

**Penerapan Metode Pembelajaran Digital Storytelling Dalam Meningkatkan Literasi Digital
Pada Materi Teks Naratif Mata Pelajaran Bahasa Inggris
Siswa Kelas VIII SMP Labschool Unesa 3**

Sabrina Putri Listiyanto

Teknologi Pendidikan, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya

sabrina.21055@mhs.unesa.ac.id

Irena Yolanita Maureen

Teknologi Pendidikan, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya

irenamaureen@unesa.ac.id

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji penerapan metode pembelajaran digital storytelling dalam meningkatkan keterampilan literasi digital pada materi teks naratif siswa kelas VIII SMP Labschool Unesa 3. Penelitian ini menggunakan model pengembangan ASSURE dan pendekatan kuasi eksperimen dengan desain non-equivalent control group design. Subjek penelitian terdiri dari dua kelas yakni kelas eksperimen yang mendapatkan perlakuan digital storytelling dan kelas kontrol yang menggunakan metode konvensional. Data dikumpulkan melalui pre-test dan post-test menggunakan instrumen literasi digital berdasarkan sembilan dimensi Raharjo & Winarko (2021), serta observasi keterlaksanaan pembelajaran. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan digital storytelling secara signifikan meningkatkan literasi digital siswa dibandingkan metode konvensional. Aktivitas belajar yang melibatkan eksplorasi informasi, penyusunan naskah, produksi video, dan publikasi digital meningkatkan keterampilan siswa dalam mengakses, menganalisis, mengevaluasi, memverifikasi, serta memproduksi dan mendistribusikan konten digital. Dan dari hasil analisis kuantitatif menunjukkan adanya peningkatan signifikan skor literasi digital siswa pada kelas eksperimen dibandingkan kelas kontrol, dengan nilai effect size besar. Kesimpulannya, digital storytelling terbukti efektif dalam menciptakan pembelajaran yang kolaboratif, multimodal, dan berorientasi pada penguatan literasi digital abad ke-21.

Kata Kunci: digital storytelling; literasi digital; teks naratif; Bahasa Inggris; model ASSURE.

Abstract

This research aims to examine the implementation of the digital storytelling learning method in enhancing digital literacy skills in narrative text material among eighth-grade students at SMP Labschool Unesa 3. This research employs the ASSURE instructional development model and a quasi-experimental approach using a non-equivalent control group design. The subjects of the research consist of two classes: an experimental class that received the digital storytelling treatment and a control class taught using conventional methods. Data were collected through pre-tests and post-tests using digital literacy instruments based on the nine dimensions proposed by Raharjo & Winarko (2021), as well as through observation learning a. The results showed that the application of digital storytelling significantly enhanced students' digital literacy compared to the conventional method. Learning activities that involved information exploration, scriptwriting, video production, and digital publication improved students' skills in accessing, analyzing, evaluating, verifying, as well as producing and distributing digital content. Furthermore, the results of the quantitative analysis indicated a significant increase in digital literacy scores in the experimental class compared to the control class, with a large effect size. In conclusion, digital storytelling has proven to be effective in fostering collaborative, multimodal learning that supports the development of 21st-century digital literacy.

Keywords: digital storytelling; digital literacy; narrative text; English subject; ASSURE model.

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi telah mengubah paradigma literasi dari yang semula berfokus pada kemampuan mengakses informasi dari sumber tertulis menjadi kemampuan membangun dan memvalidasi informasi secara mandiri melalui sumber digital (Çetin, 2021; OECD, 2021). Literasi digital tidak hanya menuntut keterampilan teknis, tetapi juga kemampuan berpikir kritis, evaluatif, dan partisipatif dalam mengelola informasi digital (Polizzi, 2020; Chiu et al., 2021). Merespon tantangan ini, pemerintah Indonesia menginisiasi Gerakan Nasional Literasi Digital (GNLD) 2020–2024 dengan menekankan empat pilar utama: kecakapan, etika, keamanan, dan budaya digital (Kominfo, 2020).

Meskipun indeks literasi digital nasional menunjukkan tren peningkatan (Kominfo, 2022), penelitian Raharjo dan Winarko (2021) menemukan bahwa sebagian besar remaja di Surabaya, khususnya usia 15–19 tahun, masih menghadapi kesulitan dalam memverifikasi informasi dan menghindari hoaks digital. Studi awal di SMP Labschool Unesa 3 memperkuat temuan ini. Hasil kuesioner terhadap 207 siswa menunjukkan bahwa siswa kelas VIII memiliki skor literasi digital yang tergolong rendah, meskipun capaian akademiknya tinggi. Ketimpangan ini mengindikasikan bahwa pembelajaran konvensional belum sepenuhnya menjangkau dimensi kompetensi digital siswa.

Di sisi lain, ketersediaan infrastruktur digital sekolah yang memadai, serta potensi kurikulum berbasis proyek seperti Kurikulum Merdeka, menjadi peluang strategis dalam mengintegrasikan teknologi secara lebih optimal dalam pembelajaran. Digital storytelling hadir sebagai metode yang tidak hanya meningkatkan keterampilan berbahasa, tetapi juga mengembangkan literasi digital abad ke-21 seperti berpikir kritis, kolaboratif, dan kreatif (Robin, 2008; Eroglu & Okur, 2021).

Penelitian ini memiliki nilai kebaruan dalam mengintegrasikan metode digital storytelling pada pembelajaran teks naratif berbasis model ASSURE dengan pengukuran literasi digital siswa menggunakan sembilan dimensi dari Raharjo & Winarko (2021). Dengan pendekatan ini, penelitian diharapkan dapat memberikan kontribusi teoritis terhadap pengembangan desain pembelajaran berbasis teknologi, serta kontribusi praktis dalam mendukung capaian kompetensi literasi digital siswa di tingkat SMP.

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui penerapan metode digital storytelling dalam pembelajaran teks naratif Bahasa Inggris serta menguji efektivitasnya dalam meningkatkan keterampilan literasi digital siswa kelas VIII SMP Labschool Unesa 3.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain kuasi-eksperimen tipe Non-Equivalent Control Group Design yang melibatkan dua kelas VIII di SMP Labschool Unesa 3 Surabaya. Kelas VIII B ditetapkan sebagai kelas eksperimen yang mendapat perlakuan menggunakan metode digital storytelling, sementara kelas VIII C sebagai kelas kontrol yang menjalani pembelajaran konvensional. Penelitian ini dilaksanakan pada semester genap tahun ajaran 2024/2025.

Penelitian ini tidak tergolong dalam jenis Research and Development (R&D), melainkan lebih menitikberatkan pada pengujian pengaruh suatu variabel independen terhadap variabel dependen. Dalam hal ini, metode pembelajaran digital storytelling berfungsi sebagai variabel bebas, sementara keterampilan literasi digital siswa diposisikan sebagai variabel terikat. Untuk mengukur penerapan metode tersebut, digunakan instrumen literasi digital yang mengacu pada sembilan dimensi dari Raharjo dan Winarko (2021), serta lembar observasi keterlaksanaan pembelajaran yang disusun berdasarkan tahapan digital storytelling menurut Morra dalam Saripudin (2021).

Model desain instruksional yang digunakan dalam penelitian ini mengacu pada model ASSURE, yang terdiri dari enam tahapan utama yaitu (1) menganalisis karakteristik peserta didik; (2) menetapkan tujuan pembelajaran; (3) memilih metode/media/bahan ajar; (4) memanfaatkan media dan bahan; (5) melibatkan partisipasi peserta didik; serta (6) melakukan evaluasi dan revisi. Dalam penelitian ini, fokus utama ditekankan pada pengembangan strategi pembelajaran digital storytelling yang terintegrasi dengan instrumen berupa kuesioner literasi digital dan lembar observasi.



Gambar 1 Model Design Instructional ASSURE

Pada penerapan digital storytelling, proses pembelajaran diorganisasikan berdasarkan sintaks dari Morra dalam Saripudin (2021), yaitu: (1) memulai dengan ide; (2) melakukan riset atau

eksplorasi; (3) menulis naskah; (4) membuat storyboard; (5) mengumpulkan atau membuat media digital; (6) menyusun dan mengedit seluruh elemen; (7) mempublikasikan karya; serta (8) melakukan refleksi dan umpan balik.



Gambar 2 Sintaks Digital Storytelling

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini mencakup instrumen observasi keterlaksanaan pembelajaran guru dan siswa. Observasi keterlaksanaan digunakan untuk menilai keterlibatan siswa dan guru selama proses pembelajaran dengan perhitungan skala likert. Adapun rumus dari skala likert dijabarkan sebagai berikut:

$$P = \frac{f}{N} \times 100\%$$

Keterangan :

P = Angka presentase

f = Frekuensi yang sedang dicari persentasenya

N = Jumlah skor masing-masing

Setelah diperoleh nilai rata-rata, langkah selanjutnya adalah menghitung persentase hasil dengan menggunakan rumus yang telah ditentukan.

$$\text{Presentase} = \frac{\text{skor perolehan}}{\text{skor maksimal}} \times 100\%$$

Untuk menentukan interpretasi dari hasil persentase tersebut, digunakan pedoman penilaian berdasarkan skala Likert sebagai acuannya.

Tabel 1 Interpretasi Keterlaksanaan Pembelajaran

Skor Kriteria	Kategori
0% - 25%	Sangat Kurang
25% - 50%	Kurang
51% - 75%	Cukup
76% - 100%	Memuaskan

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam mengukur literasi digital siswa berdasarkan sembilan dimensi menurut Raharjo & Winarko (2021), yakni mengakses, menganalisis, mengevaluasi, memverifikasi, memproduksi, memprogram, berpartisipasi, berkolaborasi, dan

memamankan informasi digital. Selain itu, lembar observasi keterlaksanaan pembelajaran digunakan untuk mencermati sejauh mana tahapan digital storytelling diterapkan selama pembelajaran, dengan dua pengamat yang mengevaluasi proses secara langsung di kelas eksperimen.

Instrumen penelitian telah diuji validitas dan reliabilitasnya sebelum digunakan. Data kuantitatif yang diperoleh dianalisis secara deskriptif dan inferensial. Uji normalitas dan homogenitas dilakukan sebagai syarat analisis lanjut. Untuk melihat efektivitas metode digital storytelling, dilakukan uji paired sample t-test terhadap nilai pre-test dan post-test masing-masing kelas, serta independent sample t-test untuk menguji perbedaan hasil antara kelas eksperimen dan kontrol. Penghitungan effect size juga digunakan untuk mengetahui kekuatan pengaruh perlakuan.

Instrumen penelitian telah diuji validitas dan reliabilitasnya sebelum digunakan. Data kuantitatif yang diperoleh dianalisis secara deskriptif dan inferensial. Uji normalitas dan homogenitas dilakukan sebagai syarat analisis lanjut. Untuk melihat efektivitas metode digital storytelling, dilakukan uji paired sample t-test terhadap nilai pre-test dan post-test masing-masing kelas, serta independent sample t-test untuk menguji perbedaan hasil antara kelas eksperimen dan kontrol. Penghitungan effect size juga digunakan untuk mengetahui kekuatan pengaruh perlakuan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian menunjukkan bahwa rancangan pembelajaran menggunakan metode digital storytelling yang dikembangkan berdasarkan langkah-langkah model ASSURE telah berhasil diterapkan dengan baik. Hal ini tercermin dari keterlaksanaan sintaks metode pembelajaran digital storytelling dari tahap Start with an Idea hingga tahap Reflection and Feedback. Penelitian ini menggunakan satu kelas eksperimen dan satu kelas kontrol. Pada kelas eksperimen terdapat perlakuan metode digital storytelling, sedangkan kelas kontrol yang menjadi kelas pembanding menerapkan pembelajaran konvensional sesuai dengan rencana pembelajaran yang telah disusun oleh guru Bahasa Inggris. Hasil observasi terhadap keterlaksanaan guru dan siswa menunjukkan bahwa seluruh tahapan dalam metode digital storytelling dapat terlaksana secara optimal. Proses ini tidak hanya sekadar memberi tugas membuat cerita digital, namun melibatkan tahapan pembelajaran yang sistematis, integratif, dan reflektif. Dengan demikian, penerapan metode ini berkontribusi langsung terhadap peningkatan literasi digital siswa. Untuk meningkatkan literasi digital melalui metode digital storytelling, terdapat beberapa hal penting yang perlu dilakukan.

Pada tahap awal, siswa menggali ide cerita naratif berdasarkan pengalaman pribadi maupun imajinasi kreatif. Aktivitas ini melatih siswa menyusun narasi yang relevan dengan konteks kehidupan mereka, serta mendorong kemampuan berpikir kritis dan kreatif. Selanjutnya, pada tahap eksplorasi dan riset daring, siswa mencari informasi digital yang mendukung isi cerita. Di sinilah dimensi literasi digital seperti mengakses, menganalisis, mengevaluasi, dan memverifikasi informasi mulai berkembang. Siswa secara aktif memilih sumber kredibel, membandingkan data, dan memastikan bahwa informasi yang digunakan valid dan sesuai dengan kebutuhan narasi mereka.

Tahapan menulis naskah dan membuat storyboard tidak hanya berkontribusi dalam peningkatan kemampuan menulis Bahasa Inggris, tetapi juga memperkuat keterampilan dalam menyusun ide secara terstruktur. Pada tahap gather/create materials, siswa mulai mengumpulkan dan mengolah media digital seperti gambar, suara, dan video. Pola pembelajaran seperti ini disebut oleh Maureen et al. (2020) sebagai bentuk strategi digital yang dapat membentuk pemahaman literasi sejak usia dini, melalui aktivitas produksi dan kolaborasi digital. Dalam proses ini, siswa belajar mengenai hak cipta, lisensi penggunaan media, serta pentingnya etika dalam produksi digital. Proses ini sekaligus memperkuat dimensi literasi digital pada aspek produksi dan keamanan informasi.

Tahapan put it all together dan share menjadi momen penting yang melibatkan integrasi keterampilan digital secara menyeluruh. Siswa menggunakan aplikasi seperti CapCut atau Canva untuk menyunting dan menyusun video digital, menyisipkan teks, narasi suara, serta efek visual. Hasil karya kemudian dipresentasikan dan dibagikan melalui platform digital. Aktivitas ini secara nyata memperkuat dimensi memproduksi, memprogram, berpartisipasi, dan berkolaborasi dalam lingkungan digital. Siswa menunjukkan keberanian dalam mengekspresikan ide melalui media digital serta saling memberikan umpan balik dalam sesi evaluasi bersama. Tahapan akhir berupa refleksi juga menumbuhkan kesadaran siswa terhadap proses belajar yang mereka alami, serta pengaruh teknologi dalam membangun makna secara kolaboratif.

Instrumen literasi digital yang digunakan dalam pre-test dan post-test telah diuji validitasnya, dan seluruh butir soal dinyatakan valid untuk mengukur keterampilan berdasarkan sembilan dimensi literasi digital menurut Raharjo & Winarko (2021). Uji normalitas dilakukan dengan menggunakan Shapiro-Wilk karena jumlah sampel pada masing-masing kelompok di bawah 30 orang. Hasil uji menunjukkan bahwa nilai signifikansi pre-test pada kelas eksperimen lebih dari 0,05 dan post-

test kurang dari 0,05, sehingga data dianggap berdistribusi normal. Uji homogenitas menggunakan Levene's Test menunjukkan nilai signifikansi lebih dari 0,05, yang berarti data kedua kelompok memiliki varians yang homogen dan dapat dibandingkan secara adil.

Keterlaksanaan yang tinggi dari setiap tahapan ini terbukti efektif dalam meningkatkan literasi digital siswa. Hal ini diperkuat oleh hasil pre-test dan post-test yang menunjukkan peningkatan signifikan pada seluruh dimensi literasi digital. Sebelum pembelajaran, dimensi memverifikasi informasi, memproduksi konten digital, dan berpartisipasi dalam ruang digital termasuk kategori rendah. Namun setelah pembelajaran, ketiga dimensi tersebut mengalami peningkatan tertinggi. Siswa menjadi lebih terampil dalam mengecek kebenaran informasi saat riset online, lebih kreatif dan mandiri dalam menghasilkan konten digital, serta lebih aktif dalam membagikan karya dan berinteraksi secara etis di ruang digital.

Dimensi lain seperti berkolaborasi dan mengamankan informasi digital juga menunjukkan peningkatan, terutama karena pembelajaran dilakukan secara berkelompok dan mendorong pemahaman tentang keamanan dan tanggung jawab digital. Rata-rata skor literasi digital siswa kelas eksperimen meningkat dari 72,65 menjadi 84,26, sementara kelas kontrol hanya mencapai 75,35. Uji independent sample t-test menghasilkan signifikansi sebesar 0,004, dan nilai effect size sebesar 0,84 yang tergolong besar, menunjukkan bahwa pengaruh metode digital storytelling terhadap peningkatan literasi digital sangat kuat. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penerapan metode Digital Storytelling lebih efektif secara signifikan dibandingkan metode konvensional dalam meningkatkan literasi digital siswa kelas VIII SMP Labschool Unesa 3, baik ditinjau dari aspek statistik maupun makna praktis berdasarkan ukuran effect size. Data observasi dan data tes saling mendukung: keterlaksanaan sintaks digital storytelling yang berjalan optimal menciptakan proses belajar aktif, kontekstual, dan bermakna, serta menghasilkan dampak nyata terhadap peningkatan literasi digital siswa secara menyeluruh. Temuan ini selaras dengan penelitian Robin (2008) dan Eroglu & Okur (2021) yang menekankan kekuatan digital storytelling dalam menggabungkan elemen verbal, visual, dan emosional dalam pembelajaran.

PENUTUP

Simpulan

Berdasarkan hasil pengolahan, analisis, dan pembahasan data. Maka diperoleh kesimpulan yang dapat diambil dari hasil penelitian mengenai

penerapan metode digital storytelling dalam meningkatkan literasi digital sebagai berikut:

1. Penerapan metode digital storytelling dilakukan melalui delapan sintaks utama, dan 3 diantaranya yaitu Do Research, Write/Script, dan Gather and Create Media memiliki peran yang besar dalam mendorong keterlibatan aktif siswa. Proses pembelajaran yang dilaksanakan menggunakan pendekatan kontekstual dan berbasis digital storytelling memberikan ruang bagi siswa untuk aktif, kolaboratif, serta berpikir kritis dan kreatif. Aktivitas seperti mengakses serta menggunakan platform Padlet guna menyusun naskah naratif, mengedit video hingga mengunggah hasil karya ke Instagram Reels terbukti memberikan dampak positif dalam mengembangkan berbagai keterampilan literasi digital, seperti mengakses, menyeleksi, mengevaluasi, memproduksi dan mendistribusikan informasi secara digital. Dengan demikian, integrasi digital storytelling tidak hanya memperkuat penguasaan materi pelajaran, tetapi juga secara langsung berkontribusi dalam peningkatan literasi digital siswa secara menyeluruh.
2. Peningkatan literasi digital melalui penerapan metode digital storytelling terjadi karena proses pembelajaran yang dirancang memungkinkan siswa terlibat langsung dalam proses pencarian informasi, mengevaluasi informasi yang ditemukan, integrasi teknologi dalam pembelajaran, memproduksi sebuah karya serta refleksi terhadap hasil karya. Dengan demikian, penerapan metode pembelajaran tidak hanya mendukung pencapaian kompetensi akademik. Tetapi juga membangun keterampilan digital yang relevan dengan kebutuhan pembelajaran abad ke-21. Selain dari keterlaksanaan proses, hasil analisis statistik juga menunjukkan bahwa terdapat perbedaan keterampilan literasi digital yang sangat signifikan. Hal ini dibuktikan dari perbedaan nilai pre-test dan pos-test yang signifikan secara statistik, serta nilai effect size Hedgesig sebesar 1,57 yang tergolong dalam kategori sangat besar. Dengan demikian metode pembelajaran digital storytelling yang diterapkan secara sistematis terbukti efektif dalam meningkatkan literasi digital siswa secara signifikan dibandingkan dengan metode atau model pembelajaran secara konvensional

Saran

Bagi peneliti selanjutnya, saran berikut ini diberikan berdasarkan temuan lapangan dan pelaksanaan pembelajaran selama penelitian berlangsung, khususnya dalam penerapan metode

pembelajaran untuk meningkatkan literasi digital pada teks naratif:

1. Pembelajaran Digital disusun dengan Sintaks Terstruktur dan Berbasis Proyek. Hasil observasi menunjukkan bahwa keberhasilan pembelajaran tidak hanya bergantung pada media digital yang digunakan, tetapi juga pada struktur sintaks digital storytelling yang dari eksplorasi ide hingga refleksi dan publikasi. Oleh karena itu, disarankan agar pembelajaran digital tidak hanya berfokus pada produk akhir, melainkan mencakup proses berpikir, kolaborasi, dan pengambilan keputusan digital secara menyeluruh.
2. Integrasi Teknologi Digital yang Sederhana dan Aksesibel. Penelitian ini membuktikan bahwa penggunaan platform digital yang bersifat gratis dan mudah digunakan, seperti Padlet untuk menulis kolaboratif, serta CapCut dan Canva Video untuk produksi cerita digital, dapat secara signifikan meningkatkan literasi digital siswa. Oleh karena itu, pemanfaatan teknologi yang sederhana, tidak memerlukan perangkat mahal, dan dapat diakses secara luas, sangat disarankan untuk diintegrasikan dalam pembelajaran berbasis proyek digital di tingkat SMP.
3. Literasi Digital Dapat Ditingkatkan Melalui Aktivitas Otentik dan Kontekstual. Peningkatan literasi digital dalam penelitian ini terjadi karena siswa terlibat dalam aktivitas yang otentik dan relevan, seperti mencari informasi aktual, menyusun konten, menyunting media, dan mendistribusikannya melalui platform sosial digital. Oleh karena itu, pendekatan pembelajaran yang memberikan ruang eksplorasi sangat disarankan untuk dikembangkan, terutama dalam materi berbasis teks seperti narasi.
4. Evaluasi Pembelajaran Perlu Menekankan Proses, Bukan Sekadar Produk. Salah satu kekuatan metode ini terletak pada proses keterlibatan siswa dalam setiap tahapan pembelajaran digital. Oleh karena itu, saran penting dari penelitian ini adalah bahwa evaluasi literasi digital sebaiknya mempertimbangkan indikator proses seperti kolaborasi, eksplorasi informasi, dan kemampuan menyampaikan pesan secara digital bukan hanya menilai kualitas teknis dari video akhir yang dihasilkan

DAFTAR PUSTAKA

Heinich, R., Molenda, M., Russell, J. D., & Smaldino, S. E. (2005). *Instructional media and technologies for learning* (8th ed.). New Jersey: Pearson Education.

Robin, B. R. (2008). Digital storytelling: A powerful technology tool for the 21st century classroom. *Theory into Practice*, 47(3), 220–228. <https://doi.org/10.1080/00405840802153916>

Çetin, M. (2021). The effects of digital literacy skills on students' academic achievement. *International Journal of Educational Technology and Research*, 3(1), 45–59.

Chiu, T. K. F., Lin, T.-J., & Lonka, K. (2021). Motivating students in the digital age: The role of digital literacy. *Educational Psychology*, 41(3), 308–326. <https://doi.org/10.1080/01443410.2020.1783634>

Dewi, F. R. (2021). Digital storytelling in EFL classroom: Enhancing students' writing and digital literacy. *Indonesian Journal of English Language Teaching and Applied Linguistics*, 5(1), 99–114. <https://doi.org/10.21093/ijeltal.v5i1.724>

Eroglu, E., & Okur, A. (2021). The effect of digital storytelling activities on 21st century skills of middle school students. *Participatory Educational Research (PER)*, 8(4), 255–271. <https://doi.org/10.17275/per.21.92.8.4>

Kominfo. (2020). Indonesia menuju masyarakat digital: Strategi nasional literasi digital 2020–2024. Retrieved from <https://literasidigital.id>

Kominfo. (2022). Indeks literasi digital Indonesia 2022. Retrieved from <https://literasidigital.id/publikasi>

Maureen, I. Y., van der Meij, H., & de Jong, T. (2020). Enhancing storytelling activities to support early (digital) literacy development in early childhood education. *International Journal of Early Childhood*, 52, 55–76.

OECD. (2021). 21st-century readers: Developing literacy skills in a digital world. OECD Publishing. <https://doi.org/10.1787/a83d84cb-en>

Polizzi, G. (2020). Digital literacy and the national curriculum for England: Learning from how the experts engage with and evaluate online content. *Computers & Education*, 152, 103859. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2020.103859>

Raharjo, N. P., & Winarko, B. (2021). Literasi digital generasi Z di Kota Surabaya: Studi literasi digital remaja usia 15–19 tahun. *Jurnal Kajian Komunikasi*, 9(1), 13–26. <https://doi.org/10.24198/jkk.v9i1.32237>

Saripudin. (2021). Pengembangan media pembelajaran berbasis digital storytelling dalam pembelajaran sejarah. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 23(2), 147–156. <https://doi.org/10.21009/jtp.v23i2.21757>