

**PENINGKATAN LITERASI DIGITAL MENGGUNAKAN *E-BOOK INTERAKTIF*
BERBASIS MODEL PBL PADA SISWA KELAS IV SDN PURWOREJO
KABUPATEN MAGETAN**

Silvy Ananta Dewi, Zihan Novita Sari
Universitas Negeri Malang, Malang, Indonesia

Diterima : 10 Juni 2023

Disetujui : 15 Juli 2023

Dipublikasikan : Juli 2023

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan peningkatan literasi digital siswa menggunakan media *E-book Interaktif* berbasis model PBL pada mata pelajaran IPAS di kelas IV SDN Purworejo Kec Nguntoronadi, Kab Magetan. Metode yang digunakan dalam penelitian ini yaitu metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini yaitu metode penelitian tindakan kelas. Penelitian dilaksanakan sebanyak 2 siklus. Subyek penelitian adalah siswa kelas IV SDN Purworejo Kec Nguntoronadi Kab Magetan yang berjumlah 12 siswa. Berdasarkan hasil penelitian yang didapatkan pada penelitian menunjukkan bahwa siswa kelas IV SDN Purworejo mengalami peningkatan literasi digital pada siklus 1 sebanyak 65 (kategori *basic*) pada siklus 2 meningkat menjadi 85 (kategori *advanced*). Hasil penelitian menunjukkan bahwa dengan menggunakan *E-book Interaktif* berbasis PBL dapat meningkatkan literasi digital siswa kelas IV SDN Purworejo Kec Nguntoronadi Kab Magetan. Implikasi penelitian ini yaitu hasil penelitian ini dapat dijadikan referensi berkaitan dengan cara meningkatkan literasi digital siswa.

Kata Kunci: *E-book Interaktif*, PBL, Literasi Digital

Abstract

This study aims to describe the increase in students' digital literacy using Interactive E-book media based on the PBL model in the Science subject in class IV SDN Purworejo, Nguntoronadi District, Magetan Regency. The method used in this research is the research method used in this research, namely the class action research method. The research was conducted in 2 cycles. The research subjects were fourth grade students at SDN Purworejo, Nguntoronadi Subdistrict, Magetan Regency, totaling 12 students. Based on the research results obtained in the study, it showed that fourth grade students at SDN Purworejo experienced an increase in digital literacy in cycle 1 of 65 (basic category) in cycle 2 increased to 85 (advanced category). The results of the study show that using PBL-based Interactive E-books can increase the digital literacy of fourth grade students at SDN Purworejo, Nguntoronadi District, Magetan Regency. The implication of this research is that the results of this research can be used as a reference related to how to increase students' digital literacy.

Keywords: Interactive E-book, PBL, Digital literacy

PENDAHULUAN

Teknologi informasi memiliki peranan penting dalam tatanan kehidupan saat ini tidak terkecuali di bidang pendidikan khususnya pendidikan dasar. Perkembangan teknologi dan informasi di era revolusi digital semakin pesat seiring

meningkatnya kebutuhan manusia (Syamsuar and Reflianto 2019). Perkembangan dan kebutuhan yang berkembang beriringan membutuhkan adanya kemampuan berliterasi digital agar sebagai individu mampu mengikuti perkembangan yang ada. Tuntutan global

mengharuskan dunia pendidikan untuk senantiasa menyesuaikan diri dengan perkembangan teknologi sebagai bentuk usaha peningkatan mutu pendidikan, hal ini utamanya berupa penyesuaian teknologi informasi dan komunikasi pada proses pembelajaran IPAS di sekolah dasar (Syafitri, Arifin, and Wahyuningsih 2022). Penyesuaian tersebut salah satunya dapat dilaksanakan dengan mengembangkan kemampuan atau keterampilan literasi digital siswa yang dapat diaplikasikan dalam proses pembelajaran.

Literasi digital merupakan kemampuan seseorang dalam menggunakan teknologi digital untuk mendapatkan informasi dan menggunakan alat komunikasi dalam berinteraksi secara efektif (Casey and Hallissy 2014). Kemampuan literasi digital merupakan keterampilan abad 21 yang dibutuhkan oleh siswa (Mastoah, Zulela, and Sumantri 2022). Sekolah saat ini menghadapi tantangan berkaitan dengan pengembangan keterampilan literasi digital siswa dalam kegiatan pembelajaran (Rahmawaty n.d.2021). Hal tersebut selaras dengan salah satu indikator pencapaian bidang pendidikan dan kebudayaan di Indonesia yaitu keberhasilan dalam membangun literasi digital (Jayantika and Namur 2022). Literasi digital saat ini menjadi keterampilan kunci dalam pendidikan (Mawarni, Milama, and Sholihat 2021). Hal tersebut menyebabkan literasi digital menjadi tantangan kompetensi dan keterampilan yang harus dikembangkan melalui kegiatan pembelajaran.

Tantangan tersebut dapat diatasi dengan menerapkan penggunaan media digital dalam proses belajar mengajar. Pemanfaatan media digital dalam pembelajaran dilaksanakan guna meningkatkan efisiensi belajar dikelas dengan harapan meningkatkan hasil belajar dan literasi digital siswa melalui media digital yang menyajikan materi pelajaran dengan menarik dan interaktif (Anggraeni 2019). Literasi digital dapat membantu

siswa dalam memahami konsep IPAS dan menjadikan pembelajaran IPAS lebih menyenangkan (Heryani et al. 2022).

E-book interaktif menjadi salah satu alternatif yang dapat dimanfaatkan untuk mempermudah proses pembelajaran. *E-book* ialah sebuah media pembelajaran yang dirancang secara terstruktur dan disesuaikan dengan kurikulum serta dibuat dengan memanfaatkan perkembangan teknologi (Andini and Qomariyah 2022; Saprudin et al. 2021). Penggunaan *e-book* interaktif dapat meningkatkan interaksi yang aktif antara guru dan siswa dalam kegiatan pembelajaran. *E-book* interaktif ini dapat dikembangkan menjadi media pembelajaran interaktif dimana didalam penggunaannya dapat menampilkan teks, gambar, kuis, memutar video, dan respon-respon lainnya.(Putu, Putri, and Wiarta 2022).

Hal tersebut senada dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh (Qibtiya and Kustijono 2018), dimana dalam penelitiannya menunjukkan bahwa dengan menggunakan *e-book* interaktif dapat dijadikan sebagai upaya peningkatan kemampuan literasi digital siswa. *E-book* innteraktif yang berbentuk buku versi elektronik dengan konten multimedia berupa teks, gambar, vidio, audio, serta bentuk multimedia lainnya yang memungkinkan untuk dapat diakses menggunakan laptop, komputer maupun smartphone. Hal tersebut tentunya meningkatkan minat siswa dalam belajar serta meningkatkan literasi digital siswa melalui kegiatan pembelajaran yang memanfaatkan *e-book* interaktif (Saprudin et al. 2021).

Pembelajaran yang disampaikan dengan menggunakan bahan ajar yang menarik dalam bentuk *e-book* interaktif guna membuat pembelajaran lebih interaktif dibutuhkan model pembelajaran yang sesuai. Model pembelajaran yang dapat digunakan dengan *e-book* interaktif ini ialah model pembelajaran *problem based learning*. *Problem based learning* atau PBL ialah model pembelajaran yang

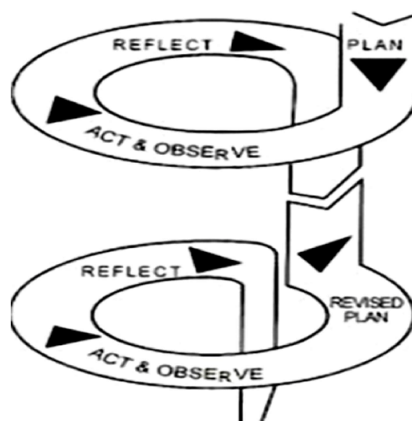
dikemas dengan menyajikan permasalahan kontekstual dan sering dijumpai dalam kehidupan sehari-hari (Novellia 2018; Santi, Handayani, and Noviyanti 2021). Model pembelajaran PBL merupakan model pembelajaran yang melatih siswa dalam memaknai konsep pembelajaran melalui kegiatan pemecahan masalah secara kontekstual. Pemecahan permasalahan yang dilakukan dalam pembelajaran dengan model PBL dan *e-book* interaktif tentunya menciptakan suasana belajar yang menantang dan menarik bagi siswa.

Sejalan dengan hasil penelitian sebelumnya dimana dengan menggunakan model PBL yang dikolaborasikan dengan media *e-book* interaktif dapat meningkatkan literasi digital siswa (Prasutri et al. 2019). Model pembelajaran PBL juga dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa (Kartikasari, Nugroho, and Muslim 2021). Kegiatan yang menantang dalam setiap sintaknya terbukti dapat meningkatkan hasil belajar siswa (Pramudya, Kristin, and Anugraheni 2019). Berdasarkan hasil beberapa penelitian terdahulu dapat dikatakan bahwa dengan menggunakan *e-book* interaktif berbasis model PBL dapat meningkatkan keaktifan, hasil belajar, dan kemampuan berpikir kritis siswa. Berdasarkan hal tersebut maka dilaksanakan penelitian tindakan kelas ini

dengan harapan dapat meningkatkan literasi digital siswa setelah dilakukan pembelajaran dengan menggunakan *e-book* interaktif berbasis PBL pada siswa kelas IV SDN Purworejo Magetan.

METODOLOGI PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan penelitian tindakan kelas. Penelitian tindakan kelas yaitu penelitian yang dilakukan secara sistematis reflektif terhadap tindakan yang sudah dilaksanakan oleh guru dalam pembelajaran guna memperbaiki permasalahan dalam pembelajaran tersebut. Penelitian ini dilaksanakan di SDN Purworejo, Kecamatan Nguntoronadi, Kabupaten Magetan. Subyek dalam penelitian ini adalah siswa kelas IV SDN Purworejo yang berjumlah 12 anak. Penelitian ini dilaksanakan sebanyak 2 siklus dengan desain menggunakan teknik PTK Kemmis & Mc Taggart. Penelitian dengan menggunakan desain Kemmis & Mc Taggart memiliki pola siklus berkelanjutan, dimana apabila berdasarkan refleksi pada siklus capaian target belum tuntas maka dilanjutkan pada siklus berikutnya sesuai dengan hasil refleksi (Media et al. 2016). Adapun alur kegiatan dalam setiap siklus pada penelitian ini dapat disajikan pada gambar 1 sebagai berikut:



Gambar 1. Bagan Tindakan Siklus Kemmis dan Mc Taggart (Arikunto 2021)

Berdasarkan bagan Kemmis dan Mc Taggart diatas dapat diketahui bahwa

dalam setiap Tindakan dalam penelitian ini terdiri atas 4 tindakan yaitu Perencanaan,

pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Alat yang digunakan sebagai instrument dalam penelitian ini adalah lembar observasi. Dan tes unjuk kerja aktivitas siswa selama pembelajaran IPAS

menggunakan *E-book* Interaktif berbasis PBL. Adapun indicator kemampuan literasi digital dapat disajikan pada table 1 sebagai berikut.

Tabel 1. Indikator Kemampuan Literasi Digital

Kategori	Kisi-Kisi	Rata-rata Nilai
<i>Basic</i>	Pada kategori <i>basic</i> siswa belum dapat menganalisa materi yang disajikan pada konten e-book interaktif secara mandiri Belum dapat mengakses konten interaktif pada e-book secara mandiri	55-69
<i>Medium</i>	Pada kategori <i>basic</i> siswa sudah mulai mampu menganalisa dan memahami materi yang disajikan pada konten e-book interaktif secara mandiri. Siswa sudah bisa mengakses konten interaktif pada e-book secara mandiri	70-84
<i>Advance</i>	Pada kategori <i>basic</i> siswa secara mandiri dapat menganalisa dan memaknai materi dan konten yang disajikan pada e-book interaktif. Siswa sudah bisa mengakses konten interaktif pada e-book secara mandiri	85-100

Sumber : (Anggrasari 2020)

Analisis data dalam penelitian ini dilakukan secara deskriptif kualitatif. Data yang diperoleh akan dianalisis guna mendeskripsikan penggunaan *e-book* interaktif berbasis PBL untuk meningkatkan kemampuan literasi digital pada siswa kelas IV SDN Purworejo. Analisis data dalam penelitian ini mendeskripsikan tentang penggunaan *e-book* interaktif berbasis PBL untuk meningkatkan literasi digital siswa yaitu dimulai dari hasil lembar observasi, wawancara, dan tes unjuk kerja aktivitas siswa selama pembelajaran dianalisis secara deskriptif kualitatif.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini diawali dengan tahapan pra tindakan, pra tindakan dilakukan guna mendapatkan data awal berkaitan dengan tingkat literasi digital siswa kelas IV SDN Purworejo. Selanjutnya dalam penelitian ini, perencanaan yang disusun peneliti diawali dengan menyiapkan *e-book* interaktif yang akan digunakan dalam penelitian. Adapun tahapan pembuatan *e-book* melalui 4 tahapan yaitu 1) pembuatan materi pada canva, 2) Mengimport materi dari canva ke aplikasi *heyzine*, 3) penyesuaian konten dan vitur pada aplikasi *heyzine*, 4) Publish materi menjadi *e-book* interaktif. Berikut tampilan *e-book* interaktif yang digunakan untuk meningkatkan kemampuan atau keterampilan literasi digital siswa :



Gambar. 2 *E-book* Interaktif Berbasis PBL

Peneliti dalam kegiatan tindakan bertindak sebagai Guru pada mata pelajaran IPAS BAB 8 Membangun Masyarakat yang Beradab. Pada kegiatan pra tindakan ini peneliti melakukan wawancara dan memberikan kuisioner kepada siswa tentang tingkat literasi digital mereka. Berdasarkan hasil wawancara dan kuisioner yang diperoleh dari subyek dalam penelitian ini yaitu siswa kelas IV menunjukkan bahwa tingkat literasi digital siswa masih sangat rendah.

Kemampuan Litasi Digital Siswa Kelas IV SDN Purworejo

Pada pembelajaran siklus I guru melakukan kegiatan pembelajaran dengan menggunakan *e-book* interaktif dengan sintak model PBL. Pembelajaran dimulai dengan kegiatan game berbasis quiz yang sudah ada pada *e-book* interaktif, dilanjutkan dengan penyajian permasalahan berupa video yang dapat ditonton melalui *e-book* interaktif, kemudian melakukan kegiatan pemecahan secara kelompok berdasarkan pada LKPD yang ada di *e-book* interaktif. Setelah melakukan kegiatan berkelompok dan menyusun laporan, kegiatan dilanjutkan dengan penjelasan guru tentang materi pembelajaran menggunakan *e-book* interaktif. Setelah itu dilakukan tes akhir pembelajaran.

Kegiatan observasi, wawancara, dan tes unjuk kerja dilakukan selama kegiatan pembelajaran di siklus I

dilaksanakan. Berdasarkan hasil pengamatan selama proses pembelajaran dikelas IV SDN Purworejo pada pembelajaran IPAS menggunakan *E-book* Interaktif berbasis PBL pada siklus I kemampuan literasi digital siswa mencapai rata-rata 64. Capaian tersebut sudah cukup baik mengingat siswa belum pernah memanfaatkan perangkat digital dalam pembelajaran. Sebagian siswa belum dapat mengakses sendiri *e-book* interaktif sehingga membutuhkan bantuan peneliti dan teman dalam kelompok untuk mengoperasikan *chrome book*. Refleksi dari siklus I untuk dilaksanakan di siklus II guna meningkatkan literasi digital siswa yaitu 1) menyusun kegiatan berkelompok dengan kegiatan yang lebih menarik seperti wawancara sehingga mudah untuk dilakukan oleh siswa, 2) memberikan game interaktif tambahan sehingga siswa lebih terbiasa dalam menggunakan fitur atau konten interaktif yang ada pada *e-book*, 3) *E-book* interaktif sebaiknya dikembangkan untuk dapat diakses melalui android sehingga dapat digunakan dengan lebih mudah di rumah tanpa Chrome Book.

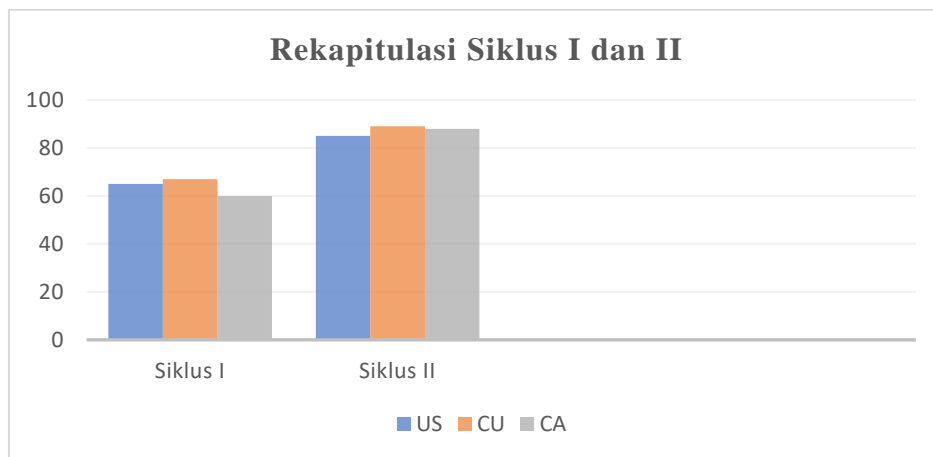
Pada siklus II, pembelajaran dimulai dengan perencanaan berdasarkan perbaikan pada refleksi di siklus sebelumnya, dengan menambah materi untuk diubah menjadi fitur interaktif pada *e-book*. Penambahan kegiatan kuis interaktif melalui quiz yang tidak hanya pada awal pembelajaran melainkan juga di tengah-tengah kegiatan pembelajaran.

Menambah materi dalam bentuk video sehingga siswa menjadi terbiasa untuk menggunakan *e-book* interaktif. Berdasarkan hasil pengamatan pada siklus II, rata-rata kemampuan literasi digital siswa meningkat menjadi 87,4. Pada kriteria *use skill*, siswa sudah mampu mengkses fitur-fitur interaktif yang ada pada *e-book* tanpa bantuan guru. Kemampuan siswa dalam menyelesaikan tugas pada kriteria *critical understanding* yang ada pada *e-book* meningkat. Pada kriteria *communicative abilities*, kemampuan siswa dalam komunikasi dan berinteraksi secara online

guna membangun hubungan social sudah meningkat ditunjukkan dalam kegiatan berkelompok yang disajikan pada konten LKPD dapat diselesaikan dengan baik. Siswa sudah mencapai pemahaman kritis dalam memahami materi yang disajikan pada konten *e-book* interaktif. Berdasarkan pemaparan hasil observasi diatas dapat disajikan data peningkatan kemampuan literasi digital siswa pada siklus I, dan II dapat disajikan pada table berikut:

Tabel. 3 Rekapitulasi Observasi Kemampuan Literasi Digital Siswa Siklus I dan II

	<i>Use Skill</i>	<i>Critical Understanding</i>	<i>Communicative Abilities</i>	Rata-rata	Kategori
Siklus I	65	67	60	64	<i>Basic</i>
Siklus II	85	89	88	87,4	<i>Advance</i>



Gambar. 3 Diagram Rekapitulasi Kemampuan Literasi Digital Siklus I dan Siklus II

Kemampuan literasi digital menjadi kecakapan yang dibutuhkan di Abad 21 ini. literasi digital dibutuhkan karena merupakan keterampilan dan kompetensi dalam menggunakan menggunakan internet dan teknologi digital dengan efektif (Jayantika and Namur 2022). Literasi digital sendiri merupakan kesadaran, sikap serta kemampuan individu dalam memanfaatkan, mengakses, dan menggunakan peralatan digital secara tepat (Nahdi 2021). Kemampuan literasi didigital pada pembelajaran dikelas IV SDN

Purworejo meliputi keterampilan (*use skill*), pemahaman kritis (*critical undestanding*), dan kemampuan komunikatif (*communicative abilities*).

Indikator keterampilan pada penelitian ini difokuskan pada pemanfaatan *e-book* interaktif berbasis model PBL yang dapat diakses menggunakan laptop atau smartphone. Indicator tersebut tampak meningkat pada siklus I dan siklus II ditunjukkan dengan siswa mampu menggunakan konten kuis dan menonton video pada *e-book* interaktif. Sejalan

dengan capaian indikator *critical understanding* oleh subyek penelitian meningkat seiring dengan penggunaan *e-book* interaktif dalam kegiatan pembelajaran.

Pada kategori *communicative Abilities*, kemampuan siswa dalam memahami konten yang disajikan pada *e-book* interaktif meningkat ditunjukkan dengan kemampuan siswa dalam menyelesaikan tugas berkelompok dengan baik. Penggunaan *e-book* interaktif dengan berbagai fitur dan konten yang disesuaikan dengan capaian pembelajaran mempermudah siswa dalam memahami konsep pembelajaran (Ciptaningtyas, Mukmin, and ... 2022). Penggunaan *e-book* interaktif ini juga dapat meningkatkan literasi sains siswa (Kelas et al. 2022). Sehingga sejalan dengan hasil penelitian ini yang menunjukkan bahwa melalui penggunaan *e-book* interaktif berbasis model PBL dapat meningkatkan literasi digital siswa kelas IV SDN Purworejo Magetan. Hasil penelitian ini sama dengan penelitian yang dilakukan oleh (Hasanah et al. 2021) hasil penelitiannya menunjukkan bahwa dengan menggunakan *e-book* interaktif dapat meningkatkan literasi digital siswa. Literasi digital siswa yang meningkat mempermudah siswa membuka cakrawala dunia, melalui selancar wawasan lebih luas dijejaring digital dengan bijaksana.

KESIMPULAN

Berdasarkan temuan penelitian yang disajikan dalam penelitian dapat disimpulkan bahwa penggunaan *e-book* interaktif berbasis model PBL dapat meningkatkan kemampuan literasi digital siswa kelas IV SDN Purworejo Magetan. Tingkat literasi digital siswa sebelum dan sesudah menggunakan *e-book* interaktif berbasis model PBL mengalami peningkatan sebesar 23,4. Berdasarkan hasil penelitian dengan tindakan yang sudah dilakukan pada siklus I peningkatan literasi digital pada mencapai rata-rata 64 dengan kategori *basic*, sedangkan pada

siklus II mencapai rata-rata 87,4 dengan kategori *advance* sehingga melalui pembelajaran menggunakan *e-book* interaktif berbasis model PBL terbukti dapat meningkatkan literasi digital siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Andini, Alya Rose, and Nur Qomariyah. 2022. "Validasi *E-book* Tipe Flipbook Materi Sistem Pencernaan Manusia Berbasis PBL Untuk Melatih Kemampuan Berpikir Kritis Siswa SMA." *Berkala Ilmiah Pendidikan Biologi (BioEdu)* 11(2): 330–40.
- Anggraeni, Helena. 2019. "Penguatan Blended Learning Berbasis Literasi Digital Dalam Menghadapi Era Revolusi Industri 4.0." *Al-Idarah: Jurnal Kependidikan Islam* 9(2): 190–203.
- Anggrasari, Liya Atika. 2020. "Penerapan E-Learning Untuk Meningkatkan Kemampuan Literasi Digital Di Era New Normal." *Premiere Educandum: Jurnal Pendidikan Dasar Dan Pembelajaran* 10(2): 248.
- Arikunto, Suharsimi. 2021. *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan Edisi 3*. Bumi Aksara.
- Casey, Leo, and Michael Hallissy. 2014. "Live Learning: Online Teaching, Digital Literacy and the Practice of Inquiry." *Irish Journal of Technology Enhanced Learning* 1(1).
- Ciptaningtyas, W, B A Mukmin, and ... 2022. "*E-book* Interaktif Berbasis Canva Sebagai Inovasi Sumber Belajar Materi Sistem Pencernaan Manusia Kelas V SD." *Jurnal Pemikiran dan ...* 10(2): 160–74. <https://ejournal.umm.ac.id/index.php/jp2sd/article/view/21788>.
- Hasanah, Siti Nur, Yus Mochammad Cholily, Moh Mahfud Effendi, and Octavina Rizky Utami Putri. 2021. "Literasi Digital Siswa Dalam Pembelajaran Matematika Berbantuan Media Space Geometry Flipbook (SGF)." *AKSIOMA* 10(3): 1736–44.
- Heryani, Ani, Nurul Pebriyanti, Tin

- Rustini, and Yona Wahyuningsih. 2022. "Peran Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Dalam Meningkatkan Literasi Digital Pada Pembelajaran Ips Di Sd Kelas Tinggi." *Jurnal Pendidikan* 31(1): 17–28.
- Jayantika, I Gusti Agung Trisna, and Gaudensia Namur. 2022. "Peran Teknologi Pembelajaran Dalam Meningkatkan Literasi Digital Matematika." *Indonesian Journal of Educational Development* 3(2): 284–91.
- Kartikasari, Intan, Agung Nugroho, and Aji Heru Muslim. 2021. "Penerapan Model Pbl Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Pada Kelas Iv Sekolah Dasar." *Jurnal Gentala Pendidikan Dasar* 6(1): 44–56.
- Kelas, Siswa, V D I Sdn, Gandaria Iii, and K A B Tangerang. 2022. "Peningkatan Kemampuan Literasi Sains Dengan Menggunakan Model." 03(02).
- Mastoah, Imas, M S Zulela, and Mohamad Syarif Sumantri. 2022. "THE MENINGKATKAN LITERASI DIGITAL MENGGUNAKAN MEDIA GAME EDUKASI KREATIF: MENINGKATKAN LITERASI DIGITAL." *Ibtida'i: Jurnal Kependidikan Dasar* 9(1): 69–80.
- Mawarni, Puspa, Burhanudin Milama, and Rizqy Nur Sholihat. 2021. "Persepsi Calon Guru Kimia Mengenai Literasi Digital Sebagai Keterampilan Abad 21." *Jurnal Inovasi Pendidikan Kimia* 15(2): 2849–63.
- Media, Melalui, Video Compact, Disc Pada, and Anak Usia. 2016. "Jurnal Pendidikan Dan Pemberdayaan Masyarakat." 3: 28–37.
- Nahdi, Dede Salim. 2021. "COGNITIVE STYLE DAN SELF-REGULATED LEARNING SISWA DALAM E-LEARNING SERTA HUBUNGANNYA DENGAN KEMAMPUAN LITERASI DIGITAL." In *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan*, , 765–73.
- Novellia, Marda. 2018. "Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning (Pbl) Untuk Peningkatan Kemampuan Berpikir Kreatif Dan Hasil Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Tematik." *Journal for Lesson and Learning Studies* 1(2): 149–56.
- Pramudya, Erviyanti, Firosalia Kristin, and Indri Anugraheni. 2019. "Peningkatan Keaktifan Dan Hasil Belajar Ipa Pada Pembelajaran Tematik Menggunakan Pbl." *NATURALISTIC: Jurnal Kajian Penelitian Pendidikan dan Pembelajaran* 3(2): 320–29.
- Prasutri, Destha Ramadanty et al. 2019. "Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning (Pbl) Untuk Meningkatkan Literasi Digital Dan Keterampilan Kolaboratif Siswa SMA Pada Pembelajaran Biologi." In *Prosiding Seminar Nasional Dan Workshop Biologi-IPA Dan Pembelajarannya*, , 489.
- Putu, Desak, Sri Putri, and I Wayan Wiarta. 2022. "E-book Interaktif Berbasis Problem Based Learning Materi Sejarah Kerajaan Di Nusantara Pada Mata Pelajaran IPAS Kelas IV Sekolah Dasar." 5: 502–13.
- Qibtiya, M, and R Kustijono. 2018. "Keefektifan Penggunaan E-book Untuk Melatihkan Keterampilan Berpikir Kritis." In *Prosiding Seminar Nasional Fisika (SNF)*, , 49–54.
- Rahmawaty, Melinda Elfina. "Strategi Kepala Sekolah Dalam Upaya Memotivasi Minat Membaca Buku Digital Siswa."
- Santi, Diska Vera, Dewi Handayani, and Nana Noviyanti. 2021. "Penerapan Model Problem Based Learning Berbantuan Multimedia Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Dan Aktivitas Belajar Kimia Siswa." *Faktor : Jurnal Ilmiah Kependidikan* 8(3): 282.
- Saprudin, Saprudin, Nurdin Abdul Rahman, Dewi Amiroh, and Fatma

- Hamid. 2021. “Studi Literatur: Analisis Penggunaan *e-book* Dalam Pembelajaran Fisika.” *Titian Ilmu: Jurnal Ilmiah Multi Sciences* 13(2): 20–26.
- Syafitri, Mutia Ade, Muh Husen Arifin, and Yona Wahyuningsih. 2022. “Peranan Teknologi Informasi Dalam Pendidikan Ips Untuk Anak Sekolah Dasar.” *Jurnal Pendidikan Tambusai* 6(1): 4411–14.
- Syamsuar, Syamsuar, and Reflianto Reflianto. 2019. “Pendidikan Dan Tantangan Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi Di Era Revolusi Industri 4.0.” *E-Tech: Jurnal Ilmiah Teknologi Pendidikan* 6(2).