Journal of Innovative and Creativity
Journal Homepage: https://joecy.org/index.php/joecy
e-mail: journaljoecy@gmail.com

Faculty of Education
University of Pahlawan Tuanku Tambusai
ISSN 2775-771X (Online)
ISSN 2962-570X **(Printed)**
5 (2) 2025, Page: 21456-21463

Analisis Deskriptif Efektivitas Pelatihan Mengetik Interaktif Berbasis *EdClub* pada Siswa Kelas 4 SD: Studi Kasus SD Cicumanggala dan SD Baros 1

Ilmal Yakin Nurahman[1], Mutia Sari Rahayu[2], Bunga Shifa Salsabila[3], Karisman Abdurrahman[4], Devi Agustina[5], Septianis Afipah[6]

[1]Program Studi Sistem Informasi,Fakultas Teknologi Informasi, Universitas Al Ghifari
[2,3,4]Program Studi Manajemen, Fakultas Ekonomi, Universitas Al Ghifari
[5]Program Studi Teknologi Pangan,Fakultas Teknologi Pertanian, Universitas Al Ghifari
[6]Program Studi Hubungan Internasional,Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Universitas Al Ghifari
Corresponding Author: Ilmal Yakin Nurahman, e-mail: ilmalyakinnurahman@gmail.com

Published: August , 2025

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan menganalisis efektivitas modul *Jungle Junior* pada platform *EdClub* dalam meningkatkan keterampilan mengetik dan literasi digital siswa kelas 4 SD pada program KKN Universitas Al-Ghifari di Desa Baros. Intervensi dilaksanakan selama lima hari pembelajaran, yaitu tiga hari di SDN Cicumanggala (n = 25) dan dua hari di SDN Baros 1 (n = 20), dengan setiap sesi mencakup orientasi perangkat dan keyboard serta 90 menit latihan mengetik interaktif. Data kuantitatif diperoleh dari log *EdClub*, mencakup jumlah game yang diselesaikan (20–29 per kelompok), total skor (19.000–28.032 poin), dan persentase progres (8 %–12 %), yang dianalisis secara deskriptif. Selain itu, data kualitatif dikumpulkan melalui refleksi tertulis siswa dan catatan pendamping, kemudian dikoding menjadi tema kemudahan penggunaan, keterlibatan, dan tantangan teknis. Hasil menunjukkan rata-rata progres mengetik per kelompok mencapai 10 % dalam satu sesi singkat, sedangkan skor dan jumlah game mengindikasikan peningkatan aktivitas mengetik yang signifikan. Sebagian besar siswa melaporkan pengalaman belajar yang menyenangkan, menyebut elemen gamifikasi dan umpan balik real-time sebagai motivator utama. Hambatan awal seperti pengoperasian laptop dasar berhasil diatasi melalui pendampingan intensif, membuktikan bahwa penyuluhan singkat cukup efektif. Temuan ini mendukung integrasi alat e-learning bergamifikasi seperti *EdClub* ke dalam kurikulum SD untuk membangun kompetensi mengetik dasar dan menumbuhkan literasi digital sejak dini. Untuk penelitian lanjutan, disarankan pelaksanaan *pre-post test* jangka panjang, studi komparatif dengan platform lain, serta perluasan jumlah sampel demi validasi dan generalisasi hasil.

Keywords: *EdClub*, Literasi Digital, Mengetik Interaktif, Pendidikan Dasar

ABSTRACT

This study aims to descriptively analyze the effectiveness of the Jungle Junior module on the EdClub platform in enhancing typing skills and digital literacy among Grade 4 elementary students during the community service program (KKN) of Al-Ghifari University in Desa Baros. The intervention took place over five instructional days— three at SDN Cicumanggala (n = 25) and two at SDN Baros 1 (n = 20)—each session including device and keyboard orientation followed by 90 minutes of interactive typing practice. Quantitative data were drawn from EdClub logs, including number of games completed (20–29 per group), total points scored (19,000–28,032), and progress percentages (8 %–12 %), and analyzed descriptively. Qualitative feedback was gathered through student written reflections and facilitator notes, then coded into themes of usability, engagement, and technical challenges. Findings indicate an average progress increase of 10 % per group in a single session, with significant improvements in typing activity. Students reported high engagement, attributing motivation to gamified elements and real-time feedback. Initial technical barriers were overcome through intensive guidance, demonstrating that short-term interventions can effectively build foundational typing competencies. These results support integrating gamified e-learning tools like EdClub into elementary curricula. Future research should include longitudinal pre-post assessments, comparative platform studies, and larger sample sizes for broader validation.

Keywords: EdClub, Digital Literacy, Interactive Typing, Elementary Education

© The Author(s). 2021 Open Access This article is licensed under a Creative Commons Atibution 4.0 International License, which permits use, sharing, adaptation, distribution and reproduction in any medium or format, as long as you give appropriate credit to the original author(s) and the source, provide a link to the Creative Commons licence, and indicate if changes were made. The images or other third party material in this article are included in the article's Creative Commons licence, unless indicated otherwise in a credit line to the material. To view a copy of this licence, visit
http://creativecommons.org/licenses/by/4.0

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) memberi dampak signifikan pada pendidikan dasar, terutama dalam pembentukan literasi digital siswa sejak usia dini. Sekolah perlu menerapkan teknologi pembelajaran interaktif untuk meningkatkan keterampilan digital yang sesuai dengan tuntutan abad ke-21 (Resti Yanita, Rangga Firdaus, 2025). Perkembangan ini harus diimbangi dengan pendidikan literasi digital supaya anak-anak dapat menggunakan, bertanggung jawab, dan memilah teknologi komunikasi dan informasi (Dewi, 2021). Agar dapat melahirkan generasi yang berkualitas dan kompetitif di tingkat global serta menguasai kemajuan teknologi, sangat krusial bagi masa depan bangsa dan negara, sehingga pendidikan harus mengintegrasikan literasi digital (Tenripada et al., 2025).

Literasi digital sangat penting bagi siswa untuk memudahkan mereka dalam belajar e- learning agar lebih sederhana dalam penggunaannya, memahami metode pembelajaran melalui aplikasi tersebut, serta meningkatkan efektivitas dan efisiensi belajar peserta didik. Selain itu, e- learning dapat meningkatkan keberanian dan rasa percaya diri siswa, karena penggunaannya membantu mereka memahami literasi tersebut; dengan kata lain, mereka jadi lebih mampu membaca apa pun yang perlu dilakukan dan dikerjakan. Dengan cara ini, siswa tidak akan salah langkah dalam belajar. Dengan literasi digital, siswa perlu benar-benar memahami karena cakupan yang sangat luas memaksa mereka untuk lebih mengerti apa yang perlu dipelajari dan mana yang tidak (Elga & Mona Adha, 2023).

Literasi digital kini tidak hanya terbatas pada kemampuan membaca dan menulis secara konvensional, tetapi juga meliputi kemampuan untuk memahami, menganalisis, mengevaluasi, dan memanfaatkan informasi dalam beragam format serta media (Mohammad Jabbarudin Solih 1, 2025).

Pemahaman e-learning siswa dipengaruhi oleh berbagai faktor, termasuk adanya sampel siswa yang besar yang tumbuh di era digital, sehingga siswa memiliki literasi digital yang bagus dan mampu dengan mudah memahami fitur-fitur dalam e-learning. Ini mempermudah guru dalam memberikan petunjuk sederhana yang dapat dimengerti oleh siswa (Shyafa Putri Maharani et al., 2023). Penelitian oleh Shyafa Putri Maharani et al., (2023) pada siswa kelas V SD Islam Diponegoro menunjukkan bahwa penggunaan platform e-learning secara signifikan menunjang penguasaan aspek literasi digital seperti kemampuan mencari informasi, kolaborasi, kreativitas konten, keamanan data, dan problem-solving dengan persentase capaian antara 81 % hingga 94 %.

Wujud literasi digital, yaitu pelaksanaan program perpustakaan digital dan pemanfaatan aplikasi yang membantu dalam mencari sumber belajar serta sebagai sarana untuk mempresentasikan materi pembelajaran (Rahma Dewi, 2024). Literasi digital memperkuat fungsi pemanfaatan e-learning. Di sisi lain, e-learning berfungsi sebagai sarana untuk memanfaatkan literasi digital. Pemanfaatan e-learning dan adanya literasi digital untuk pendidikan daring sangat penting dalam pembelajaran abad ke-21, di mana siswa dan pengajar dapat terhubung secara virtual (Puniatmaja et al., 2024). Namun, sebagian besar riset tersebut menggunakan durasi intervensi jangka panjang atau fokus pada penggunaan platform e-learning umum, belum secara khusus mengevaluasi pelatihan mengetik interaktif berbasis EdClub dalam konteks sekolah dasar selama program pengabdian masyarakat seperti KKN, terutama pada siswa kelas 4 di SD Cicumanggala dan SD Baros 1. Mahasiswa dapat menyebarluaskan tentang penggunaan literasi digital untuk meningkatkan minat baca di Indonesia melalui pengalaman mereka dalam memanfaatkan literasi digital (Pratama et al., 2022).

Oleh karena itu, penelitian ini menggunakan pendekatan analisis deskriptif studi kasus untuk menjawab pertanyaan:

1. Sejauh mana pelatihan mengetik interaktif berbasis *EdClub* meningkatkan keterampilan mengetik dan literasi digital siswa kelas 4 SD?
2. Bagaimana persepsi siswa terhadap pelatihan singkat tersebut?
3. Tantangan apa yang muncul saat implementasi selama 2–3 hari di dua SD di Desa Baros?

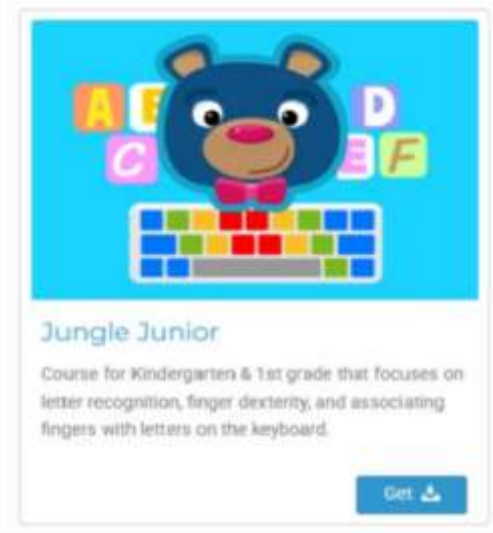
Data diperoleh melalui log *EdClub* (jumlah modul, skor kuis, durasi belajar) dan feedback siswa mengenai pengalaman belajar. Tujuan studi ini adalah untuk memberikan wawasan empiris lokal dan rekomendasi praktis bagi praktik pendidikan digital di sekolah dasar.

Sebagai contoh penelitian serupa, sebuah studi menganalisis penggunaan Typing.com pada siswa kelas 4 SD dan melaporkan peningkatan kemampuan mengetik hingga 20% setelah satu kali intervensi 2

jam (Simaremare et al., 2024). Demikian pula, Dea Azzahra, Nurina Asri Fitriani, (2024)dalam studi kasus di SD Laboratorium UPI Cibiru menunjukkan bahwa pemanfaatan Typetastic secara signifikan meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa Kelas 1 SD dalam pembelajaran TIK berbasis permainan. Selain itu, Dian Dinarni (2024) menerapkan latihan mengetik menggunakan Google Dokumen sebagai persiapan ANBK pada siswa Kelas 5 SDN 1 Lemahabang Kulon, dengan hasil peningkatan kecepatan mengetik rata-rata dari 6-7 KPM menjadi 9–10 KPM pada post-test. Walaupun hasil-hasil tersebut menjanjikan, durasi intervensi relatif panjang atau difokuskan pada platform umum, sehingga masih sedikit studi yang menguji efektivitas pelatihan mengetik interaktif singkat—seperti modul *Jungle Junior* di *EdClub* dalam konteks KKN di SD kelas 4.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini melibatkan 45 siswa kelas 4 dari dua Sekolah Dasar Negeri di Desa Baros, Kabupaten Bandung, yaitu SDN Cicumanggala yang terdiri atas 25 siswa (10 laki-laki dan 15 perempuan) serta SDN Baros 1 sebanyak 20 siswa (9 laki-laki dan 11 perempuan). Seluruh siswa dibagi ke dalam empat kelompok di masing-masing sekolah, dengan setiap kelompok menggunakan satu laptop dan didampingi oleh satu pengajar dari tim Kuliah Kerja Nyata (KKN). Pelatihan mengetik interaktif berbasis *EdClub* dilaksanakan selama lima hari berturut-turut. Di SDN Cicumanggala, kegiatan berlangsung pada tanggal 16–18 Juni 2025 pukul 09.30–11.00 WIB. Hari pertama difokuskan pada pengenalan laptop (komponen, fungsi, dan koneksi internet), berbagai aplikasi, serta kuis interaktif. Hari kedua mencakup pengenalan keyboard, latihan mengetik nama dan cita-cita melalui Google Docs, dan ditutup dengan kuis. Hari ketiga siswa diperkenalkan dengan modul *Jungle Junior* pada platform *EdClub*, dilanjutkan dengan sesi mengetik huruf a–f dan spasi selama 90 menit, serta kuis berhadiah dan pengisian kesan-pesan. Sementara itu, pelatihan di SDN Baros 1 dilaksanakan pada tanggal 19–20 Juni 2025 pukul 08.30–11.00 WIB. Hari pertama mencakup pengenalan laptop dan keyboard seperti di SDN Cicumanggala, diikuti latihan mengetik di Google Docs dan kuis penutup. Hari kedua digunakan untuk pelatihan mengetik menggunakan modul *Jungle Junior* selama 90 menit, dengan sesi penutup berupa kuis berhadiah dan pengisian kesan-pesan.



Gambar 1. Modul Jungle Junior di EdClub

Pengumpulan data dilakukan melalui tiga sumber, yaitu log aktivitas siswa di EdClub, kesan-pesan tertulis dari siswa, dan refleksi pengajar KKN. Log EdClub mencakup jumlah game terselesaikan, total poin, dan persentase progres per kelompok. Di SDN Cicumanggala, progres siswa berada di rentang 8%–11%, dengan total game 20–29 dan poin 19.000–27.000. Di SDN Baros 1, progres berkisar antara 9%–12%, total game 23–29, dan poin 23.000–28.032.

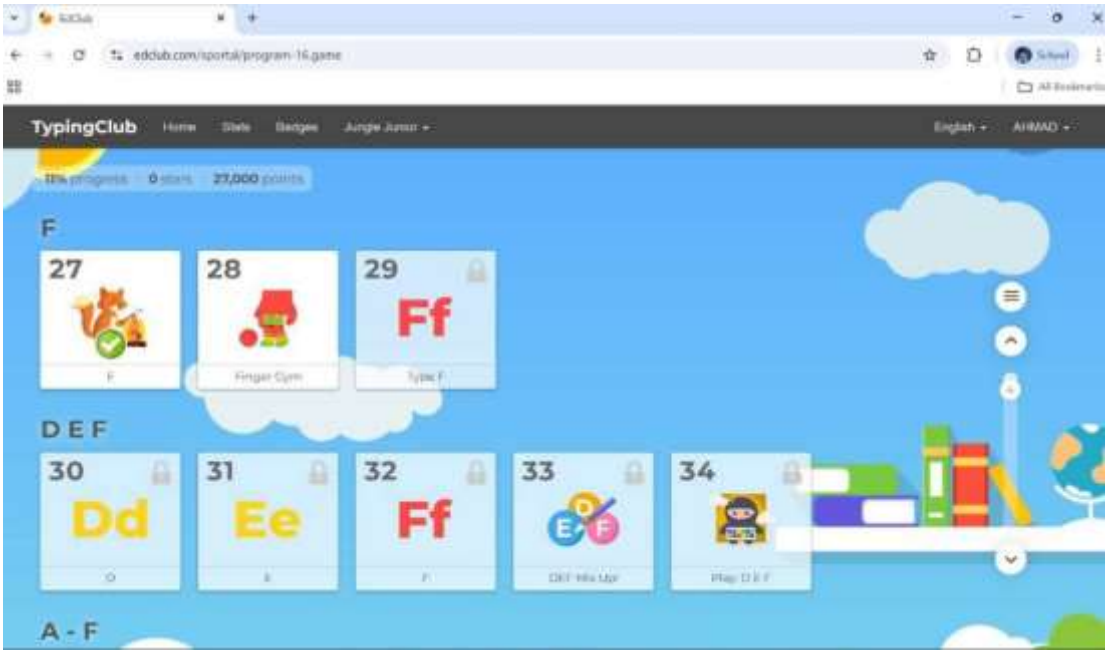
Data Kualitatif merupakan informasi yang disampaikan dalam format deskriptif atau naratif. (Rachman, Yochanan, Samanlangi, 2024). Data kualitatif diperoleh dari kesan siswa terhadap pembelajaran digital, serta catatan reflektif pengajar mengenai hambatan awal penggunaan laptop dan perkembangan siswa. Analisis data kuantitatif dilakukan secara deskriptif dengan menghitung rata-rata jumlah game, poin,

dan persentase progres per kelompok dan per sekolah, serta membandingkan capaian antara kedua sekolah. Data kualitatif dianalisis menggunakan pendekatan thematic coding, dengan mengidentifikasi tema utama dari tanggapan siswa seperti kemudahan penggunaan, motivasi belajar, dan tantangan teknis. Frekuensi kemunculan tiap tema dihitung dan disertai kutipan representatif untuk memperkuat temuan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Keberhasilan Kuantitatif Pelatihan Mengetik

Data Kuantitatif adalah data yang dinyatakan dalam angka atau statistik (Rachman, Yochanan, Samanlangi, 2024). Distribusi Data log *EdClub* memperlihatkan rata-rata progres antar kelompok mencapai 9 %–12 % selama sesi *Jungle Junior* pada *EdClub*, dengan jumlah game antara 20–29 dan poin 19.000–28.032. Misalnya, kelompok 2 di SDN Baros 1 menoreh progres 10 % (26 game, 26.000 poin), sedangkan kelompok 1 di SDN Cicumanggala mencapai 11 % (27 game, 27.000 poin). Ini menunjukkan adanya peningkatan aktivitas mengetik yang nyata selama durasi 1 jam 30 menit per sesi.



Gambar 2. Tampilan Progres Siswa di Modul Jungle Junior EdClub dalam Pelatihan Mengeti

Gambar di atas menunjukkan akun atas nama "Ahmad" dengan progres pelatihan sebesar 11% dan total skor sebesar 27.000 poin. Tampilan ini juga mencerminkan antarmuka interaktif modul Jungle Junior yang digunakan dalam kegiatan pelatihan. Menurut fitur EdClub, modul Jungle Junior memang dirancang khusus untuk pengenalan huruf dasar serta latihan jari, dengan lebih dari 200 video dan konten interaktif—faktor utama keberhasilan ini . Dengan struktur lesson plan interaktif yang konsisten, EdClub mampu memberi cakupan latihan cukup lengkap bagi siswa kelas 4.

Tabel berikut menyajikan rangkuman progres kelompok dalam modul Jungle Junior (EdClub) selama sesi 1 jam 30 menit:

Table 1. Progres Kelompok Dalam Modul ***Jungle Junior*** (Edclub) Selama Sesi 1 Jam 30 Menit

SD	Kelompok	Game Selesai	Poin	Progres (%)
Cicumanggala	1	26	26.000	10
	2	29	26.068	11
	3	20	19.000	8
	4	27	27.000	11
Baros 1	1	29	28.032	12

2	26	26.000	10
3	23	23.000	9
4	28	27.674	11

Analisis: Semua kelompok menunjukkan progres signifikan antara 8 %–12 % dalam satu sesi singkat, menandakan efektivitas tinggi pelatihan mengetik interaktif menggunakan modul *Jungle Junior*. Perbandingan antar sekolah menunjukkan variabilitas kecil 0,9 % selisih rata-rata progres mengindikasikan bahwa kualitas pengajaran dan infrastruktur minimal sama baiknya di kedua lokasi. Temuan ini mendukung rekomendasi (Eny Wahyu Suryanti, 2024) agar intervensi digital literacy menerapkan modul interaktif yang adaptif terhadap kondisi lokal .

Selain dari capaian skor, hasil observasi dan interaksi langsung dengan siswa menunjukkan adanya pemahaman yang berkembang dalam hal penggunaan jari secara sistematis saat mengetik. Melalui pembelajaran interaktif di EdClub, siswa mulai mengenal dan memahami fungsi masing- masing jari terhadap posisi tombol huruf pada keyboard, seperti:

- A digunakan oleh jari kelingking kiri,
- B digunakan oleh jari telunjuk kiri,
- C digunakan oleh jari tengah kiri,
- D digunakan oleh jari tengah kiri,
- E digunakan oleh jari tengah kiri,
- F digunakan oleh jari telunjuk kiri, dan
- Spasi (spacebar) digunakan oleh ibu jari (jempol).

Pemahaman ini diperoleh melalui pendekatan gamifikasi visual yang menyenangkan, di mana siswa harus mencocokkan posisi huruf dengan jari yang sesuai untuk menyelesaikan setiap tantangan. Dengan demikian, pelatihan tidak hanya meningkatkan skor atau progres digital siswa, tetapi juga meningkatkan kesadaran mereka terhadap keyboard awareness dan finger positioning, dua aspek fundamental dalam literasi digital awal.

Persepsi Siswa Terhadap Pelatihan Interaktif

Feedback siswa sebagian besar menyatakan bahwa mereka merasa "senang belajar mengetik lewat permainan", "mudah diikuti karena banyak gambar dan lagu", dan "tidak terasa belajar serius". Hal ini sejalan dengan keunggulan platform mengetik interaktif berbasis permainan (gamifikasi), yang terbukti meningkatkan motivasi dan retensi belajar siswa usia dini. Gamifikasi adalah metode yang memanfaatkan unsur permainan dalam situasi non-permainan untuk meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan pencapaian target pembelajaran (Srimuliyani, 2023).



Gambar 3. Pemberian Hadiah Utama Kepada Siswa Paling Aktif

Tantangan Teknis di Lapangan

Beberapa siswa awalnya mengalami kesulitan saat mengoperasikan laptop dasar—seperti tombol power dan trackpad. Namun, berkat sesi pengenalan keyboard dan aplikasi, serta pendampingan satu- per- satu, mereka mampu beradaptasi cukup cepat. Hal ini mengonfirmasi bahwa training praktek

singkat dapat mentransisikan siswa dari belum pernah pakai laptop ke umum menggunakan fitur dasar.

Adapun keterbatasan lainya berdasarkan pengalaman langsung dalam proses penelitian. Salah satu tantangan utama dalam pelaksanaan pembelajaran literasi digital adalah keterbatasan fasilitas, khususnya perangkat laptop yang jumlahnya tidak mencukupi untuk seluruh siswa. Dalam praktiknya, kami harus membagi siswa kelas 4 menjadi empat kelompok, masing-masing beranggotakan lima orang. Pembelajaran dilakukan secara bergiliran dalam satu kelompok. Kondisi ini mengakibatkan waktu yang seharusnya dialokasikan untuk pembelajaran efektif menjadi terfragmentasi, karena harus menunggu giliran, dan proses pengajaran pun menjadi kurang optimal dari sisi keterlibatan semua siswa secara simultan.

Kendala ini sejalan dengan temuan (Agusti & Aslam, 2022) yang juga menghadapi keterbatasan serupa dalam penelitian berbasis aplikasi digital. Ia mencatat bahwa dalam pelaksanaannya, terdapat enam siswa yang tidak membawa smartphone karena tidak mendapatkan izin dari orang tua. Akibatnya, siswa harus menggunakan perangkat secara bergantian, yang berdampak pada penyusutan waktu pembelajaran.



Gambar 4. Proses Pendampingan Siswa Saat Pelatihan Mengetik Dan Pengenalan EdClub

Menurut Resti Yanita, Rangga Firdaus, (2025) Penggunaan teknologi yang tepat dapat mempercepat pemahaman siswa terhadap konsep-konsep abstrak, meningkatkan keterampilan literasi digital, serta memotivasi mereka untuk belajar secara lebih aktif dan kreatif. Namun, untuk mewujudkan potensi tersebut, perlu ada perhatian yang lebih besar terhadap pelatihan guru, penyediaan infrastruktur yang memadai, serta pemerataan akses teknologi di seluruh wilayah Indonesia. Pernyataan ini sesuai dengan temuan dari Siti Auliakhasanah et al., (2023) bahwa untuk mensukseskan kegiatan literasi baca pada anak sekolah dasar perlu adanya peran guru dalam memanfaatkan serta mengoptimalkan media pembelajaran digital sebagai sarana penunjang. Media pembelajaran digital ini digunakan sebagai inovasi untuk memenuhi kebutuhan pembelajaran yang disesuaikan dengan zaman yang semakin berkembang kea rah lebih modern. Dengan demikian, kebijakan yang mendukung digitalisasi pendidikan harus terus diperkuat untuk menciptakan pendidikan yang lebih inklusif dan berkelanjutan.

Interpretasi Temuan Secara Akademis

Temuan ini mendukung teori terkait literasi digital di SD bahwa platform e-learning berbasis web dengan fitur gamifikasi mampu mendongkrak keterampilan digital meski dalam durasi singkat (Shyafa Putri Maharani et al., 2023). EdClub dengan sistem progres, kuis otomatis, dan feedback real-time—menghadirkan pengalaman belajar yang efektif dan memotivasi.

Struktur pelatihan berbasis gamifikasi seperti Jungle Junior sesuai teori digital pedagogy bahwa pembelajaran interaktif memotivasi siswa melalui feedback real-time. Durasi singkat (hanya 1 sesi 90 menit) namun menghasilkan progres nyata menunjukkan efisiensi belajar di program KKN mendukung WFH kebutuhan literasi digital lokal.

Perbandingan Antar Sekolah

Variasi progres antara SDN Cicumanggala dan SDN Baros 1 cukup kecil (9 % - 11 % vs 9 % - 12 %), menunjukkan bahwa model pelatihan ini relatif konsisten meski diimplementasikan di dua lokasi sekaligus dengan jumlah siswa berbeda (25 vs 20 orang). Konsistensi ini mendukung generalisasi kecil dari studi ini bahwa pendekatan Interaktif EdClub dapat diterapkan di berbagai konteks SD desa.

KESIMPULAN

Pelatihan mengetik interaktif menggunakan modul Jungle Junior di platform EdClub efektif dalam meningkatkan keterampilan mengetik siswa kelas 4 SD hanya dalam satu sesi singkat (1,5 jam). Rata-rata progres per kelompok mencapai 8 %–12 %, yang menunjukkan peningkatan aktivitas belajar yang signifikan. Motivasi dan persepsi siswa juga sangat positif, mereka merasa pembelajaran lebih menyenangkan berkat elemen gamifikasi, mendukung temuan Srimuliyani (2023) dan Media Belajar Gamifikasi oleh Valentinna dkk. (2024) tentang efek positif gamifikasi pada motivasi siswa.

Meskipun muncul tantangan awal terkait penguasaan perangkat laptop, hal tersebut berhasil diatasi dengan metode pengenalan perangkat dan pendampingan, sejalan dengan model intervensi cepat dalam literasi digital Nusantara (Dewi & Sunarni, 2024; Dewi, 2020).

Hasil ini memperkuat keberlanjutan literasi digital di sekolah dasar menggunakan model studi kasus lapangan berbasis KKN. Dengan durasi minimal dan peralatan sederhana, EdClub dapat menjadi opsi ekonomik dan efektif bagi guru SD untuk meningkatkan kompetensi digital dasar siswa.

Studi lanjutan sangat disarankan untuk membandingkan efektivitas dengan platform serupa, mengukur efek jangka panjang, dan menerapkan pre- post test untuk mengukur peningkatan kemampuan mengetik siswa secara lebih formal.

DAFTAR PUSTAKA

Agusti, N. M., & Aslam, A. (2022). Efektivitas Media Pembelajaran Aplikasi Wordwall Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Sekolah Dasar. Jurnal Basicedu, 6(4), 5794–5800. https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3053

Dea Azzahra, Nurina Asri Fitriani, R. R. K. (2024). STUDI KASUS: PENGGUNAAN TYPETASTIC DALAM PEMBELAJARAN TIK UNTUK SISWA KELAS 1 SD LABORATORIUM UPI KAMPUS CIBIRU. 09.

Dewi, C. (2021). Penguatan Literasi Digital melalui Pembelajaran Social Studies Berbasis E-learning pada Siswa Sekolah Dasar. http://journal.um.ac.id/index.php/jptpp/

Dian Dinarni, Q. A. (2024). Optimalisasi Persiapan Asesmen Nasional Berbasis Komputer (ANBK) dengan Latihan Mengetik Menggunakan Google Dokumen di Kelas V Sekolah Dasar Negeri 1 Lemahabang Kulon Dian. 4(November), 730–735.

Eny Wahyu Suryanti, A. I. (2024). PENGGUNAAN E-LEARNING SEBAGAI MEDIA LITERASI DIGITAL DALAM MENINGKATKAN GERAKAN MERDEKA BELAJAR. 2(3), 506–516.

Mohammad Jabbarudin Solih 1, I. R. J. 2. (2025). Mengeksplorasi Literasi Digital pada Pembelajaran siswa sd. JURNAL CAHAYA EDUKASIA, 3.

Pratama, A. Y., Gusrianti, N., & Haq, K. A. (2022). Peran Mahasiswa Dalam Meningkatkan Literasi Digital. Jurnal Tonggak Pendidikan Dasar, 1, 96–101. https://online-journal.unja.ac.id/jtpd/about

Puniatmaja, G. A., Parwati, N. N., Made Tegeh, I., & Sudatha, G. W. (2024). The Effect of E-learning and Students' Digital Literacy towards Their Learning Outcomes. In Pegem Journal of Education and Instruction (Vol. 14, Issue 1). https://orcid.org/0009-0003-6380-0726

Rachman, Yochanan, Samanlangi, & P. (2024). METODE-PENELITIAN-KUANTITATIF-KUALITATIF-DAN-R-D .

Rahma Dewi, Z. (2024). Peran Literasi Digital dalam Implementasi Kurikulum Merdeka: Adaptasi dan Transformasi di Era Digital The role of digital literacy in implementing the Merdeka Curriculum: adaptation and transformation in the digital era. Jurnal Ilmu Manajemen Dan Pendidikan, 4(1), 9–14. https://doi.org/10.30872/jimpian.v4i1.2916

Resti Yanita, Rangga Firdaus, H. (2025). Pemanfaatan Teknologi Pembelajaran Interaktif Untuk

Meningkatkan Keterampilan Literasi Digital Siswa Sekolah Dasar. Jurnal Teknologi Pendidikan (JTP), 10(2), 144–154. https://doi.org/10.32832/educate.v10i1.18404

Shyafa Putri Maharani, L., Istiyati, S., Yulisetiani, S., Guru Sekolah Dasar, P., Sebelas Maret, U., Brigjen Slamet Riyadi No, J., Surakarta, K., & Tengah, J. (2023). Analisis keterampilan literasi digital peserta didik melalui penggunaan e-learning sekolahku di sd islam diponegoro surakarta.

Simaremare, T. J. P., S, H. T. M., & Karolina, V. (2024). Analisis Penggunaan Typing.com untuk Meningkatkan Kemampuan Mengetik Siswa Kelas 4 SD di Sekolah Tunas Bangsa. Educatio, 19(1), 47–54. https://doi.org/10.29408/edc.v19i1.24586

Siti Auliakhasanah, Wanda Hamidah, Widia Triyana, Azzahra Elisa Putri, Sofyan Iskandar, Nuur Wachid Abdulmajid, & Neneng Sri Wulan. (2023). Pemanfaatan Media Pembelajaran Digital Sebagai Upaya Pembiasaan Literasi Siswa Sekolah Dasar. ENGGANG: Jurnal Pendidikan, Bahasa, Sastra, Seni, Dan Budaya, 4(1), 646–656. https://doi.org/10.37304/enggang.v4i1.12121

Srimuliyani. (2023). Menggunakan Teknik Gamifikasi untuk Meningkatkan Pembelajaran dan Keterlibatan Siswa. EDUCARE Jurnal Pendidikan dan Kesehatan.

Tenripada, A. U., Ma'tang, H., Faradibah, A., Nursyamsi, N., & Ramadhani, S. (2025). Membangun Literasi Digital Pada Sekolah Dasar Program Edukasi Teknologi Informasi. Abdiformatika: Jurnal Pengabdian Masyarakat Informatika, 5(1), 8–13. https://doi.org/10.59395/abdiformatika.v5i1.249