

Peningkatan Literasi Siswa Sekolah Dasar melalui Teknologi Digital: Bukti dari Program Pengabdian Masyarakat KKM di Indonesia

Delsa Miranty^{1*}, Wahyu Aji Prasetya¹

¹Universitas Sultan Ageng Tirtayasa

*email : delsa12@untirta.ac.id

Abstrak: Proyek pengabdian kepada masyarakat ini dilaksanakan melalui Program Kuliah Kerja Mahasiswa (KKM) pada Juli 2025 dengan fokus pada pemanfaatan teknologi digital untuk meningkatkan literasi siswa sekolah dasar di Kelurahan Cilowong, Kecamatan Taktakan. Program ini bertujuan memperkuat keterampilan membaca anak dengan memperkenalkan alat digital sederhana yang sesuai dengan usia mereka. Sebanyak 30 peserta, yang terdiri atas siswa dan orang tua, mengikuti pelatihan, pendampingan, serta praktik langsung menggunakan tablet dan aplikasi membaca interaktif. Hasil kegiatan menunjukkan peningkatan yang signifikan: pemahaman bacaan siswa meningkat dari 40% (pre-test) menjadi 75% (post-test), dan 80% orang tua melaporkan memperoleh pengetahuan baru tentang literasi digital. Selain dampak individual, program ini juga menciptakan suasana belajar yang lebih menarik dan meningkatkan kesadaran masyarakat tentang literasi berbasis teknologi. Temuan ini menegaskan bahwa integrasi teknologi dalam kegiatan literasi dapat menjadi strategi efektif untuk menjawab rendahnya capaian literasi di Indonesia sebagaimana ditunjukkan oleh laporan PISA 2022. Program ini berkontribusi dengan menawarkan model literasi digital yang menggabungkan partisipasi aktif anak dan pendampingan orang tua, serta mendukung tujuan Gerakan Literasi Nasional.

Kata Kunci: Literasi, Sekolah Dasar, Teknologi Digital

Enhancing Elementary School Literacy through Digital Technology: Evidence from a KKM Community Service Program in Indonesia

Abstract: This community service project was conducted through the Student Community Service Program (KKM) in July 2025, focusing on using digital technology to enhance literacy among elementary school students in Cilowong, Taktakan District. The program aimed to strengthen children's reading skills by introducing simple, age-appropriate digital tools. A total of 30 participants, consisting of students and parents, took part in training, mentoring, and hands-on sessions with tablets and interactive reading applications. The results revealed notable improvements: students' reading comprehension increased from 40% (pre-test) to 75% (post-test), and 80% of parents reported gaining new digital literacy knowledge. Beyond individual outcomes, the program fostered a more engaging learning atmosphere and raised community awareness about technology-based literacy. These findings highlight that integrating technology into literacy activities can effectively address Indonesia's low literacy performance, as the 2022 PISA report indicates. The program contributes by offering a model of digital literacy that combines active child participation with parental involvement, supporting the broader goals of national literacy initiatives.

Keywords: Literacy, Elementary School, Digital Technology

Received	Revised	Published
01-08-2025	12-09-2025	18-09-2025

PENDAHULUAN

Literasi merupakan keterampilan dasar yang sangat penting dalam proses perkembangan individu, terutama pada anak usia sekolah dasar. Menurut Fajriati et al., (2024) literasi tidak hanya

sebatas kemampuan membaca dan menulis, tetapi juga mencakup keterampilan memahami, menafsirkan, serta mengaplikasikan informasi dalam kehidupan sehari-hari. Literasi menjadi pintu masuk bagi anak untuk mempelajari berbagai bidang ilmu, mengembangkan kreativitas, serta meningkatkan daya pikir kritis (Kurniawan et al., 2024). Jadi, literasi sangat dibutuhkan oleh semua perkembangan individu khususnya anak-anak guna mengembangkan kemampuan meningkatkan daya pikir kritis dan mengaplikasikan informasi yang diterima.

Selanjutnya, literasi tidak hanya sebatas kemampuan membaca dan menulis, tetapi juga meliputi keterampilan memahami dan mengaplikasikan informasi. Hal ini menjadi dasar penting mengingat data PISA 2022 menegaskan rendahnya kemampuan membaca siswa Indonesia, sehingga diperlukan intervensi berbasis teknologi yang sesuai dengan konteks kehidupan anak saat ini.

Namun, berdasarkan data *Programme for International Student Assessment* (PISA) tahun 2022, tingkat literasi siswa Indonesia masih berada di bawah rata-rata internasional (OECD, 2023). Kondisi ini menunjukkan masih rendahnya kemampuan membaca pemahaman anak Indonesia, yang tentu akan berdampak pada kualitas pendidikan dan daya saing bangsa di masa depan.

Seiring dengan perkembangan teknologi, anak-anak generasi saat ini hidup dalam era digital di mana perangkat teknologi seperti gawai, tablet, dan komputer telah menjadi bagian dari kehidupan sehari-hari (Rahmi et al., 2024). Teknologi dapat menjadi sarana pembelajaran yang sangat efektif apabila digunakan dengan tepat, namun dapat pula membawa dampak negatif jika penggunaannya tidak diarahkan. Sayangnya, realitas di lapangan menunjukkan bahwa sebagian besar anak menggunakan teknologi lebih banyak untuk hiburan seperti bermain gim daring dan menonton video, dibandingkan untuk kegiatan yang mendukung literasi dan pembelajaran (Mauluddia & Yulindrasari, 2024). Sehingga, peranan teknologi yang seharusnya menjadi bagian pendukung kegiatan literasi, tetapi di dalam kenyataannya malah kurang digunakan untuk kegiatan tersebut.

Kondisi tersebut juga terlihat di Kelurahan Cilowong, Kecamatan Taktakan, Kota Serang. Anak-anak di wilayah ini relatif sudah mengenal perangkat teknologi, namun pemanfaatannya masih minim diarahkan pada kegiatan literasi. Peran orang tua dalam mendampingi anak menggunakan teknologi juga masih terbatas, sebagian besar karena keterbatasan pengetahuan tentang literasi digital.



Gambar 1. Lokasi Kelurahan Cilowong Kota Serang

Beberapa hasil pengabdian kepada masyarakat sebelumnya menunjukkan bahwa pemanfaatan teknologi dapat menjadi sarana yang efektif dalam meningkatkan literasi anak. Takwin et al., (2024) menyatakan bahwa media digital interaktif mampu meningkatkan minat baca siswa sekolah dasar karena sifatnya yang visual dan menarik. Sementara itu, Adawiah et al., (2024) menekankan pentingnya keterlibatan orang tua dalam mendampingi anak menggunakan teknologi agar pemanfaatannya tetap terarah dan mendukung pendidikan. Nasir et al., (2025) menemukan bahwa salah satu hambatan dalam literasi digital di daerah pinggiran kota adalah keterbatasan infrastruktur, seperti ketersediaan perangkat dan akses internet. Namun, dengan dukungan dari sekolah, masyarakat, dan perguruan tinggi, hambatan tersebut dapat diatasi secara bertahap (Bisri et al., 2023). Hal yang sama terkait hasil pengabdian Miranty (2024) yang menyatakan bahwa pemanfaatan teknologi sangat berperan penting dan dapat memberikan manfaat dalam kegiatan belajar mengajar.

Sebagai wujud implementasi Tri Dharma Perguruan Tinggi, dosen bersama mahasiswa melalui program Kuliah Kerja Mahasiswa (KKM) melaksanakan kegiatan pengabdian masyarakat yang bertujuan memberikan edukasi literasi berbasis teknologi kepada anak-anak sekolah dasar dan orang tua mereka. Tema kegiatan ini adalah Penggunaan Teknologi untuk Kegiatan Literasi pada Anak SD di Kelurahan Cilowong, Kecamatan Taktakan.



Gambar 2. Foto Bersama Perangkat Kelurahan dan Mahasiswa

Kegiatan ini diharapkan dapat menjadi langkah awal dalam meningkatkan kemampuan literasi anak melalui pemanfaatan teknologi digital, sekaligus memberikan pemahaman kepada orang tua mengenai pentingnya literasi digital dalam mendampingi anak-anak mereka.

METODE KEGIATAN

Lokasi dan Waktu Kegiatan

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dilaksanakan di Pendopo Kelurahan Cilowong, Kecamatan Taktakan, Kota Serang, Provinsi Banten pada bulan Juli 2025. Lokasi ini dipilih karena memiliki beberapa pertimbangan:

1. Letak strategis: Pendopo kelurahan merupakan pusat kegiatan masyarakat yang mudah

dijangkau oleh warga sekitar.

2. Ketersediaan fasilitas: Pendopo memiliki ruang yang cukup luas untuk menampung peserta kegiatan yang berjumlah 30 orang, serta memungkinkan untuk digunakan dalam kegiatan berbasis teknologi.
3. Dukungan aparat desa: Pihak kelurahan memberikan dukungan penuh terhadap pelaksanaan kegiatan KKM ini, baik dari sisi fasilitas maupun koordinasi peserta.

Peserta Kegiatan

Peserta kegiatan berjumlah 30 orang, terdiri dari anak-anak sekolah dasar (kelas 3–6) sebanyak 20 orang. Dan juga orang tua/wali murid sebanyak 10 orang. Pemilihan peserta dilakukan melalui koordinasi dengan perangkat kelurahan serta pihak sekolah dasar setempat. Kriteria anak peserta adalah: Berdomisili di Kelurahan Cilowong, berusia antara 9–12 tahun dan memiliki minat awal terhadap kegiatan membaca atau belajar dengan teknologi.

Sementara itu, orang tua yang diundang merupakan perwakilan dari keluarga peserta anak dengan tujuan agar dapat mengikuti pendampingan literasi digital secara langsung.

Desain Kegiatan

Metode pelaksanaan kegiatan dirancang dengan model partisipatif dan praktik langsung. Desain kegiatan dibagi ke dalam beberapa tahapan utama, yaitu:

1. Tahap Persiapan

Diawali dengan koordinasi dengan pihak kelurahan dan sekolah dasar. Tim KKM melakukan sosialisasi mengenai tujuan kegiatan serta meminta dukungan dari perangkat desa dan pihak sekolah. Serta adanya penyediaan perangkat pendukung. Beberapa perangkat digital seperti tablet, laptop, dan proyektor disiapkan sebagai media utama dalam kegiatan.

2. Tahap Pelaksanaan

Kegiatan inti dilaksanakan selama satu hari seperti tertulis sebelumnya. Evaluasi dilakukan dengan instrumen berupa pre-test dan post-test sederhana untuk anak, serta kuesioner terstruktur bagi orang tua. Validitas kuesioner diuji melalui uji ahli dan uji coba terbatas sebelum digunakan dalam kegiatan.

3. Tahap Evaluasi

Evaluasi dilakukan melalui observasi yaitu melihat keterlibatan aktif anak dan orang tua dalam kegiatan.

Pendekatan Pelaksanaan

Pendekatan yang digunakan dalam kegiatan ini adalah:

1. Pendekatan Partisipatif.

Peserta (anak dan orang tua) tidak hanya menerima materi, tetapi juga ikut terlibat aktif dalam praktik, diskusi, dan evaluasi. Hal ini sesuai dengan prinsip *community engagement* dalam pengabdian masyarakat (Santoso et al., 2023).

2. Pendekatan Experiential Learning (Belajar Melalui Pengalaman).

Anak-anak belajar dengan cara mencoba langsung aplikasi literasi digital. Menurut Kurniawan et

al., (2024) pembelajaran berbasis pengalaman lebih efektif karena peserta terlibat aktif dalam menemukan makna.

3. Pendekatan Kolaboratif.

Orang tua dan anak belajar bersama. Hal ini penting karena literasi digital anak tidak dapat dilepaskan dari peran keluarga (Mauluddia & Yulindrasari, 2024).

Instrumen dan Alat Bantu

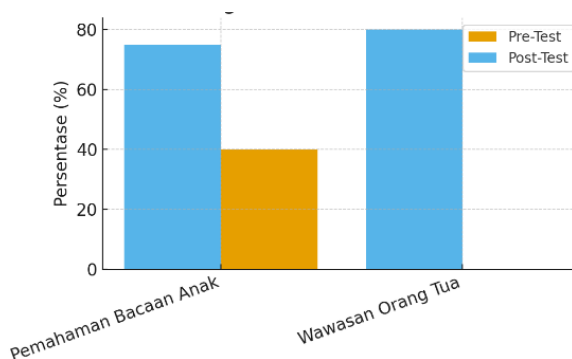
Instrumen dan alat bantu yang digunakan dalam kegiatan meliputi perangkat digital: tablet, laptop, proyektor. Serta materi yang bisa dibaca dan dibawa pulang oleh anak-anak setelah kegiatan sosialisasi pada kegiatan pengabdian pada masyarakat.

Indikator Keberhasilan

Indikator keberhasilan kegiatan ditentukan melalui: Peningkatan minat baca anak. Terlihat dari hasil pre-test dan post-test serta observasi aktivitas membaca. Pemahaman orang tua, yang terlihat dari hasil kuesioner tentang literasi digital. Serta partisipasi aktif peserta, yang dilihat dari keterlibatan anak dan orang tua selama kegiatan berlangsung. Selanjutnya tindak lanjut, terbentuknya kelompok belajar kecil di masyarakat yang tetap berlanjut setelah kegiatan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Kegiatan



Tabel 1. Pre-test, Post-test, dan Kuesioner orang tua

Pelaksanaan kegiatan pengabdian masyarakat melalui KKM dengan tema Penggunaan Teknologi untuk Kegiatan Literasi pada Anak SD di Kelurahan Cilowong berlangsung selama satu hari di Pendopo Kelurahan. Secara umum, kegiatan berjalan dengan lancar dan mendapat respon positif dari peserta. Berikut adalah hasil yang diperoleh: hasil pre-test menunjukkan hanya 40% anak mampu menjawab soal pemahaman bacaan, meningkat menjadi 75% pada post-test. Sementara itu, 80% orang tua menyatakan memperoleh wawasan baru mengenai literasi digital. (Tabel ringkasan hasil disajikan pada Tabel 1). Temuan ini sejalan dengan Gerakan Literasi Nasional (GLN) yang menekankan integrasi sekolah–keluarga–masyarakat dalam meningkatkan literasi anak di era digital. Namun, keterbatasan penelitian ini adalah jumlah sampel yang relatif kecil (30 peserta), keterbatasan perangkat teknologi, serta durasi kegiatan yang singkat, sehingga generalisasi hasil masih terbatas.

Respon Anak-Anak

Adanya antusiasme yang meningkat. Anak-anak menunjukkan semangat tinggi saat mencoba aplikasi membaca interaktif. Pada awalnya sebagian besar anak hanya terbiasa dengan penggunaan gawai untuk bermain gim, tetapi setelah diberikan panduan, mereka merasa tertarik dengan aplikasi yang berisi cerita bergambar.

Selanjutnya kemampuan literasi berkembang: Dari hasil pre-test dan post-test sederhana, terlihat adanya peningkatan kemampuan memahami isi bacaan. Misalnya, pada tes awal hanya 40% anak mampu menjawab pertanyaan pemahaman bacaan dengan benar, sedangkan pada tes akhir angka tersebut meningkat menjadi 75%. Dan juga kreativitas bertambah: Selain membaca, anak-anak juga diminta membuat ringkasan cerita atau menggambar ulang isi cerita. Aktivitas ini melatih keterampilan menulis dan berpikir kritis mereka.



Gambar 3. Foto Saat Memberikan Materi

Respon Orang Tua

Pemahaman meningkat: Melalui workshop, orang tua memperoleh wawasan tentang literasi digital. Dari hasil kuesioner, 80% orang tua menyatakan mereka sebelumnya tidak tahu adanya aplikasi literasi digital yang bisa diakses secara gratis. Kemudian kesadaran mendampingi anak: Orang tua mulai memahami pentingnya membatasi dan mengarahkan penggunaan gawai. Mereka menyadari bahwa teknologi bisa menjadi sarana belajar, bukan hanya hiburan. Dilanjutkan dengan komitmen tindak lanjut: Sebagian orang tua menyatakan kesediaannya untuk melanjutkan pendampingan literasi di rumah dengan memanfaatkan aplikasi yang telah diperkenalkan.

Dampak bagi Masyarakat

Pertama, terbentuk kelompok belajar kecil, karena setelah kegiatan, anak-anak dan orang tua sepakat membentuk kelompok belajar literasi digital yang dilakukan setiap akhir pekan di rumah salah satu warga. Kedua, peningkatan kesadaran kolektif, masyarakat mulai menyadari bahwa literasi berbasis teknologi dapat menjadi solusi untuk meningkatkan kualitas pendidikan anak-anak di wilayah mereka.

Pembahasan

Peningkatan Minat dan Kemampuan Literasi Anak

Hasil kegiatan menunjukkan bahwa teknologi dapat menjadi media yang efektif untuk meningkatkan minat baca anak SD. Anak-anak lebih antusias membaca cerita digital dibandingkan membaca buku konvensional. Hal ini sesuai dengan penelitian Rihana et al., (2025) yang menyatakan bahwa media digital interaktif mampu meningkatkan motivasi membaca anak karena tampilan visual yang menarik dan interaktif. Serta, teknologi tidak hanya menarik secara visual, tetapi juga membantu anak dalam memahami isi bacaan. Temuan ini memperkuat pernyataan Ikramina (2025) bahwa literasi mencakup kemampuan memahami dan mengaplikasikan informasi, bukan sekadar membaca.

Peran Orang Tua dalam Literasi Digital

Kegiatan ini juga menekankan keterlibatan orang tua. Hasil kuesioner menunjukkan peningkatan pemahaman orang tua mengenai pentingnya literasi digital. Menurut Suardi et al., (2024) keberhasilan literasi anak tidak bisa dilepaskan dari peran keluarga, terutama dalam mengarahkan penggunaan teknologi di rumah. Dengan adanya sosialisasi ini, orang tua mulai menyadari bahwa gawai yang sebelumnya dianggap sekadar hiburan dapat dimanfaatkan sebagai media edukatif. Hal ini juga sejalan dengan pandangan Fauziya dan Aliyah (2024) yang menekankan pentingnya pendampingan keluarga dalam penggunaan teknologi anak.

Tantangan yang Dihadapi

Meskipun hasil kegiatan positif, terdapat beberapa tantangan yang perlu dicermati: Keterbatasan perangkat, karena tidak semua anak memiliki gawai pribadi. Beberapa harus bergantian menggunakan tablet yang disediakan panitia. Serta perlu pengawasan berkelanjutan, karena tanpa pendampingan orang tua, anak-anak berpotensi kembali menggunakan gawai hanya untuk hiburan. Tantangan ini sesuai dengan temuan Alawi et al., (2025) bahwa hambatan utama literasi digital di daerah pinggiran kota adalah keterbatasan infrastruktur dan pengawasan. Oleh karena itu, perlu strategi jangka panjang yang melibatkan sekolah, pemerintah, dan masyarakat.

Relevansi dengan Program Nasional Literasi

Kegiatan ini sejalan dengan program Gerakan Literasi Nasional (GLN) yang digagas oleh Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi. GLN mendorong terciptanya ekosistem literasi yang melibatkan sekolah, keluarga, dan masyarakat. Dengan menggunakan teknologi, kegiatan ini berkontribusi pada pencapaian tujuan GLN, terutama dalam meningkatkan literasi dasar anak-anak Indonesia.



Gambar 4. Foto Bersama Peserta Kegiatan

KESIMPULAN

Ada beberapa kesimpulan yang bisa diperoleh dari kegiatan pengabdian kepada masyarakat melalui kegiatan KKM ini, yaitu:

- 1) Penggunaan teknologi digital terbukti meningkatkan minat dan pemahaman literasi anak SD.
- 2) Peran orang tua penting dalam mendampingi anak menggunakan gawai secara edukatif.
- 3) Kegiatan ini berdampak pada tumbuhnya kesadaran masyarakat untuk membentuk kelompok belajar literasi digital.
- 4) Program ini relevan dengan Gerakan Literasi Nasional (GLN) sebagai upaya kolaboratif meningkatkan literasi anak Indonesia.

UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terima kasih penulis sampaikan kepada semua pihak yang telah mendukung terselenggaranya kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini, terutama kepada Kepala LPPM Universitas Sultan Ageng Tirtayasa. Kemudian Bapak lurah Cilowong Kecamatan Taktakan Kota Serang Propinsi Banten beserta seluruh jajarannya, serta KKM Tematik Literasi Kelompok 78 Universitas Sultan Ageng Tirtayasa yang telah memberikan dukungan dan bantuannya, sehingga kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini berjalan dengan baik dan lancar.

DAFTAR PUSTAKA

Adawiah, S., Puadah, N. N., Apriani, I., & Yuliantika, W. (2024). Pendampingan Orang Tua Sebagai Upaya Mengoptimalkan Pemanfaatan Teknologi Bagi Anak. *EXCELLENT (Journal of Islamic Studies)*, 1(2), 82–91.

- Alawi, N. A., Rimang, S. S., Akib, T., & Hardianto, A. (2025). Literasi Digital Guru Sekolah Dasar Wilyah Terpencil: Pengabdian Masyarakat. *JURNAL ABDIMAS PATIKALA*, 4(1380–1384).
- Bisri, A. M., Muid, A., & Khamim, N. (2023). Hambatan Utama Implementasi Merdeka Belajar pada Perguruan Tinggi Swasta. *Attadrib: Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 6(2), 409–416. <https://doi.org/10.54069/attadrib.v6i2.629>
- Fajriati, R., Mutiawati, & Ashlan, S. (2024). Analisis Kemampuan Literasi Bahasa dan Siswa Kelas V SDN Banda Aceh. *Journal of Education Science*, 10(1).
- Fauziya, A. S., & Aliyah, F. H. (2024). Pendampingan Orang Tua dalam Pemanfaatan Teknologi pada Anak Usia Dini di Rumah. *Recqa : Research Early Childhood Qurrota A'yun*, 33–40.
- Ikramina, M. B. (2025). Budaya Literasi Siswa Sebagai Pendidikan Karakter Islami di MI AL Khoiriyah 2 Semarang. *Al-Mubtadi: Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 2(2), 249–263. <https://doi.org/10.58988/almubtadi.v2i2.399>
- Kurniawan, D., Husna, A., Nurlela, M. P. F., & Zulfahmi, M. N. (2024). Analisis Pengalaman Belajar Siswa Melalui Penerapan Pendekatan Pembelajaran Aktif, Inovatif, Kreatif, Dan Menyenangkan. *Jurnal Pengajaran Sekolah Dasar*, 3(1), 27–35. <https://doi.org/10.56855/jpsd.v3i1.893>
- Mauluddia, Y., & Yulindrasari, H. (2024). Peran Literasi Digital dalam Mendukung Perkembangan Anak Usia Dini melalui Pemanfaatan Teknologi. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 8(5), 1209–1220. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v8i5.6166>
- Miranty, D. (2024). Pemanfaatan Media Sosial Sebagai Sumber Literasi Untuk Meningkatkan Budaya Membaca. *Jurnal GEMBIRA (Pengabdian Kepada Masyarakat)*, 2(1), 133–142.
- Nasir, M., Azizah, U. N., Afandi, R., Alfikri, Y., & Ramadhani, N. (2025). Implementasi Teknologi Informasi Untuk Meningkatkan Aksesibilitas Dan Konektivitas Di Nagari Pasilihan. *Jurnal Ilmiah Pengabdian Pada Masyarakat (JIPM)*, 02(04), 884–899.
- OECD. (2023). PISA 2022 Results The State of Learning and Equity in Education. *OECD Publishing*. https://www.oecd.org/en/publications/pisa-2022-results-volume-i-and-ii-country-notes_ed6fbcc5-en/indonesia_c2e1ae0e-en.html
- Rahmi, A. N., Buabara, H., Miyazaki, A. F. N., Rusmayadi, R., & Herman, H. (2024). Tantangan dan Solusi Dalam Menghadapi Era Digital: Pendidikan Anak di Zaman Teknologi. *JUPEIS : Jurnal Pendidikan dan Ilmu Sosial*, 3(3), 127–135. <https://doi.org/10.57218/jupeis.Vol3.Iss3.1149>
- Rihana, Dhieni, N., & Nurjannah. (2025). Pembelajaran Interaktif untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Anak. *Teaching and Learning Journal of Mandalika*, 6(1), 1–12.
- Santoso, B., Rahayu, S., Fitriani, D., & Syahputra, A. (2023). Transformasi Pendidikan Inklusif: Optimalisasi Kesetaraan melalui Metode Pembelajaran Responsif dan Keterlibatan Komunitas. *PEMAS : Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 1(1).
- Suardi, S., Sultan, S., & Herman, H. (2024). Peran Keluarga dalam Menumbuhkembangkan Budaya Membaca Bagi Anak di Lingkungan Rumah pada Era Digital. *Indonesian Language Education and Literature*, 10(1), 241. <https://doi.org/10.24235/ileal.v10i1.19141>
- Takwin, I., Rosdiana, R., & Mirnawati, M. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Mandiri Berbasis Digital untuk Meningkatkan Literasi Membaca di Sekolah Dasar. *Socratika: Journal of Progressive Education and Social Inquiry*, 1(2), 115–124. <https://doi.org/10.58230/socratika.v1i2.197>