

LOMBA KREATIVITAS DAN INOVASI MASYARAKAT (KRENOVA)

**PENINGKATAN LITERASI BERBASIS PERPUSTAKAAN DIGITAL MELALUI
PEMBELAJARAN KETRAMPILAN BERPIKIR TINGKAT TINGGI DI SDN 2
KARANGANYAR**

**KATEGORI MASYARAKAT UMUM
BIDANG PENDIDIKAN**



Disusun Oleh:

Endah Priatiningsih, M.Pd

**PEMERINTAH DAERAH
KABUPATEN PURBALINGGA**

2023

PENINGKATAN LITERASI BERBASIS PERPUSTAKAAN DIGITAL MELALUI PEMBELAJARAN KETRAMPILAN BERPIKIR TINGKAT TINGGI DI SDN 2 KARANGANYAR

Abstract

Penelitian ini dilatarbelakangi dari suatu fakta sebagian besar siswa Sekolah Dasar dalam segi literasi pencapaiannya sangat kurang, khususnya pada literasi perpustakaan digital. Problematika seperti ini salah satunya disebabkan guru dalam pembelajaran masih kurang memanfaatkan ketersediaan literasi digital dan terlalu mengandalkan pembelajaran klasikal. Hal tersebut mengakibatkan siswa kesulitan dalam mencari inspirasi dan mengembangkan kemampuan literasinya. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mendapatkan data empirik terkait kemampuan literasi perpustakaan digital pada siswa SDN Karanganyar dengan mengimplementasikan pembelajaran Keterampilan Berpikir Tingkat Tinggi (KBTT). Guru idealnya mampu menerapkan pendekatan, model, metode dan media pembelajaran yang tepat dalam suatu pembelajaran, sehingga pembelajaran yang digiatkan dapat berkesan bagi siswa. Subjek dari penelitian ini adalah siswa SDN 2 Karanganyar pada tahun ajaran 2022/2023 yang berjumlah 40 orang siswa. Metode Penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Penelitian ini dilaksanakan dalam tiga siklus. Berdasarkan hasil yang diperoleh, dapat diambil simpulan bahwa pembelajaran Keterampilan Berpikir Tingkat Tinggi (KBTT) dapat meningkatkan kemampuan literasi perpustakaan digital dan hasil belajar siswa dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Pengimplementasian pembelajaran Keterampilan Berpikir Tingkat Tinggi (KBTT) dapat mempermudah siswa menemukan banyak inspirasi dan wawasan yang lebih luas serta menjadikan siswa menjadi lebih kritis, kreatif, aktif dan termotivasi dalam pembelajaran.

A. PENDAHULUAN

1. Latar Belakang Masalah

Literasi terkait dengan kehidupan siswa, baik di rumah maupun di lingkungan sekitarnya. Perpustakaan digital bisa menjadi salah satu solusi dalam menumbuhkan budaya literasi di dunia pendidikan pada khususnya, dan masyarakat Indonesia umumnya. Dengan berbagai keunggulan dan daya tarik perpustakaan digital diharapkan mampu menumbuhkan minat baca sehingga kemampuan literasi masyarakat Indonesia semakin meningkat. Menurut (Doman, 1991) membaca merupakan salah satu fungsi yang paling penting dalam hidup. Semua proses belajar didasarkan pada kemampuan membaca.

Kondisi Pendidikan Indonesia lebih kurang tersebar di hampir 300.000 sekolah di seluruh Indonesia, dengan jumlah guru sebanyak 3,4 juta guru, dan 49 juta siswa memperlihatkan keberagaman yang sangat nyata dan tantangan yang sangat serius dalam meningkatkan indeks pembangunan manusia Indonesia yang saat ini berada pada peringkat 113 dari 188 negara. Tantangan lain dapat kita lihat dari indeks daya saing global yang menduduki peringkat 41 dari 138 negara, indeks persepsi korupsi yang berada pada peringkat 88 dari 176 negara, pertumbuhan ekonomi sebesar 5,04%--5,18%, indeks

kebahagiaan masyarakat Indonesia yang menempati peringkat 79 dari 157 negara, serta berbagai kasus kekerasan, intoleransi, radikalisme, terorisme, narkoba, pornografi, kejahatan dunia maya, penyimpangan seksual, dan krisis kepribadian yang melanda bangsa Indonesia. Semua itu menjadi pekerjaan dan tugas kita bersama, yang tentu harus kita atasi bersama.

Data minat baca dan tingkat buta aksara berpengaruh terhadap posisi Indeks Pembangunan Manusia (IPM) / *Human Development Index* (HDI) Indonesia, yang diukur dari usia harapan hidup (tingkat kesehatan), pertumbuhan ekonomi dan kualitas pendidikan. Berdasarkan data BPS tahun 2014, nilai IPM mengalami kenaikan tipis menjadi 68,90 dan 68,40 pada tahun 2013. Data yang dirilis Badan Program Pembangunan PBB/*United Nations Development Program* (UNDP), IPM Indonesia pada tahun 2013 berada di peringkat 108 dari 187 negara. Angka IPM ini menunjukkan bahwa Indonesia berada jauh di bawah negara ASEAN lainnya. Survei lain tentang literasi yang dilakukan *Central Connecticut State University* pada tahun 2016 di New Britain, Conn, Amerika Serikat, misalnya, menempatkan Indonesia dalam posisi cukup memprihatinkan, yaitu urutan ke-60 dari 61 negara. (Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2017)

Minat baca dan literasi bangsa kita harus menyamai dan bahkan lebih tinggi daripada bangsa lain yang sudah maju agar bangsa Indonesia juga berperan dalam percaturan di era global. Konsep literasi menurut (Musthafa, 2014) yang menjelaskan literasi merupakan membaca, menulis, dan berpikir kritis. Melalui literasi akan tumbuh kesadaran kritis untuk mempelajari sesuatu yang baru atau mengasimilasikannya dengan pengetahuan sebelumnya, dalam fungsinya literasi mampu mempengaruhi seseorang untuk menambahkan budaya kritis hingga melahirkan masyarakat yang cerdas yang memiliki daya saing.

Istilah literasi digital mulai populer sekitar tahun 2005 (Davis & Shaw, 2011). Literasi digital bermakna kemampuan untuk berhubungan dengan informasi hiper-tekstual dalam arti bacaan tak berurut berbantuan komputer. Istilah literasi digital pernah digunakan tahun 1980-an (Davis & Shaw, 2011), secara umum literasi digital bermakna kemampuan untuk berhubungan dengan informasi hipertekstual dalam arti membaca non- sekuensial atau non urutan berbantuan komputer. Literasi digital mempunyai konsep sebagai kemampuan memahami dan menggunakan informasi dari berbagai sumber digital, dengan kata lain kemampuan untuk membaca, menulis dan berhubungan dengan informasi dengan menggunakan teknologi dan format yang ada pada masanya.

Penulis lain menggunakan istilah literasi digital untuk menunjukkan konsep yang luas yang menautkan bersama-sama berbagai literasi yang relevan serta literasi berbasis kompetensi dan keterampilan teknologi komunikasi, namun menekankan pada kemampuan evaluasi informasi yang lebih “lunak” dan perangkaan pengetahuan bersama-sama

pemahaman dan sikap (Martin, 2008). Literasi digital adalah himpunan sikap, pemahaman, keterampilan menangani dan mengkomunikasikan informasi dan pengetahuan secara efektif dalam berbagai media dan format. Ada definisi yang menyertakan istilah hubungan, berhubungan (*communicating*), manajemen arsip dinamis menyebutkan istilah penghapusan (*deleting*) dan pelestarian (*reserving*). Kadang-kadang istilah penemuan (*Ending*) dipecah-pecah lagi menjadi pemilihan sumber, penemuan kembali dan pengaksesan (*accessing*) (Davis & Shaw, 2011).

Dunia pendidikan kita sudah tidak asing lagi dengan berbagai istilah fasilitas teknologi atau elektronik, seperti *e-learning*, *e-school*, *e-sabak*, *virtual learning*, *online learning*, *web based learning* atau berbagai istilah lainnya yang sudah begitu akrab di telinga kita. Selain itu kita juga semakin sering mendengar istilah perpustakaan digital (*Digital library* atau *e-library*). Perpustakaan digital merupakan pengembangan dari perpustakaan konvensional yang ada. Tidak jauh berbeda dengan pemanfaatan fasilitas perpustakaan konvensional, perpustakaan digital pula, belum termanfaatkan secara optimal untuk pemenuhan informasi dan sumber wawasan masyarakat maupun untuk media pembelajaran siswa. Hal tersebut tentunya salah satu penyebab dari masih lemahnya kemampuan literasi, khususnya pada kalangan siswa.

Melihat pentingnya pengimplementasian pembelajaran abad 21 dengan ditunjang penggiatan literasi, khususnya pemanfaatan literasi perpustakaan digital, maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian ini. Penulis memilih SDN 2 Karanganyar sebagai tempat penelitian dengan pertimbangan sebagai berikut: (a) SDN 2 Karanganyar didapati dari hasil wawancara dan pengamatan awal belum menggeliat dalam gerakan literasi, baik itu yang memanfaatkan perpustakaan sekolah, maupun perpustakaan yang berbasis digital; (b) Pembelajaran di SDN 2 Karanganyar khususnya kelas IV belum secara optimal mengimplementasikan pendekatan, model, metode dan media yang relevan dan komprehensif, sehingga diperoleh hasil pembelajaran yang kurang optimal pula; dan (c) Penelitian terkait upaya peningkatan kemampuan perpustakaan digital belum pernah dilakukan di sekolah ini.

Perlu kiranya pendekatan atau strategi untuk dapat mendongkrak kemampuan literasi siswa, khususnya pada kemampuan literasi perpustakaan digital, yakni salah satunya dengan pengimplementasian pembelajaran dengan pendekatan Keterampilan Berpikir Tingkat Tinggi (KBTT). Pembelajaran Keterampilan Berpikir Tingkat Tinggi (KBTT) bakal diupayakan karena relevan dan disinyalir mampu menjawab tantangan perkembangan teknologi informasi yang semakin pesat. Selain itu sumber daya manusia dituntut menjadi lebih handal, berkualitas dan mampu berkompetensi secara global, sehingga diperlukan keterampilan yang tinggi, pemikiran yang kritis, sistematis, logis, kreatif dan kemauan kerja yang efektif. (Hartati dan Heryanto, 2018) menegaskan bahwa keterampilan berpikir tingkat

tinggi (KBTT) sangat penting diimplementasikan dalam pembelajaran sebagai fondasi pembelajaran pada abad 21, khususnya bagi guru SD.

2. Tujuan

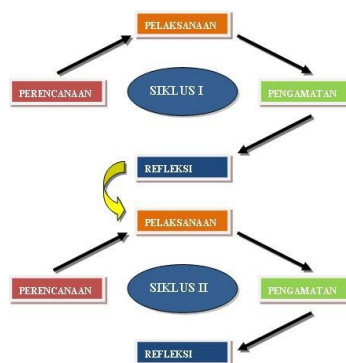
1. Meningkatkan hasil belajar siswa
2. Memberikan inovasi dalam dunia pembelajaran

3. Manfaat

1. Keterampilan berpikir tingkat tinggi (KBTT) sangat penting diimplementasikan dalam pembelajaran sebagai fondasi pembelajaran pada abad 21, khususnya bagi guru SD
2. Keterampilan berpikir tingkat tinggi (KBTT) meningkatkan hasil belajar siswa

B. METODE PENELITIAN

Penelitian dilaksanakan di SDN 2 Karanganyar. Subjek penelitian seluruh siswa yang terdiri dari 40 siswa perwakilan kelas 4, 5, dan 6. Penelitian ini dikembangkan dengan menerapkan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Desain penelitian digunakan adalah desain penelitian yang dilakukan oleh Kemmis dan Mc. Taggart yang terdiri dari empat komponen, yaitu perencanaan tindakan, observasi dan refleksi. Keempat komponen tersebut dianggap satu siklus. Secara sederhana alur pelaksanaan tindakan kelas disajikan sebagai berikut:



Gambar 1 Alur PTK Model Kemmis & Taggart (Arikunto, 2008)

Penelitian Tindakan Kelas (*Classroom Action Research*) adalah pengembangan dari penelitian tindakan. Kemmis (Sanjaya, 2013) menyebutkan bahwa “penelitian tindakan adalah suatu bentuk penelitian reflektif dan kolektif yang dilakukan peneliti dalam situasi sosial mereka”. Untuk mengetahui tingkat pencapaian hasil belajar siswa digunakan indikator penilaian terhadap hasil evaluasi harian, nilai rata-rata dan ketuntasan belajar siswa individu (DSS) dan klasikal (DSK).

Tabel 1 Konversi Persentase Pengukuran Kemampuan Literasi Digital

Perpustakaan Siswa	
Persentase (%)	Kategori
0-20	Sangat Kurang
21-40	Kurang
41-60	Cukup
61-80	Baik
81-100	Sangat Baik

C. KEUNGGULAN

Peningkatan kemampuan literasi perpustakaan digital dengan mengimplementasikan pembelajaran Keterampilan Berpikir Tingkat Tinggi (KBTT) kepada siswa SDN 2 Karanganyar. Adapun hasil-hasil berikut pembahasannya adalah:

1. Kemampuan Literasi Perpustakaan Digital Siswa

Dari hasil pengamatan selama proses pembelajaran bahasa indonesia di kelas kelas SDN 2 Karanganyar dengan menerapkan pembelajaran Keterampilan Berpikir Tingkat Tinggi (KBTT), mulai dari siklus I sampai siklus III secara bertahap menunjukkan adanya peningkatan terhadap kemampuan literasi perpustakaan digital siswa. Pada siklus I, kemampuan literasi perpustakaan digital siswa mencapai rata-rata sebesar 74 dengan ketuntasan klasikal hanya 65%.Hal ini dikarenakan sebagian siswa masih banyak yang belum memahami pengimplementasian pembelajaran Keterampilan Berpikir Tingkat Tinggi (KBTT) yang sangat mengutamakan daya berpikir kritis dan kreatif.

Perbaikan dilakukan pada siklus II dengan cara penegasan dan pemberian rangsangan serta mengulang dan merefeksi pembelajaran Keterampilan Berpikir Tingkat Tinggi (KBTT) guna lebih mengoptimalkan pemahaman siswa mengenai pengimplementasian pembelajaran Keterampilan Berpikir Tingkat Tinggi (KBTT). Keberanian serta kebebasan siswa dalam mengungkapkan gagasan serta terampil dalam menggiatkan literasi perpustakaan digital pun sudah mulai terlihat baik, hal ini dilihat dari hasil pengamatan kemampuan literasi perpustakaan digital siswa yang mengalami peningkatan pada siklus II dengan perolehan rata-rata sebesar 75.49 dengan ketuntasan klasikal mencapai 72.5%.

Siswa sangat senang dan antusias, serta sudah mulai faham dalam pengoperasian, dan pengaksesan laptop untuk membuka situs perpustakaan digital. Meskipun dari dimensi kemampuan dalam menganalisis konten, seperti kepercayaan pada sumber informasi (dalam hal ini perpustakaan digital yang diakses), kemampuan membedakan sumber atau artikel

yang memberi pengaruh baik atau tidak, dan pemeriksaan kembali sumber ilmu masih belum optimal. Maka dari itu, untuk mengoptimalkan berbagai dimensi peneliti senantiasa merefleksikan kegiatan pembelajaran, supaya lebih berkesan, bermakna dan tentunya dapat mengasah kemampuan berpikir kritis dan kreatifnya siswa dalam pengimplementasian pembelajaran Keterampilan Berpikir Tingkat Tinggi (KBTT). Guru lebih menekankan setiap kegiatan pembelajaran menuju aspek yang mengarah pada Keterampilan Berpikir Tingkat Tinggi (KBTT) yang mengacu pada kemampuan berpikir C3 – C6 (Yakni pembelajaran yang mencerminkan kegiatan menganalisis, mengevaluasi, serta membuat).

Barulah pada pelaksanaan siklus ketiga, peningkatan semua dimensi mulai meningkat dengan tren yang baik, dengan perolehan rata-rata dari kemampuan literasi perpustakaan digital siswa sebesar 85.16 dengan ketuntasan klasikal sebesar 87.5%. Hal tersebut tidak terlepas dari buah hasil refleksi siklus sebelumnya, yang mengoptimalkan dimensi yang dinilai

masih kurang meningkat, terutama pada dimensi kemampuan dalam menganalisis konten media (*critical understanding*). Pada siklus 3 tersebut siswa mulai menyampingkan rasa ragu dan malunya dalam mengoperasikan dan mengakses perpustakaan digital (dalam hal ini yang dijadikan objek pengaksesan perpustakaan digital adalah situs perpustakaan digital majalah).

Siswa mulai mengemukakan alasan mengapa memilih artikel yang dipilihnya untuk dijadikan sumber belajar, termasuk sudah mulai berani dan tidak canggung dalam mengkritisi tingkat kepercayaannya pada konten media yang siswa akses, berikut sudah mulai terampil dalam menilai baik tidak suatu artikel, berita, atau media yang dia baca, bahkan sudah tidak canggung dalam mengkritisi dan memeriksa kembali konten media yang dia sudah akses. Adapun hasil pengamatan peningkatan kemampuan literasi perpustakaan digital siswa pada siklus I, II dan III sebagai berikut

Tabel 2 Rekapitulasi Skor Observasi Kemampuan Literasi Perpustakaan Digital Siswa Setiap Siklus

Siklus	Rata-Rata	Ketuntasan Klasikal
Siklus I	63.34	42.5%
Siklus II	75.49	72.5%
Siklus III	85.16	87.5%

Berdasarkan skor rata-rata observasi kemampuan literasi perpustakaan digital siswa secara keseluruhan pada siklus I hanya mencapai 63.34, pada siklus II mencapai 75.49, sedangkan pada siklus III mencapai 85.16 yang termasuk dalam kategori sangat baik. Dari setiap siklus kemampuan literasi perpustakaan digital siswa mengalami

peningkatan dan menunjukkan bahwa siswa sudah mulai terbiasa dan faham dengan pendekatan pembelajaran Keterampilan Berpikir Tingkat Tinggi (KBTT). Pada saat proses pembelajaran berlangsung siswa mayoritas sudah tidak ragu lagi dalam bertanya dan sering terlibat aktif dalam pembelajaran, terutama dalam merespon media yang disajikan guru yang berkaitan dengan tema pembelajaran, serta mampu berkreasi dalam memberikan gagasan dan ide, yang pada akhirnya berdampak positif terhadap peningkatan kemampuan literasi perpustakaan digital siswa.

2. Hasil Belajar Siswa

Terjadinya peningkatan terhadap kemampuan literasi perpustakaan digital siswa diringi juga dengan adanya peningkatan terhadap hasil belajar siswa dalam pembelajaran Bahasa Indonesia.

Tabel 3. Rekapitulasi Nilai Rata-rata dan Ketuntasan Belajar Setiap Siklus

Nilai	Ketuntasan	Siklus I	Siklus II	Siklus III
< 70	Belum Tuntas	23 Siswa (57.5%)	11 Siswa (27.5%)	5 Siswa (12.5%)
> 70	Sudah Tuntas	17 Siswa (42.5%)	29 Siswa (72.5%)	35 Siswa (87.5%)
Jumlah		40 Siswa	40 Siswa	40 Siswa
Rata-rata Nilai		63.34	75.49	85.16

Hasil tersebut menunjukkan telah terjadi peningkatan nilai rata-rata kelas dari siklus 1 sebesar 63.34, pada siklus II meningkat menjadi 75.49 dan meningkat lagi menjadi 85.16 pada siklus III. Hal ini menandakan telah terjadi peningkatan hasil belajar setelah diterapkannya pembelajaran Keterampilan Berpikir Tingkat Tinggi di SDN 2 Karanganyar.

Peningkatan nilai siswa dapat diraih karena pembelajaran Keterampilan Berpikir Tingkat Tinggi (KBTT) mampu memudahkan siswa berpikir kritis dan kreatif, dengan menggunakan kedua belah otak untuk bekerja secara seimbang, sehingga dapat lebih mudah untuk mengumpulkan informasi yang tersimpan di dalam otak. Hal ini senada dengan yang dijelaskan oleh Buzan (2011) bahwa “kreativitas adalah kunci dari kesuksesan mental”. Dengan pembelajaran Keterampilan Berpikir Tingkat Tinggi (KBTT) siswa tidak hanya dipermudah dalam proses pengambilan informasi dalam otak saja, namun kreativitas dan daya ingat pada pelajarannya pun akan lebih lama karena kedua belah otak bekerja bersamaan.

Ketuntasan belajar siswa berdasarkan tabel 3 juga secara bertahap mengalami peningkatan menuju ke arah yang diharapkan. Dari siklus 1 hanya 17 siswa (42.5%) yang mencapai kriteria ketuntasan minimal, meningkat pada siklus 2 menjadi 29 siswa (72.5%),

dan meningkat lagi menjadi 35 siswa (87.5%) yang mencapai kriteria ketuntasan minimal pada siklus 3.

Peningkatan tersebut terjadi seiring perbaikan yang dilakukan berdasarkan refleksi dari siklus-siklus sebelumnya. Untuk lebih jelasnya, berikut ini disajikan gambar yang menunjukkan peningkatan ketuntasan belajar siswa dari siklus 1 sampai siklus 2.

Berdasarkan pada hasil siklus III, ketuntasan klasikal belajar siswa pada pembelajaran Bahasa Indonesia telah mencapai $\geq 85\%$ dengan perolehan sebesar 87.5%. Hasil tersebut menunjukkan indikator keberhasilan sudah tercapai pada siklus III, sehingga penelitian ini telah berhasil serta penelitian tindakan kelas dengan mengimplementasikan pembelajaran Keterampilan Berpikir Tingkat Tinggi (KBTT) untuk meningkatkan kemampuan literasi perpustakaan digital beserta hasil belajar siswa SDN 2 Karanganyar berhenti pada siklus III.

D. PENERAPAN PADA MASYARAKAT

Pembelajaran Keterampilan Berpikir Tingkat Tinggi (KBTT) terbukti dapat meningkatkan kemampuan literasi perpustakaan digital siswa SDN 2 Karanganyar menjadi berkualitas baik. Jika skor rata-rata kemampuan literasi perpustakaan digital siswa pada saat siklus 1 masih sangat rendah, setelah diterapkannya pembelajaran Keterampilan Berpikir Tingkat Tinggi (KBTT), skor rata-rata tersebut mengalami peningkatan dan hampir semua siswa mendapatkan nilai yang melebihi kriteria ketuntasan minimal. Secara rinci, dilihat dari perolehan skor siklus pertama, siklus kedua dan siklus ketiga didapat hasil skor rata-rata kelas meningkat dari yang hanya 63.34 dengan ketuntasan 42.5%, pada siklus kedua mulai meningkat menjadi 75.49 dengan ketuntasan 72.5%, hingga pada siklus ketiga mencapai nilai rata-rata kelas 85.16 dengan ketuntasan 87.5%. Dengan pengimplementasian Pembelajaran Keterampilan Berpikir Tingkat Tinggi (KBTT) juga dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Secara bertahap hasil belajar siswa dalam pembelajaran Bahasa Indonesia mengalami peningkatan

E. DAFTAR PUSTAKA

- Anwar, Moh. Idhochi. (2009). *Pengembangan Sistem Informasi Di Perguruan Tinggi*. Jakarta: Rajawali Pres.
- Arikunto, S. (2008). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Buzan, T. (2011). *Buku Pimtar Mind Map*. Jakarta: Gramedia.
- Davis & Shaw. (2011). *Introduction to information science and technology*. Medford, NJ: Information Today.
- Doman, G. (1991). *Mengajar Bayi Anda Membaca, penerjemah Ismail Ibrahim*. Jakarta: Gaya Favorit Press.
- Gilster, P. (1997). *Digital Literacy*. New York: John Wiley & Sons, Inc.
- Hague, C & Payton, S. (2010). *Digital Literacy Across the Curriculum*. Bristol : Futurelab.

- Hartati, T., dkk. (2017). *Literasi Dasar dan Penggunaan Bahasa*. Workshop Literasi
- Hartati, T. & Heryanto, D. (2018). *Technological Pedagogical Content Knowledge (TPACK) dalam Rangka Peningkatan Kualitas Pembelajaran Mahasiswa PPG SD Prajabatan. Penelitian Unggulan UPI 2018*. Jakarta : Kemenristekdikti.
- Hartati, T. (2018). *Workshop Keterampilan Dasar Literasi dan Keterampilan Berpikir Tingkat Tinggi (KBTT)*. Padjajaran Literacy Festival 2018
- Hyland, N., & Kranzow, J. (2011). Faculty and student views of using digital tools to enhance self-directed learning and critical thinking. *International Journal of Self- Directed Learning*. 8(2), 11-27.
- Ibrahim, Idi Subandy dan Akhmad, Bachruddin Ali. (2014). *Komunikasi dan Komodifikasi, Mengkaji Media dan Budaya dalam Dinamika Globalisasi*. Jakarta : Yayasan Pustaka Obor Indonesia.
- Iskandar. (2009). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Gaung Persada Press.
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. (2017). *Gerakan Literasi Nasional*. Jakarta : Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Lutviah. (2011). *Pengukuran Tingkat Literasi Media Berbasis Individual Competence Framework: Studi Kasus Mahasiswa Universitas Paramadina*. Jakarta: Direktorat QualityAssurance, Research and Knowledge Management, Universitas Paramadina.
- Martin, A. (2008). *Digital Literacy and TheDigital Society*. New York : Peter Lang.
- Martin, A., & Grudziecki, J., (2006). DigEuLit: concepts and tools for digital literacy development. *Innovation in Teaching and Learning in Information and Computer Sciences*, 5 (4), 1-19.
- Morissan. (2004). *Jurnalistik Televisi Mutakhir*. Jakarta: Ramdina Prakarsa.
- Muliawan, J.U. (2014). *Metodologi Penelitian Pendidikan dengan Studi Kasus*. Yogyakarta: Gava Media.
- Musthafa (2014). *Literasi Dini dan Literasi Remaja : Teori Konsep dan Praktik*. Bandung: Crest.
- Noprianto. (2013). *Penerapan Model Problem Based Learning dalam Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa di Sekolah Dasar*. Bandung : Universitas Pendidikan Indonesia.
- Pendit, P. L. (Ed.). 2007. *Perpustakaan Digital: Sebuah Impian dan Kerja Bersama*. Jakarta: Sagung Seto
- Purtini, W. (2015). *Perpustakaan Digital*. Retrived from : http://www.indonesiadn.org/wiki/index.php/Main_Page
- Purwanto, N. (2006). *Prinsip-prinsip dan Teknik Evaluasi Pengajaran*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Sanjaya, W. (2013). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Kencana Prenadamedia Group.
- Sismanto. (2008). *Manajemen Perpustakaan Digital*. Retrived from : <http://mkpd.wordpress.com/2008/09/08/kupas-buku-manajemen-perpustakaan-digital/>.
- Sudjana, N., & Ibrahim. (2009). *Penelitian dan Penilaian Pendidikan*. Bandung: Sinar Baru Algesindo.
- Sugiyono. (2012). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Suhardjono, dkk. (2014). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksa.
- Trianto. (2007). *Model Pembelajaran Inovatif Berorientasi Konstruktivistik*. Jakarata: Prestasi Pustaka.
- Trianto. (2010). *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif, Konsep, Landasan dan Implementasinya pada Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP)*. Jakarta: Kencana Reneda Media Grup.
- Widihastrini, F. (2012). *Penelitian Pendidikan SD*. Semarang: UNNES.
- Widoyoko, E.P. (2014). *Teknik Penyusunan Instrumen Penelitian*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

