

**PENINGKATAN LITERASI DIGITAL SISWA MELALUI PEMBELAJARAN  
TPACK BERBANTUAN MEDIA AUDIOVISUAL**

**Siti Salamah<sup>1</sup>, Indahsari<sup>2</sup>, Jesika Yulianti<sup>3</sup>, Andika Adinanda Siswoyo<sup>4</sup>**

Universitas Trunojoyo Madura<sup>1234</sup>

e-mail: [sitisalamahh52@gmail.com](mailto:sitisalamahh52@gmail.com)

**ABSTRAK**

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan literasi digital siswa melalui penerapan model pembelajaran TPACK (Technological Pedagogical and Content Knowledge) berbasis digital. Subjek penelitian adalah 23 siswa kelas V di SDN Kraton 5. Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) model Kemmis dan McTaggart yang terdiri dari empat tahapan: perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Penelitian dilaksanakan dalam dua siklus. Pada siklus pertama, hasil pembelajaran menunjukkan bahwa indikator literasi digital siswa masih belum mencapai kriteria keberhasilan yang ditetapkan. Hal ini disebabkan oleh kurangnya pemahaman siswa terhadap penggunaan teknologi dalam pembelajaran serta keterbatasan integrasi antara konten, pedagogi, dan teknologi. Setelah dilakukan perbaikan pada siklus kedua, termasuk penggunaan media digital interaktif dan strategi pembelajaran kolaboratif, terjadi peningkatan signifikan dalam kemampuan literasi digital siswa. Hasil pada siklus kedua menunjukkan bahwa 86% siswa mencapai kriteria keberhasilan, yang menandakan tercapainya tujuan pembelajaran. Dengan demikian, model TPACK berbasis digital terbukti efektif dalam meningkatkan literasi digital siswa SD.

**Kata Kunci:** TPACK, literasi digital, Penelitian Tindakan Kelas

**ABSTRACT**

This study aims to improve students' digital literacy through the implementation of the TPACK (Technological Pedagogical and Content Knowledge) digital-based learning model. The subjects of the study were 23 fifth-grade students at SDN Kraton 5. This research employed Classroom Action Research (CAR) using the Kemmis and McTaggart model, which consists of four stages: planning, action, observation, and reflection. The study was conducted in two cycles. In the first cycle, the results showed that students' digital literacy indicators had not yet met the established success criteria. This was due to students' limited understanding of technology use in learning and the insufficient integration of content, pedagogy, and technology. Improvements were made in the second cycle, including the use of interactive digital media and collaborative learning strategies, resulting in a significant increase in students' digital literacy skills. The results in the second cycle showed that 86% of students met the success criteria, indicating that the learning objectives had been achieved. Thus, the digital-based TPACK model proved effective in enhancing elementary students' digital literacy.

**Keywords:** TPACK, digital literacy, Classroom Action Research

**PENDAHULUAN**

Perkembangan teknologi digital telah membawa dampak besar dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk di bidang pendidikan. Di Indonesia, penggunaan perangkat digital seperti televisi, ponsel pintar, dan internet semakin meluas, bahkan mulai menjangkau wilayah pedesaan (Wahyudi & Sukmasari, 2018). Meskipun demikian, kemajuan ini belum diiringi dengan peningkatan literasi digital yang merata di kalangan peserta didik. Banyak siswa belum mampu memanfaatkan teknologi secara optimal untuk mendukung kegiatan belajar yang produktif dan kritis.



Dalam dunia pendidikan, literasi digital menjadi kompetensi penting yang harus dimiliki siswa untuk menghadapi tantangan abad ke-21 dan Revolusi Industri 4.0. Literasi digital tidak hanya mencakup kemampuan teknis dalam mengoperasikan perangkat, tetapi juga keterampilan berpikir kritis, pengelolaan informasi, serta etika dalam berinteraksi di ruang digital (Fahrianur et al., 2023; Widyaningrum & Sodari dalam Setiawan et al., 2024). Sayangnya, realitas di lapangan menunjukkan bahwa sebagian besar proses pembelajaran masih dilakukan secara konvensional tanpa pemanfaatan media digital secara optimal.

Hasil observasi di SDN Keraton 5 Bangkalan menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran digital seperti proyektor atau media audiovisual belum menjadi bagian integral dari kegiatan pembelajaran di kelas V. Padahal, seperti yang dikemukakan oleh Cynthia & Sihotang (2023), literasi digital memainkan peran penting dalam mengembangkan potensi siswa, baik dalam aspek kognitif maupun afektif. Hal ini menandakan adanya kesenjangan (*research gap*) antara urgensi penguasaan literasi digital yang diangkat dalam berbagai penelitian sebelumnya dengan kondisi nyata di sekolah dasar yang menjadi subjek penelitian ini.

Untuk menjembatani kesenjangan tersebut, dibutuhkan model pembelajaran yang tidak hanya integratif tetapi juga adaptif terhadap perkembangan teknologi. Salah satu pendekatan yang relevan adalah model pembelajaran *Technological Pedagogical Content Knowledge* (TPACK), yang menggabungkan unsur pengetahuan teknologi, pedagogik, dan konten dalam satu kesatuan. TPACK memberikan kerangka kerja bagi guru untuk merancang pembelajaran yang kontekstual dan sesuai dengan kebutuhan siswa masa kini (Khoiri, 2017 dalam Janah, 2022). Sebagai media pendukung, media audiovisual dinilai efektif karena mampu menyajikan informasi secara visual dan auditori secara bersamaan, sehingga menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik dan mudah dipahami (Taufik & Wardatul Jannah, 2024).

Penelitian sebelumnya telah menunjukkan bahwa integrasi model TPACK dengan media audiovisual dapat meningkatkan kemampuan literasi digital siswa serta memperkuat pemahaman mereka terhadap materi yang bersifat kontekstual dan bernalih (Andayani et al., 2025; Rahman et al., 2022; Nanda et al., 2020 dalam Priyangga et al., 2022). Selain itu, penerapan model ini juga dinilai efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap nilai-nilai keberagaman budaya yang menjadi bagian penting dalam Pendidikan Pancasila (Hari Santhi Dewi et al., 2024).

Berdasarkan latar belakang tersebut, penelitian ini bertujuan untuk menguji efektivitas model pembelajaran TPACK berbasis media audiovisual dalam meningkatkan literasi digital dan pemahaman siswa terhadap keberagaman budaya pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila di kelas V SDN Keraton 5 Bangkalan. Penelitian ini penting dilakukan mengingat literasi digital merupakan keterampilan esensial yang tidak hanya mendukung keberhasilan akademik siswa, tetapi juga membentuk karakter mereka dalam menyikapi kemajemukan budaya dan penggunaan teknologi secara bijak.

## METODE PENELITIAN

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan penggunaan teknologi digital dalam pembelajaran serta meningkatkan keterlibatan dan tanggung jawab siswa melalui media pembelajaran berbasis digital. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif dengan jenis Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam dua siklus. Subjek penelitian adalah siswa kelas V SDN Keraton 5 Bangkalan yang berjumlah 23 orang. Setiap siklus dalam penelitian ini mengacu pada model PTK dari Kemmis dan McTaggart, yang terdiri atas empat tahapan: (1) perencanaan, (2) pelaksanaan tindakan, (3) observasi, dan (4) refleksi. Tahapan ini dilakukan secara berulang untuk mengevaluasi dan menyempurnakan proses pembelajaran hingga mencapai hasil yang diharapkan.



Instrumen utama dalam pengumpulan data adalah lembar observasi untuk memantau aktivitas dan respons siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Teknik pengumpulan data yang digunakan meliputi wawancara, observasi, dan dokumentasi. Wawancara dilakukan sebelum pelaksanaan tindakan untuk mengidentifikasi kondisi awal siswa serta permasalahan yang dihadapi terkait literasi digital. Observasi dilakukan selama pelaksanaan tindakan pada setiap siklus untuk mengamati secara langsung jalannya proses pembelajaran dan mencatat respons siswa. Sementara itu, dokumentasi dilakukan dengan merekam proses pembelajaran dalam bentuk video sebagai bukti kegiatan dan bahan refleksi. Analisis data dilakukan secara kualitatif deskriptif dengan cara mendeskripsikan seluruh temuan dari hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi secara sistematis, sehingga dapat ditarik kesimpulan mengenai efektivitas tindakan yang dilakukan dalam setiap siklus.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Hasil

Pelaksanaan penelitian dilakukan dalam dua siklus, yang masing-masing terdiri atas tahap perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi. Pada **Siklus I**, pembelajaran menggunakan pendekatan TPACK melalui pemanfaatan perangkat digital berupa ponsel pintar yang digunakan oleh siswa secara individu. Namun, hasil pelaksanaan menunjukkan bahwa sebagian besar siswa mengalami gangguan fokus karena terdistraksi oleh aplikasi hiburan, seperti TikTok dan YouTube. Hanya sebagian kecil siswa yang mampu mengikuti instruksi guru dengan baik, memahami materi, serta menyajikan hasil kerja dalam bentuk digital.

Melalui refleksi terhadap kendala tersebut, pada Siklus II, strategi pembelajaran diperbaiki dengan membatasi penggunaan perangkat digital secara berkelompok. Guru menyediakan laptop dan ponsel khusus yang hanya dapat diakses oleh tiap kelompok. Pendekatan ini membuat siswa lebih terfokus, kolaboratif, dan menunjukkan antusiasme tinggi dalam menggunakan teknologi untuk kegiatan belajar. Aplikasi *Canva* digunakan sebagai alat bantu visual dalam pembelajaran.

Tabel 1. Data Analisis Hasil Tindakan, Siklus I dan Siklus II

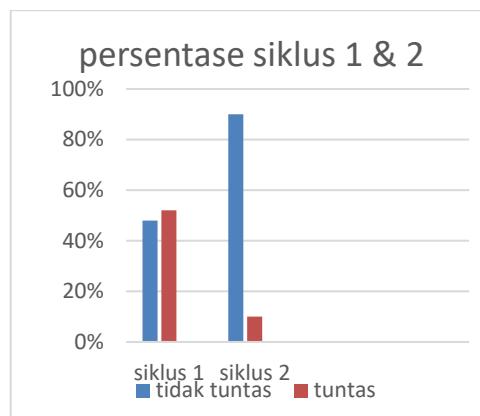
N o	Indicator	Aspek yang diamati	Ketuntasa n siswa Siklus 1	Persentas e per indicator	Ketuntasa n siswa Siklus 2	Persentas e per indikator
1	Pemahama n dan penggunaan teknologi	Siswa dapat mengikuti petunjuk penggunaan teknologi dari guru dengan baik	14	45 %	23	100%
		Siswa menggunakan media digital (video, gambar, aplikasi) untuk memahami materi	11		23	
		Siswa mencari informasi	17		23	

		tambahan dari internet atau sumber digital lainnya			
		Siswa menyajikan hasil kerja dalam bentuk digital (presentasi, dokumen, gambar, dll.)	0	23	
		Siswa mampu mengoperasikan perangkat digital (laptop/tablet) secara mandiri	10	23	
2	Sikap dan minat terhadap teknologi	Siswa menunjukkan sikap bertanggung jawab dalam penggunaan teknologi (tidak bermain saat belajar)	14	60%	18
		Siswa menunjukkan minat terhadap penggunaan teknologi dalam pembelajaran	15	18	
		Siswa menjaga perangkat digital dengan baik selama pembelajaran berlangsung	13	18	
3	Kerja sama dan interaksi sosial	Siswa mampu bekerja sama dengan teman dalam tugas berbasis digital	18	39%	17
		Siswa menyajikan hasil kerja	0	23	

dalam bentuk  
digital  
(presentasi,  
dokumen,  
gambar, dll.)

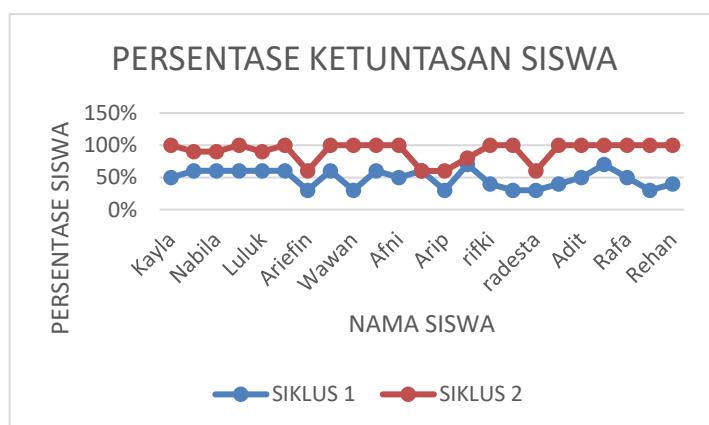
Sumber: *Hasil Analisis Data*

Tabel 1 menunjukkan hasil analisis tindakan pada Siklus I dan Siklus II berdasarkan tiga indikator utama, yaitu pemahaman dan penggunaan teknologi, sikap dan minat terhadap teknologi, serta kerja sama dan interaksi sosial. Terjadi peningkatan signifikan pada semua indikator setelah tindakan perbaikan dilakukan. Pada indikator pemahaman dan penggunaan teknologi, seluruh siswa pada Siklus II mencapai ketuntasan, menunjukkan adaptasi yang baik terhadap media digital. Sikap dan minat siswa terhadap teknologi juga meningkat dari 60% menjadi 78%, mencerminkan bertambahnya tanggung jawab dan ketertarikan dalam proses pembelajaran berbasis digital. Adapun indikator kerja sama dan interaksi sosial menunjukkan peningkatan dari 39% menjadi 87%, menandakan bahwa siswa lebih mampu bekerja sama dalam kegiatan digital kolaboratif setelah diberikan pendekatan pembelajaran yang sesuai.



Gambar 1 : *Hasil Analisis Data*

Gambar 1 menggambarkan persentase ketuntasan dan ketidaktuntasan pada kedua siklus. Terlihat bahwa pada Siklus I, proporsi siswa yang tidak tuntas masih cukup tinggi, sementara pada Siklus II terjadi penurunan signifikan pada jumlah siswa yang tidak tuntas, menunjukkan adanya perbaikan dalam proses pembelajaran.



Gambar 2 : *Hasil Analisis Data*



Gambar 2 menunjukkan persentase ketuntasan siswa pada Siklus I dan Siklus II secara individual. Terlihat bahwa pada Siklus I, ketuntasan siswa masih bervariasi dan sebagian besar berada di bawah 100%. Namun, pada Siklus II terjadi peningkatan signifikan, di mana hampir seluruh siswa mencapai tingkat ketuntasan maksimal, mencerminkan efektivitas tindakan perbaikan yang diterapkan setelah evaluasi siklus sebelumnya.

## Pembahasan

Penerapan model pembelajaran *Technological Pedagogical Content Knowledge* (TPACK) berbasis media audiovisual secara nyata berdampak positif terhadap peningkatan literasi digital dan hasil belajar peserta didik. Hasil observasi selama dua siklus tindakan menunjukkan bahwa pendekatan ini tidak hanya memperbaiki pemahaman konsep, tetapi juga menumbuhkan keterampilan abad ke-21, seperti berpikir kritis, kolaborasi digital, dan kemampuan mencipta konten pembelajaran.

Pada Siklus I, rendahnya keterlibatan dan ketuntasan belajar peserta didik menjadi refleksi dari kurangnya kontrol terhadap penggunaan teknologi secara bijak. Pemberian akses langsung terhadap perangkat pribadi (HP) tanpa kontrol ketat menyebabkan siswa terdistraksi oleh aplikasi hiburan seperti TikTok dan YouTube. Seperti diungkapkan oleh Amalia dan Naufal Nafi'ardina (2024), penggunaan TikTok secara intens pada kalangan siswa sekolah dasar berdampak negatif terhadap fokus dan semangat belajar. Siswa menjadi kurang konsentrasi dan lebih tertarik meniru konten hiburan yang tidak mendukung pembelajaran. Hal ini menunjukkan perlunya pengawasan dan manajemen perangkat digital yang lebih terstruktur dalam proses belajar.

Ketidakefektifan penggunaan perangkat juga menandakan rendahnya literasi digital siswa, terutama dalam membedakan antara penggunaan teknologi untuk hiburan dan untuk pembelajaran. Casfian et al. (2024) menjelaskan bahwa dalam perspektif teori konstruktivistik, peserta didik harus aktif membangun pengetahuannya. Namun, tanpa pembimbingan yang konsisten, siswa kesulitan mengembangkan kemandirian dalam menggunakan teknologi secara produktif. Rendahnya persentase ketuntasan pada indikator "penyajian hasil kerja digital" (0%) pada Siklus I memperkuat temuan tersebut.

Perbaikan yang dilakukan pada Siklus II difokuskan pada penyediaan perangkat pembelajaran yang terkontrol. Perangkat digital seperti laptop dan ponsel disediakan secara terbatas per kelompok, bukan individu. Strategi ini berhasil mengurangi distraksi dan meningkatkan kolaborasi antar siswa. Hasilnya, terdapat lonjakan signifikan dalam persentase ketuntasan pada aspek pemahaman dan penggunaan teknologi, dari 45% menjadi 100%. Perubahan ini juga sejalan dengan strategi pembelajaran efektif sebagaimana dikemukakan oleh Pandiangan et al. (2018), bahwa keberhasilan pembelajaran sangat bergantung pada desain strategi yang dirancang oleh guru dan diterapkan secara adaptif terhadap kebutuhan siswa.

Penggunaan media audiovisual seperti video dan aplikasi Canva menjadi faktor penting dalam mendukung pembelajaran yang lebih kontekstual dan kreatif. Yuliana et al. (2023) menegaskan bahwa Canva memberikan tampilan desain menarik dan fleksibel, yang mampu memotivasi siswa menyampaikan ide dalam bentuk visual secara efektif. Hal ini tampak dari peningkatan kemampuan siswa dalam menyajikan hasil kerja digital serta tumbuhnya kreativitas mereka dalam merancang produk pembelajaran visual.

Selain itu, model TPACK juga berkontribusi pada peningkatan sikap positif terhadap teknologi serta kerja sama digital. Aspek sikap meningkat dari 60% menjadi 78%, sedangkan aspek kerja sama melonjak dari 39% menjadi 87% pada Siklus II. Hal ini menunjukkan bahwa pengelolaan pembelajaran yang mengintegrasikan teknologi secara terarah dapat membentuk karakter bertanggung jawab, kooperatif, dan berorientasi pada hasil. Leba et al. (2024) menguatkan bahwa kemampuan TPACK guru mampu mendorong pengembangan literasi



digital siswa, terutama dalam kemampuan berpikir kritis, menganalisis data, dan mencipta konten digital. Elemen dalam *Digital Bloom's Taxonomy* seperti *creating* dan *analyzing* juga dapat terakomodasi melalui pendekatan ini.

Refleksi dari pelaksanaan Siklus I menunjukkan bahwa metode ceramah yang dominan dan kurangnya interaktivitas menjadi kendala utama dalam keterlibatan siswa. Kristianty dan Sulastri (2021) menyatakan bahwa dominasi guru dalam metode ceramah menyebabkan siswa menjadi pasif, kurang tertarik, dan berdampak negatif terhadap hasil belajar. Oleh karena itu, integrasi pendekatan proyek dan teknologi dalam Siklus II terbukti lebih efektif meningkatkan partisipasi dan motivasi siswa.

Keberhasilan pembelajaran juga tampak dari peningkatan rata-rata ketuntasan belajar dari 51,73% pada Siklus I menjadi 96,08% pada Siklus II, dengan peningkatan sebesar 44,35%. Hal ini menunjukkan keberhasilan strategi perbaikan yang diterapkan dan efektivitas penggunaan teknologi dalam meningkatkan literasi digital siswa. Penemuan ini sejalan dengan penelitian Rohmawati et al. (2024), yang menyatakan bahwa penggunaan media audiovisual dalam pembelajaran terbukti meningkatkan kualitas interaksi belajar dan motivasi siswa. Guru yang aktif membangun komunikasi dua arah dan memberi umpan balik konstruktif juga menjadi faktor pendukung keberhasilan siklus ini.

Secara keseluruhan, model TPACK berbasis audiovisual dinilai tepat dalam mendukung peningkatan pemahaman siswa terhadap materi Pendidikan Pancasila, khususnya dalam konteks keberagaman budaya. Penelitian ini mendukung temuan Nusa et al. (2021), yang melaporkan bahwa penerapan TPACK dalam tiga siklus menghasilkan peningkatan hasil belajar dari 64,00 menjadi 85,33, dengan tingkat ketuntasan mencapai 86,67%. Hal ini menunjukkan bahwa pendekatan TPACK tidak hanya efektif secara kognitif, tetapi juga relevan untuk pengembangan karakter siswa melalui pemanfaatan teknologi secara bijak dan bertanggung jawab.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penerapan model TPACK berbasis media audiovisual merupakan pendekatan yang strategis dalam meningkatkan literasi digital, hasil belajar, dan kompetensi abad ke-21 siswa sekolah dasar secara menyeluruh.

## KESIMPULAN

Penelitian ini menyimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran TPACK berbasis media audiovisual efektif dalam meningkatkan literasi digital siswa kelas V di SDN Keraton 5 Bangkalan. Penerapan strategi ini mendorong partisipasi aktif, pemahaman materi, serta tanggung jawab dalam penggunaan teknologi secara bijak selama pembelajaran. Permasalahan awal seperti distraksi akibat penggunaan ponsel pribadi dan kurangnya keterampilan teknologi berhasil diatasi melalui pembelajaran kelompok, penggunaan perangkat digital khusus, serta pemanfaatan media interaktif seperti *Canva*. Perbaikan strategi pada Siklus II menghasilkan peningkatan ketuntasan belajar dari 51,73% menjadi 96,08%. Dengan demikian, model TPACK berbasis audiovisual terbukti mendukung terciptanya pembelajaran yang lebih menarik, kolaboratif, dan relevan dengan tuntutan Kurikulum Merdeka, sekaligus memperkuat karakter dan literasi digital siswa sekolah dasar.

## DAFTAR PUSTAKA

Aisyah, S., Ramadani, A. F., & Wulandari, A. E. (2025). Pemanfaatan teknologi digital sebagai media pembelajaran interaktif untuk siswa Sekolah Dasar. 3, 388–401.

Amalia, N., & Naufal Nafi'ardina. (2024). Kajian dampak Tiktok pada siswa Sekolah Dasar: Kelebihan, kekurangan, dan implikasi pendidikan. *Jurnal Elementaria Edukasia*, 7(1), 2392–2410. <https://doi.org/10.31949/jee.v7i1.8279>

Andayani, N. D., Suciptaningsih, O. A., & Mas, S. (2025). Inovasi pembelajaran sains di era



digital: Microsite berbasis deep learning dan TPACK pada materi panca indra untuk siswa kelas IV. 8(April), 4517–4527.

AR, H. S. (2022). Mengembangkan penggunaan media pembelajaran audio visual dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. *Ta'dib: Jurnal Pendidikan Islam Dan Isu-Isu Sosial*, 20(1), 25–42. <https://doi.org/10.37216/tadib.v20i1.538>

Arrajiv, D. A., Baroroh, M. A., Wahyuningsih, T., Kartini, & Rahmawati, L. E. (2021). Buletin literasi budaya sekolah tingkat kemandirian belajar siswa ditinjau dari implementasi literasi digital siswa SMA Negeri 2 Sukoharjo. *Buletin Literasi Budaya Sekolah*, 3(1), 55–64. <https://doi.org/10.23917/blbs.v3i1.14278>

Casfian, F., Fadhillah, F., Septiaranny, J. W., Nugraha, M. A., & Fuadin, A. (2024). Efektivitas pembelajaran berbasis teori konstruktivisme melalui media E-Learning. *Pediaqu: Jurnal Pendidikan Sosial Dan Humaniora*, 3(2), 636–648.

Cynthia, R. E., & Sihotang, H. (2023). Melangkah bersama di era digital: Pentingnya literasi digital untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan kemampuan pemecahan masalah peserta didik. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 7, 31712–31723.

Fahrianur, Monica, R., Wawan, K., Misnawati, Nurachmana, A., Veniaty, S., & Ramadhan, I. Y. (2023). Implementasi literasi di sekolah dasar. *Journal of Student Research (JSR)*, 1(1), 102–113.

Hari Santhi Dewi, K., Putu Gede Abdi Sudiatmika, I., Lana Rahardian, R., Made Pradipta, I., STIKOM Bali, I., Raya Puputan No, J., & Puri Klod, D. (2024). Pengaruh kompetensi Technological Pedagogical Content Knowledge (TPACK) terhadap keterampilan guru SMK dalam merancang perangkat pembelajaran berbasis digital. *Journal on Education*, 06(02), 13943–13953.

Isma, A., Isma, A., Isma, A., & Isma, A. (2023). Peta permasalahan pendidikan abad 21 di Indonesia. *Jurnal Pendidikan Terapan*, 01(September), 11–28. <https://doi.org/10.61255/jupiter.v1i3.153>

Janah, E. F. (2022). Konsep dan implementasi TPACK pada pembelajaran di sekolah dasar. *Kalam Cendekia: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 10(2), 348. <https://doi.org/10.20961/jkc.v10i2.65655>

Kristianty, D., & Sulastri, S. (2021). Jurnal MADINASIIKA manajemen dan keguruan pengaruh metode ceramah dan dialog terhadap motivasi belajar. *Jurnal MADINASIIKA*, 3(1), 21–30.

Leba, I. H., Mashfufah, A., & Rahayuningsih, S. (2024). VOX EDUKASI: Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan peningkatan literasi digital siswa melalui TPACK ditinjau dari Bloom's Digital Taxonomy. 15(November), 491–501.

Nusa, P. D., Sumarno, S., & Aziz, A. (2021). Penerapan pendekatan Tpack untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar peserta didik kelas III SD Negeri 1 Kemiri. *Jurnal Handayani*, 12(1), 91. <https://doi.org/10.24114/jh.v12i1.26251>

Pandiangan, W. M., Siagian, S., & Sitompul, H. (2018). Pengaruh strategi pembelajaran dan gaya belajar siswa terhadap hasil belajar matematika siswa. *Jurnal Teknologi Pendidikan (JTP)*, 11(1), 86. <https://doi.org/10.24114/jtp.v11i1.11199>

Priyangga, B. E., Amanda, F. S., Rohmah, N., Nazhifa, F., Shofy, M. N., Zuhri, M. S., & Maret, U. S. (2022). "Akselerasi kemajuan Indonesia melalui pembangunan desa." 57–64.

Rahman, A., Munandar, S. A., Fitriani, A., Karlina, Y., & Yumriani. (2022). Pengertian pendidikan, ilmu pendidikan dan unsur-unsur pendidikan. *Al Urwatul Wutsqa: Kajian Pendidikan Islam*, 2(1), 1–8.

Rohmawati, A. A., Ninghardjanti, P., & Susantiningrum, S. (2024). Pengaruh media audio visual dan kemandirian belajar terhadap kemampuan literasi digital siswa SMKN 1 Sukoharjo pendahuluan. 8(4), 328–335.



Setiawan, A., Susanto, S., & Wardhani, I. S. K. (2024). Pelatihan pembuatan poster melalui aplikasi Canva untuk meningkatkan literasi digital pada peserta didik Sekolah Dasar. *Jurnal Inovasi Penelitian Dan Pengabdian Masyarakat*, 4(1), 22–33. <https://doi.org/10.53621/jippmas.v4i1.274>

Setiawan, T., Sumilat, J. M., Paruntu, N. M., & Monigir, N. N. (2022). Analisis penerapan model pembelajaran Project Based Learning dan Problem Based Learning pada peserta didik Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(6), 9736–9744. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i6.4161>

Taufik, T., & Wardatul Jannah, S. (2024). Penggunaan media audio visual dalam pembelajaran istima'. *Edu Journal Innovation in Learning and Education*, 2(1), 31–39. <https://doi.org/10.55352/edu.v2i1.934>

Usman, A. (2025). Jurnal pendidikan multidisiplin di era digital: Sebuah studi literatur. 1(1), 1–10.

Wahyudi, H. S., & Sukmasari, M. P. (2018). Teknologi dan kehidupan masyarakat. *Jurnal Analisa Sosiologi*, 3(1). <https://doi.org/10.20961/jas.v3i1.17444>

Yuliana, D., Baijuri, A., Suparto, A. A., Seituni, S., & Syukria, S. (2023). Pemanfaatan aplikasi Canva sebagai media video pembelajaran kreatif, inovatif, dan kolaboratif. *Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi (JUKANTI)*, 6(2), 247–257. <https://doi.org/10.37792/jukanti.v6i2.1025>