII Madrasah Tsanawiyah Nurul Jadid Pandaan Pasuruan. *Studi Arab: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab*, 8(1), 75–90.
<https://jurnal.yudharta.ac.id/v2/index.php/studi-arab/article/view/1757>
- Kuntari, S. (2022). Pentingnya Budaya Literasi Digital di Masa Pandemi. *FORDETAK: Seminar Nasional Pendidikan: Inovasi Pendidikan Di Era Society 5.0*, 176–185.
<https://e-proceedings.iain-palangkaraya.ac.id/index.php/PSNIP/article/view/755>
- Livingstone, S. (2011). *The Handbook of Internet Studies* (M. Consalvo & C. Ess (eds.)). Wiley.
<https://doi.org/10.1002/9781444314861>
- Luthfia, A., Triputra, P., & . H. (2019). Indonesian Adolescents' Online Opportunities and Risks. *Jurnal ASPIKOM*, 4(1), 1–13.
<https://doi.org/10.24329/aspikom.v4i1.445>
- Munadhi, Y. (2008). *Media Pembelajaran: Sebuah Pendekatan Baru*. Jakarta: Gaung persada press.
<https://onsearch.id/Record/IOS13504.INLIS0000000000000000833>
- Munir. (2017). *Pembelajaran Digital*. Bandung: Alfabeta.
[http://file.upi.edu/Direktori/FPMIPA/PROD_I_ILMU_KO_MPUTER/196603252001121-MUNIR/BUKU/Pembelajaran Digital.pdf](http://file.upi.edu/Direktori/FPMIPA/PROD_I_ILMU_KO_MPUTER/196603252001121-MUNIR/BUKU/Pembelajaran%20Digital.pdf)
- Prastowo, A. (2014). *Pengembangan Bahan Ajar Tematik dan Praktik*. Jakarta: Kencana.
<https://opac.perpusnas.go.id/DetailOpac.aspx?id=1058475>
- Simanjuntak, M. M. (2022). Analisis Urgensi Penggunaan Literasi Digital dalam Pelaksanaan Pendidikan pada Masa Pandemi di Sekolah Menengah Pertama. *Jurnal Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(2), 2599–2608.
<https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i2.2547>
- Sugiarto, S. (2019). Guru Makin Melek Literasi Digital di Era Pandemi. *Teks: Jurnal Penelitian Bahasa, Sastra, Dan Pengajarannya*, 7(2), 144–150.
<https://journal.upgris.ac.id/index.php/teks/article/view/8530>
- Sutisna, I. P. G. (2020). Gerakan Literasi Digital Pada Masa Pandemi Covid-19. *STILISTIKA: Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Seni*, 8(2), 268–283.
<https://ojs.ikipgribali.ac.id/index.php/stilistika/article/view/773>
- WHO. (2016). *Adolescent Development*. World Health Organization.
http://www.who.int/maternal_child_adolescent/topics/adolescence/development/en

Yamin, M., Supiana, S., & Zaqiah, Q. Y. (2022).
Penggunaan Literasi Digital di Madrasah
Aliyah Negeri. *Jurnal Edukatif: Jurnal
Ilmu Pendidikan*, 4(4), 6366–6377.
[https://www.edukatif.org/index.php/edukatif
/article/view/3701](https://www.edukatif.org/index.php/edukatif/article/view/3701)