

Pengenalan Literasi Digital melalui Cerita Narasi Berbahasa Inggris pada Aplikasi Youtube sebagai Penanaman Karakter Anak

I Putu Yoga Purandina

Program Studi Pendidikan Guru PAUD, Jurusan Dharma Acarya, Sekolah Tinggi Agama Hindu Negeri Mpu Kuturan Singaraja
yogapurandina@stahnmpukuturan.ac.id

I Gusti Ayu Indah Triana Juliari

Program Studi Pendidikan Bahasa Inggris, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Dwijendra
indahtriana@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini secara umum bertujuan untuk mengetahui fenomena Pengenalan Literasi Digital melalui Cerita Narasi Berbahasa Inggris pada Aplikasi YouTube sebagai Penanaman karakter anak di Taman Kanak-kanak Tunas Mekar II Desa Tegaljadi. Pertama, untuk mengetahui proses atau tahapan kegiatan pembelajaran pengenalan melalui cerita narasi berbahasa Inggris pada aplikasi YouTube sebagai penanaman karakter anak, kedua untuk mengetahui nilai-nilai karakter yang dapat ditumbuhkan dalam kegiatan pembelajaran melalui cerita narasi berbahasa Inggris pada aplikasi YouTube sebagai penanaman karakter anak di TK Tunas Mekar II ini. Metode yang digunakan adalah metode deskriptif kualitatif dengan menggunakan lembar observasi dan pedoman wawancara kepada guru dan orang tua. Adapun hasilnya, pertama proses atau tahapan kegiatan disusun tahapan dimulai dari pemberian link YouTube kepada anak dan orang tua, menonton cerita narasi secara bersama sama, mengenal beberapa kata Bahasa Inggris yang ada pada cerita, mengenal warna, bentuk objek, menghitung objek yang terdapat pada cerita narasi dengan Bahasa Inggris, bernyanyi dengan English Rhyme, berfikir kritis terhadap sebuah permasalahan, dan mendapatkan pembelajaran nilai moral yang terkandung pada cerita narasi tersebut. Kedua, terdapat 18 karakter yang dapat ditumbuhkan dalam kegiatan pendidikan ekowisata ini seperti religious, jujur, toleran, disiplin, bekerja keras, kreatif, mandiri, demokratis, rasa ingin tahu, semangat kebangsaan, cinta tanah air, menghargai prestasi, komunikatif, cinta damai, gemar membaca, peduli lingkungan, peduli sosial, dan bertanggung jawab ditambah kemampuan nalar anak yang cerdas menerima dan menyebarkan informasi yang baik, nyata, dan memupuk perdamaian.

Kata Kunci: literasi digital, cerita naratif, aplikasi YouTube, karakter anak

ABSTRACT

In general, this study aims to determine the phenomenon of Digital Literacy Introduction through Narrative stories in English on the YouTube Application as a character planting of children in Tunas Mekar II Kindergarten, Tegaljadi Village. First, to find out the process or stages of introductory learning activities through narrative stories in English on the YouTube application as a child's character planting, second is to find out the character values that can be grown in learning activities through narrative stories in English on the YouTube application as planting children's characters in kindergarten. This Mekar II shoot. The method used is descriptive qualitative method using observation sheets and interview guides to teachers and parents. As for the results, first the process or activity stages are arranged in stages starting from providing YouTube links to children and parents, watching narrative stories together, recognizing some English words in the story, recognizing colors, shape of objects, counting objects in the story. Narasi in English, sing in English Rhyme, think critically about a problem, and get learning about the moral values contained in the narasi

story. Second, there are 18 characters that can be cultivated in this ecotourism education activity such as religious, honest, tolerant, disciplined, working hard, creative, independent, democratic, curiosity, national spirit, love for the country, respect for achievement, communicative, peace-loving, likes to read, cares about the environment, cares socially, and is responsible, plus the intelligent ability of children who are intelligent to receive and disseminate information that is good, real, and fosters peace.

Keywords: Digital literacy, Narrative stories, YouTube application, Childhoods' characters

1. PENDAHULUAN

Setahun belakangan ini, dunia pendidikan seakan bergerak melambat, jatuh ke dalam titik terendah. Hal ini dapat kita rasakan dengan banyaknya masalah-masalah yang muncul terkait dunia pendidikan di Indonesia (Purandina, 2020a) (Maemunah et al., 2021). Tentu saja hal ini berawal dari munculnya virus Sars-Cov-2 yang mewabah sehingga menjadi pandemi di seluruh dunia (Santika, 2020). Pandemi COVID-19 ini menyebabkan pemerintah harus mengambil kebijakan untuk mengadakan pembelajaran jarak jauh.

Salah satu kebijakan tersebut adalah *Belajar dari Rumah*. Yuniari dan Juliari (2020) mengatakan bahwa belajar dari rumah merupakan sebuah hal baru bagi proses pembelajaran dan kehidupan sosial siswa. Para siswa harus beradaptasi dengan sistem pembelajaran dalam jaringan (*online*) dengan menggunakan beberapa aplikasi video konferensi dan *online class*. Kebijakan *Belajar dari Rumah* diharapkan dapat memberikan pengalaman belajar yang bermakna bagi siswa di tengah-tengah situasi pandemi ini. Melalui penerapan kebijakan yang mengacu pada *self-regulated learning* ini, siswa dituntut untuk belajar secara lebih mandiri dan terstruktur (Sutrisna & Juliari, 2019).

Pembelajaran jarak jauh dengan menggunakan internet atau daring (dalam jaringan), dan menggunakan pengiriman penugasan langsung ke pada siswa tanpa menggunakan internet atau luring (luar jaringan) (Ratu et al., 2020). Pembelajaran jarak jauh memang bukan hal yang baru pada wajah pendidikan Indonesia. Pada awal era kemerdekaan, pembelajaran jarak jauh sempat dilakukan yaitu untuk pembelajaran kejar paket, atau program kesetaraan. Bisa menggunakan pengiriman paket penugasan atau dengan menggunakan radio (Basar et al., 2021). Di samping itu di Indonesia juga ada beberapa lembaga pendidikan yang telah melakukan pembelajaran di rumah (*Home Schooling*)

untuk pembelajaran bagi siswa tertentu atau khusus. Namun secara umum pembelajaran jarak jauh ini belumlah terbiasa digunakan oleh guru maupun siswa di Indonesia (Putro, 2020).

Pembelajaran secara daring mempunyai beberapa kelemahan. Kelemahan yang bisa kita temukan dalam pengajaran daring yaitu lemahnya motivasi belajar siswa, dimana harus memiliki budaya belajar mandiri yang kuat. Kurangnya interaksi antara guru dan siswa, bahkan antar siswa itu sendiri juga merupakan sebuah kelemahan pembelajaran daring (Hartono, 2017) (Syah, 2020). Kurangnya interaksi ini menyebabkan lambatnya terbentuknya nilai (*values*) dalam proses belajar mengajar. Lambatnya pembentukan nilai ini akan mengakibatkan kurang optimalnya perkembangan perilaku atau karakter anak. Dengan demikian guru akan mengalami kesulitan dalam pembentukan perilaku atau karakter anak didiknya (Purandina, 2020c).

Kemudian, kita ketahui pula, bahwa dunia telah berada pada era revolusi *Industry 4.0* (Santika et al., 2018) dan sedang memasuki era 5.0. Pada Era *Society 4.0* memang teknologi dan informasi begitu masifnya masuk di setiap sendi kehidupan. Namun di era ini masih sebatas menggunakan teknologi secara arogan tanpa dibarengi dengan nilai-nilai baru yang dipahami oleh manusia sendiri (Septiawan et al., 2020). Namun memasuki Era *Society 5.0* ini diharapkan kita semakin memahami perubahan yang terjadi dengan kebiasaan baru, dengan nilai-nilai baru pula. Sehingga akan tumbuh budaya baru yang lebih adaptif sesuai dengan kebutuhan dan tantangan di era ini (Adi, 2020).

Di Indonesia sendiri, dapat dikatakan baru memasuki Era *Society 5.0* ini. Memang belum terlalu terlihat secara signifikan, namun secara perlahan hal ini mulai dirasakan (Mahfudzoh, 2019). Di Indonesia telah muncul berbagai inovasi perusahaan-perusahaan star up seperti gojek dengan

berbagai fitur nya seperti *GoFood*, *GoClean*, dll. Inovasi ini merupakan sebuah solusi dalam pemenuhan kebutuhan manusia saat ini. Inovasi yang menghilangkan kesenjangan yang terdapat di masyarakat. Semua orang bisa mengakses aplikasi ini dan malah dapat menciptakan lapangan pekerjaan baru. Inovasi-inovasi seperti ini terus bermunculan sehingga nantinya teknologi informasi ini dapat dimanfaatkan dengan baik oleh manusia. Manusia yang harus selalu dapat mendapatkan tantangan kehidupan di mana harus selalu menemukan hal baru untuk mendukung kebutuhan hidupnya (Haryanti, 2019).

Era ini akan membiasakan manusia terhadap penggunaan teknologi informasi untuk pemenuhan kebutuhan dan peningkatan kompetensi manusia itu sendiri. Era ini lebih menekankan manusianya, bagaimana manusia mendapat manfaat dari teknologi informasi ini (Purandina, 2020b). Namun di balik itu, tentu akan muncul berbagai tantangan yang harus dihadapi. Di setiap era pasti terdapat tantangan tersendiri. Banyak hal yang perlu disiapkan atau dibekali untuk dapat menemukan nilai-nilai baru pada *Era Society 5.0* ini. Salah satu permasalahan yang dimaksud adalah banyak dan mudahnya informasi yang bersebaran di dunia maya membuat kita sulit membedakan mana informasi atau data yang benar dan bisa dimanfaatkan terutama bagi anak-anak (Setiyani et al., 2020).

Sehingga penanaman literasi digital dipandang penting dilakukan dari sejak dini. Dari tingkat anak-anak hingga tingkat yang lebih tinggi (Purandina & Winaya, 2020a). Secara sederhana, literasi dapat diartikan sebuah kemampuan yang dimiliki oleh seseorang dalam membaca dan menulis. Di samping itu, literasi dapat dipandang sebagai kecakapan yang harus dimiliki oleh seseorang dalam melakukan komunikasi. Komunikasi seseorang akan lebih baik jika kemampuan literasi lebih baik pula. Kemudian secara luas literasi tidak sekedar membaca dan menulis, namun kemampuan seseorang dalam mengolah dan memahami informasi secara menyeluruh dengan melakukan proses membaca dan menulis. Seseorang harus mampu memilah dan memilih informasi yang sesuai fakta dan tidak berisi ujaran kebencian yang menyinggung SARA (Wahidin, 2017). Ini akan membuat teks bagus dan mudah dibaca (Swarniti, 2021).

WIDYA Literasi digital merupakan sebuah

kemampuan yang dimiliki oleh seseorang dalam memilah dan memahami informasi yang tertulis di berbagai media digital (Bawden, 2008). Kemampuan ini memungkinkan seseorang untuk melakukan aktifitas membaca dan menulis di dunia digital terutama media sosial. Kualitas informasi yang ditulis, dibaca, dan dibagikan sesuai dengan kemampuan atau kesadaran terhadap literasi digital itu sendiri (Bawden, 2001). Literasi digital merupakan kecakapan hidup (*life skill*) yang tidak hanya berupa kecakapan dalam menggunakan perangkat teknologi, melainkan berisi kemampuan dalam pengelolaan sikap seperti, berfikir kritis, kreatif dan inifratif. Penuh dengan tanggung jawab, karakter yang kuat sehingga terjadi pola penyebaran informasi yang baik dan dapat dipertanggung jawabkan tersebut (Nasrullah et al., 2017).

Dengan demikian untuk memperkuat literasi digital ini, perlu diadakan usaha yang sederhana berkelanjutan untuk membudayakan literasi ini. Usaha yang paling tepat adalah dengan mengembangkan literasi digital ini dari usia yang sedini mungkin (Yusup, M Pawit; Saepudin, 2017). Mulai dari masa anak-anak literasi digital ini haruslah dikenalkan dan ditumbuhkan dengan baik. Jika kita ingin merubah tingkat literasi yang sekaligus meningkatkan taraf hidup masyarakat kita sebaiknya para orang tua, guru, pemerintah harus berupaya menanamkan literasi digital ini sejak dini. Tidak usah susah susah cukup mengenalkan literasi digital ini di lingkungan keluarga dengan aplikasi-aplikasi pembelajaran bagi anak-anak (Maulana, 2015).

Literasi digital tidak akan mampu berjalan dengan optimal jika hanya berpijak pada kemampuan dalam membaca dan menulis serta bagaimana menggunakan web internet khususnya media digital. Melainkan harus dibarengi dengan karakter yang baik dan kuat dalam menjaga tingkah laku dalam berkomunikasi di media digital itu sendiri. Khususnya pada media sosial, dimana masyarakatnya sangatlah beragam yang mempunyai latar belakang berbeda (Fitriarti, 2019).

Menurut Juliari (2018) tujuan pendidikan di Indonesia tidak hanya berpusat pada pengetahuan yang dipelajari, tetapi juga didukung oleh sikap siswa. Dalam hal ini, disamping siswa memiliki pengetahuan atau keterampilan yang baik, mereka juga harus memiliki karakter yang

baik. Dengan kata lain, pendidikan yang sebenarnya dapat dikatakan apabila antara pengetahuan dan nilai-nilai pendidikan karakter dapat diselaraskan dengan baik. Di sinilah pentingnya karakter tersebut pada penguatan literasi digital. Ibarat seorang driver yang menggerakkan kemampuan dalam literasi digital ini. Di samping itu, hal ini akan menjadi jiwa atau nalar dalam literasi digital itu sendiri. Tanpa karakter yang baik dan kuat, literasi digital tidak akan mampu berjalan dengan baik. Seberapa hebatpun kemampuan membaca dan menulis serta penggunaan media digitalnya. Pasti tidak akan mampu bijak dalam menggunakannya (Kurnia & Astuti, 2017).

Seperti yang terjadi di TK Tunas Mekar II dimana para guru memiliki pandangan akan pentingnya pengenalan literasi digital ini. Anak didik pada masa ini yang merupakan para generasi Alpha (Gen - A) (Assingily et al., 2019). Anak generasi ini telah terbiasa dari sejak lahir mengenal teknologi, terutama teknologi informasi dan komunikasi seperti saat ini. Kemunculan *Smartphone* yang merubah dunia, kemudian Internet sebagai *Big Data*, dan *Artificial Intelligence* sebagai hal baru yang mempengaruhi kehidupan manusia (Nugraheni, 2019). Sehingga para guru di TK ini berusaha memasukkan materi atau tema yang ada dengan memanfaatkan teknologi digital ini.

Salah satu cara yang dilakukan adalah dengan aktivitas bercerita kepada anak-anak TK Tunas Mekar II melalui aplikasi YouTube. Lebih khusus lagi, cerita yang diperkenalkan adalah cerita berbahasa Inggris sederhana, dengan maksud untuk memperkenalkan literasi digital serta Bahasa Inggris sebagai Bahasa Asing. Di samping itu pembelajaran di masa *New Normal* COVID-19 ini sangat memungkinkan dan membantu proses pembelajaran jarak jauh (PJJ), sehingga dapat diakses dari rumah oleh anak dengan pendampingan orang tua. Guru mendesain pembelajaran kolaboratif dengan pendampingan orang tua.

Cerita yang ditampilkan di YouTube merupakan cerita narasi yang penuh dengan nilai karakter. Pada setiap cerita narasi tersebut terdapat pelajaran hidup yang dapat ditanamkan sebagai sebuah nilai positif ke pada anak (Rusiyono & Apriani, 2020). Anak-anak merupakan peniru yang baik (Purandina, 2021a) sehingga dengan dipandu oleh guru dan orang tua, anak akan

mampu mengikuti apa yang mereka lihat, dan pahami yang ditunjang oleh kemampuan kognitifnya membedakan baik-buruk sebuah sikap atau perilaku (Irwansyah et al., 2021).

Pengenalan literasi digital melalui cerita narasi akan senantiasa membangun karakter anak (Purandina, 2020d). Melalui sikap atau perilaku positif, baik-buruk sikap atau perilaku seseorang pada sebuah cerita yang dapat mereka teladani sebagai suatu sikap yang dapat mereka tiru. Itulah yang disebut dengan nilai (values). Nilai haruslah ditanamkan dari sejak dini (Hidayatulloh, 2014) (Kurniawan, 2015). Pembelajaran yang didesain oleh guru ini, merupakan kegiatan kolaboratif yang memiliki tujuan yang sangat baik untuk pengembangan karakter melalui pengenalan literasi digital yang sesuai dengan tuntutan zaman di mana anak tersebut tumbuh.

Dengan adanya fenomena ini, penulis tertarik untuk meneliti lebih jauh mengenai pengenalan literasi digital melalui cerita narasi berbahasa Inggris pada aplikasi YouTube sebagai penanaman karakter anak ini. Adapun selanjutnya menjadi perhatian atau tujuan penelitian adalah bagaimana proses atau tahapan kegiatan pembelajaran pengenalan melalui cerita narasi berbahasa Inggris pada aplikasi YouTube sebagai penanaman karakter anak. Kemudian, nilai-nilai karakter yang dapat ditumbuhkan dalam kegiatan pembelajaran melalui cerita narasi berbahasa Inggris pada aplikasi YouTube sebagai penanaman karakter anak di TK Tunas Mekar II ini.

2. METODE

Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif kualitatif. Data diperoleh dengan menggunakan pendekatan kualitatif yang lebih menekankan pada kualitas data yang diperoleh mengenai Pengenalan Literasi Digital melalui Cerita Narasi Berbahasa Inggris pada Aplikasi Youtube sebagai Penanaman karakter anak. Kualitas data di sini sesuai dengan situasi sosial yang terdiri dari tiga unsur yaitu tempat, pelaku, dan kegiatan, dan peneliti secara langsung mengamati secara mendalam fenomena atau situasi sosial yang terjadi di lapangan. Sehingga peneliti memiliki peran sentral dalam penelitian ini (Creswell & Creswell, 2017).

Dalam penelitian ini, peneliti menganalisis persepsi guru serta anak yang dibantu oleh orang tua serta interaksi kelas

pada saat pembelajaran Bahasa Inggris yang diadakan setiap hari Jumat di TK Tunas Mekar II, Desa Tegaljadi, Tabanan. Dengan menggunakan 2 (dua) instrumen selain peneliti sendiri sebagai Instrumen Kunci (*Key Instrument*). Adapun 2 (dua) instrument tersebut berupa instrumen lembar observasi untuk melakukan observasi langsung di kelas. Kelas yang digunakan saat ini adalah kelas *online* atau kelas daring yaitu melalui WhatsApp. Penulis ikut serta bergabung ke dalam kelas daring dalam group Whatsaap.

Selain itu, pedoman wawancara juga digunakan untuk memperoleh data tentang persepsi orang tua terhadap pengimplementasian media digital untuk perkembangan Bahasa Inggris Anak Usia Dini di TK Tunas Mekar II pada saat Pandemi COVID-19. Tujuan dibuatnya instrumen ini tentunya untuk mendapatkan data yang dapat menjawab permasalahan penelitian yaitu bagaimana proses pengimplementasian media digital ini pada kelas Bahasa Inggris untuk perkembangan Bahasa Inggris anak dan apakah pemngimplimentasian media digital ini efektif untuk perkembangan Bahasa Inggris Anak, serta pada saat Pandemi COVID-19 di TK Tunas Mekar, Desa Tegaljadi, Tabanan.

Secara umum peneliti merupakan instrumen utama dalam penelitian ini. Peneliti menganalisis data yang diperoleh melalui observasi langsung dan pembelajaran di kelas pada anak TK Tunas Mekar, Desa Tegaljadi, Tabanan. Grup tersebut berupa kelas daring yang menggunakan aplikasi WhatsApp. Peneliti langsung bergabung dengan grup WhatsApp bersama guru, siswa yang didampingi oleh orang tuanya. Kemudian, pedoman wawancara juga digunakan untuk mewawancarai guru dan orang tua. Bagian wawancara dilakukan melalui obrolan dan panggilan di WhatsApp kepada guru dan orang tua. Instrumen tersebut telah divalidasi oleh para ahli di bidang pendidikan terutama para pakar peneliti di pengajaran Bahasa Inggris dan merupakan instrumen yang tepat untuk memperoleh data dalam penelitian kualitatif ini, khususnya dalam melakukan metode penelitian deskriptif kualitatif. Instrumen ini berperan penting dalam memperoleh data melalui proses mengamati dan memperoleh data.

Untuk mendapatkan data yang baik dan tepat diperlukan data yang valid dan reliabel. Sehingga data yang diperoleh harus WIDYA

dicek ulang dan diulang sehingga didapat data yang valid yang disebut dengan data Triangulasi (Connelly, 2016). Triangulasi data merupakan suatu pendekatan atau cara untuk memperoleh data yang akurat dengan menggunakan berbagai teknik pengumpulan data. Dalam penelitian ini dilakukan dengan menggunakan berbagai teknik pengumpulan data seperti pedoman observasi dan wawancara. Sehingga tentunya data yang diperoleh akan dicocokkan dan dibandingkan untuk mendapatkan data yang valid (Roulston, 2018).

Dalam menganalisis data, peneliti menggunakan tiga konsep atau teknik analisis data yang dikenalkan oleh Miles-Hubermans. Adapun konsep tiga pendekatan ini yaitu, pertama reduksi data yang langsung dilakukan pada pengumpulan data, kedua penyajian data (*display data*), dan yang ketiga adalah verifikasi data / *Drawing cloncuSSION* (Sugiono, 2019). Pendekatan analitik ini merupakan kegiatan yang dilakukan secara langsung yang berisi tentang proses penyelidikan masalah atau fenomena yang terjadi. Setelah data diperoleh, maka akan langsung dianalisis sebagai bentuk proses investigasi. Analisis data di sini dilakukan secara interaktif dan simultan hingga semua masalah dalam penelitian ini terjawab atau diperoleh solusi. Reduksi data dilakukan dengan sangat hati-hati dimana hanya data yang diperlukan yang diambil sesuai dengan permasalahan penelitian. Data yang dimaksud tentunya sesuai dengan pengimplementasian media digital untuk perkembangan Bahasa Inggris anak usia dini pada saat Pandemi COVID-19 di TK Tunas Mekar, Desa Tegaljadi, Kecamatan Marga, Kabupaten Tabanan. Data yang didapatkan akan dilakukan proses reduksi yaitu dengan mengabaikan atau membuang data yang tidak diperlukan atau mendapatkan data yang berulang ulang sehingga menjadi jenuh.

Penelitian ini dilakukan selama tiga bulan yang dilakukan secara langsung oleh peneliti dengan ikut serta di dalam pembelajaran pada kelas daring pada grup Whatsapp TK Tunas Mekar II.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil yang didapatkan pada penelitian ini telah mampu menjawab permasalahan atau fenomena yang terjadi yang dipaparkan sebelumnya pada pendahuluan. Terdapat dua hal secara garis

besar yang didapatkan, yaitu pertama, proses pengenalan literasi digital melalui cerita narasi berbahasa Inggris pada aplikasi youtube. Kedua mengenai persepsi guru, dan orang tua mengenai kaitan literasi digital melalui cerita naratif berbahasa Inggris pada aplikasi YouTube terhadap pendidikan karakter anak (Santika, 2018).

Proses pengenalan literasi digital di TK Tunas Mekar II dilakukan pada saat pembelajaran berlangsung, dimana pada saat Pandemi COVID-19 ini dilakukan secara daring melalui Grup Whatsapp. Di dalam Grup Whatsapp bergabung para guru, anak didik yang hampir semuanya diwakili oleh akun Whatsapp orang tua mereka. Anak usia dini di wilayah Desa Tegaljadi pada umumnya belum memiliki akun Whatsapp tersendiri, sehingga masih diwakili oleh orang tua masing-masing anak.

Penggunaan group Whatsapp juga terhubung ke aplikasi lainnya seperti penggunaan Zoom meeting untuk pembelajaran tatap muka secara virtual. Duolingo untuk pembelajaran Bahasa Inggris Lanjutan serta menggunakan Microsoft Power Point sebagai sarana dalam menampilkan cerita narasi secara digital baik online maupun offline. Beberapa aplikasi ini dipadukan sedemikian rupa sehingga dapat saling mendukung dan melengkapi dalam aktivitas pembelajaran Bahasa Inggris melalui cerita narasi ini.

Proses pengenalan literasi digital ini diawali oleh guru yang membuat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), di mana pada saat Pandemi COVID-19 ini dirancang Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Mingguan (RPPM). Tujuan RPPM ini dirancang tentunya untuk membuat pembelajaran yang lebih fleksibel, sehingga anak didik yang didampingi oleh orang tua dapat menyesuaikan waktu menanggapi aktivitas atau tugas yang diberikan oleh guru. Dengan diberikan rangkaian aktivitas selama seminggu, orang tua dapat menyesuaikan diri mereka, kapan harus mengatur waktu secara bersama-sama dengan anak mereka menanggapi tugas yang diberikan oleh guru.

Pada RPPM ini diselipkan beberapa aktivitas yang didesain untuk pengenalan literasi, numerasi, dan soft skill pada anak. Peneliti mengamati langsung pada RPPM terutama dalam pengenalan

literasi, lebih khusus lagi mengenai literasi digital. Tersusun beberapa aktivitas dimana salah satunya merupakan menggunakan media YouTube sebagai media pengenalan literasi digital ini. Pada aplikasi ini anak ditayangkan video cerita narasi berbahasa Inggris sederhana dengan pendampingan orang tua. Ada dua kegiatan yaitu anak mengakses langsung melalui link Youtube yang disebar pada group Whatsapp dan juga melalui pembelajaran tatap muka secara virtual melalui Zoom Meeting dimana guru menampilkan secara langsung video cerita narasi melalui YouTube.

Aktivitas lainnya bisa dengan memberikan aktivitas mewarnai dengan diberikan gambar yang belum diwarnai. Gambar dapat diakses melalui google drive yang telah dipersiapkan atau disimpan oleh guru. Kemudian anak akan diberikan petunjuk dengan harus memberikan warna yang telah ditentukan dengan berbahasa Inggris. Misalnya gambar objek gunung diwarnai dengan warna 'blue'. Objek pohon diwarnai dengan warna 'green' untuk daunnya dan batang berwarna 'dark brown'. Anak didik harus tahu warna-warna yang dimaksud pada petunjuk, sehingga nantinya mereka bisa mewarnai gambar tersebut.

Aktivitas mendengarkan atau menonton cerita sederhana yang ditampilkan melalui video Youtube juga diberikan oleh guru dengan cara menyebutkan judul cerita tersebut, kemudian menentukan nama tokoh yang ada pada cerita tersebut dan bersama-sama dengan orang tuanya menentukan pendidikan moral yang tersirat pada cerita tersebut. Selain untuk memperkenalkan dan mengembangkan Bahasa Inggris untuk anak, cerita narasi ini baik untuk pendidikan karakter anak (Afriyeni, 2018). Cerita yang paling sering diberikan adalah cerita *The Elephant and the Ants*, *Three Little Pig*, dll. Diberikan pula cerita rakyat Bali seperti *The Black Hen*, *Pan Balang Tamak*, dll. Untuk cerita rakyat Bali masih belum begitu banyak tersedia pada Video YouTube, sehingga kedepannya guru dituntut mampu membuat media digitalnya sendiri yang diupload ke YouTube maupun situs lainnya. Berikut akan dipaparkan dalam tabel intruksi penugasan dari guru pada pembelajaran Bahasa Inggris dengan pengimplementasian media digital.

Tabel 1. Intruksi dalam Penugasan/Aktivitas pada Pengenalan Literasi Digital Cerita Narasi Bahasa Inggris

Langkah	Intruksi Guru	Tujuan
1	Anak didik diberikan link Video YouTube mengenai Cerita Narasi English. Kemudian guru memberikan penjelasan tambahan	Anak ditemani orang tua dapat mengakses video YouTube yang dimaksudkan oleh guru
2	Anak didik diajak menonton video Narasi berbahasa Inggris dengan judul “Three Little Pig’ sambil diberikan penjelasan oleh guru dan ditemani orang tua.	Anak didik dapat mengetahui cerita, terhibur, dan menyenangkan
3	Anak didik diberikan beberapa kata Bahasa Inggris yang terdapat pada cerita tersebut dan menebak arti atau maksud kata tersebut	Anak didik mengetahui kosa kata dalam Bahasa Inggris
4	Anak didik dicoba untuk diingatkan siapa saja tokoh-tokoh yang ada pada cerita tersebut dan bagaimana karakternya (dipandu dan ditemani oleh orang tua)	Anak didik mengenal tokoh atau penokohan karakter yang ada pada cerita
5	Anak didik diajak mengamati gambar pada cerita terkait warna, bentuk, dan berbagai objek yang ada.	Anak didik mengenal bentuk, warna, dan berbagai objek dengan menggunakan Bahasa Inggris
6	Anak didik diajak menghitung berbagai objek dengan bilangan dalam Bahasa Inggris	Anak didik belajar berhitung dengan menyebut bilangan dalam Bahasa Inggris
7	Anak didik diajak bernyanyi sesuai dengan objek yang ada pada cerita Narasi	Anak didik mengetahui <i>English Rhyme</i> dan menyenangkan
8	Anak didik diajak mengingat kembali jalan cerita Narasi tersebut	Anak didik dapat mengingat kembali dan menceritakan kembali secara sederhana
9	Anak diajak berfikir secara kritis mengenai permasalahan yang terdapat pada cerita tersebut dengan metode <i>Problem Solving</i>	Anak dapat berfikir secara kritis dan logis mengenai solusi permasalahan pada cerita
10	Anak diajak untuk mengetahui pembelajaran atau nilai moral apa yang dapat dipelajari dari cerita narasi ini. (Anak mengetahui nilai positif-negatif, atau baik-buruk terhadap sesuatu)	Anak didik mendapatkan sebuah nilai moral yang terkandung pada cerita. Mampu membedakan hal baik dan tidak baik.

Tahapan intruksi guru pada Tabel 1, merupakan langkah-langkah kegiatan pengenalan literasi digital melalui cerita narasi berbahasa Inggris pada aplikasi YouTube. Terlihat pada tabel urutan 1 sampai dengan 10, dimulai dari pemberian link YouTube kepada anak dan orang tua, menonton cerita narasi secara bersama

sama, mengenal beberapa kata Bahasa Inggris yang ada pada cerita, mengenal warna, bentuk objek, menghitung objek yang terdapat pada cerita narasi dengan Bahasa Inggris, bernyanyi dengan *English Rhyme*, berfikir kritis terhadap sebuah permasalahan, dan mendapatkan pembelajaran nilai moral yang terkandung

pada cerita narasi tersebut.

Semua tahapan tersebut menjadi satu kesatuan menjadi aktivitas atau proses pengenalan literasi digital dalam pembelajaran Bahasa Inggris pada Anak Usia Dini di Desa Tegaljadi. Cerita narasi dipilih sebagai konten dalam pengenalan ini karena cerita narasi Bahasa Inggris sangat cocok untuk pembelajaran atau perkembangan bahasa anak khususnya Bahasa Inggris. Disamping itu cerita narasi juga dapat mengembangkan karakter anak, karena pada cerita narasi terkandung nilai-nilai kehidupan atau nilai-nilai moral yang dapat mempengaruhi karakter anak (Kurniawan, 2015). Kemudian anak akan dapat berfikir secara kritis mengenai permasalahan-permasalahan yang muncul pada cerita narasi tersebut (Purandina & Winaya, 2020b).

Kemudian untuk permasalahan yang kedua, peneliti mendapatkan data dari hasil wawancara dengan guru, anak dan orang tua. Permasalahan yang kedua yaitu mengenai nilai-nilai karakter yang dapat ditumbuhkan pada kegiatan pengenalan literasi digital melalui cerita narasi berbahasa Inggris pada aplikasi YouTube. Setelah melakukan wawancara dan didukung oleh observasi pada kelas virtual pada Grup Whatsapp dan juga Zoom Meeting, peneliti memperoleh data bahwa cerita narasi banyak terkandung akan pesan-pesan moral sesuai dengan cerita narasi itu sendiri. Terdapat 18 nilai karakter yang dapat ditumbuhkan pada kegiatan ini yaitu nilai religius, jujur, toleransi, disiplin, kerja keras, kreatif, mandiri, demokratis, rasa ingin tahu, semangat kebangsaan, cinta tanah air, menghargai prestasi, bersahabat/komunikatif, cinta damai, gemar membaca, peduli lingkungan, peduli sosial, dan tanggung jawab.

Delapan belas karakter ini telah sesuai dengan 18 karakter yang sosialisasikan oleh Kementerian Pendidikan dimana terdapat 18 karakter yang mencerminkan nilai karakter bangsa Indonesia. Hal ini sesuai dengan Permendikbud No. 20 Tahun 2018 tentang Penguatan Pendidikan Karakter (PPK), memperkuat pendidikan karakter yaitu dengan melaksanakan pendidikan karakter yang berdasar asas Pancasila dengan menanamkan sikap religius, jujur, toleran, disiplin, bekerja keras, kreatif, mandiri, demokratis, rasa ingin tahu, semangat

kebangsaan, cinta tanah air, menghargai prestasi, komunikatif, cinta damai, gemar membaca, peduli lingkungan, peduli sosial, dan bertanggung jawab (Santika, 2021). Semua sikap tersebut merupakan penjabaran dari 5 (lima) nilai pokok yaitu religiusitas, nasionalisme, kemandirian, gotong royong, dan integritas (Itjen Kemendikbud, 2020).

Hal yang paling penting adalah guru dan orang tua harus tetap berisnergi untuk membiasakan anak dalam pengenalan literasi digital ini sehingga kemampuan literasi anak seiring waktu akan meningkat. Anak akan cepat memahami berbagai informasi yang didapat dan dengan kritis mengolah dan memilah informasi yang di dapat di dunia maya dengan daya nalarnya. Guru dan orang tua harus mampu memberikan contoh nyata dimana secara otomatis merupakan sebuah penanaman sikap karakter. Guru dan orang tua harus menjadi motivator yang handal dalam menjaga pola akses informasi anak agar tetap bersemangat dan menyenangkan.

Kemampuan literasi digital anak dengan sendirinya meningkat dan tujuannya tentu mempersiapkan anak sebagai bagian masyarakat digital. Menjadi masyarakat digital yang memiliki karakter yang adiluhung, menjaga dan menyebarkan kedamaian di dunia digital dan dunia nyata. Anak akan dapat tumbuh sebagai pribadi yang cerdas menerima dan menyebarkan informasi yang baik, nyata, dan memupuk perdamaian. Anak akan dapat menggunakan nalarnya untuk beradaptasi di dunia maya, dunia yang memerlukan nalar yang kuat untuk melakukan tindakan sesuai dengan informasi-informasi yang dapat diolah nantinya oleh masing-masing nalar anak (Sunawan, 2019).

Disamping itu, hasil wawancara dengan orang tua juga menunjukkan dampak yang positif bagi perkembangan Bahasa Inggris kepada anak usia dini di TK Tunas Mekar II. Orang tua memaparkan bahwa anak mereka mampu mengikuti pembelajaran dengan baik, walaupun kadang memang masih ada kendala karena orang tua juga kurang begitu faham dengan Bahasa Inggris dengan baik. Namun mereka mengatakan bahwa anak-anak mereka sangat antusias mengikuti pembelajaran Bahasa Inggris dengan media digital ini. Anak-anak sangat tertarik dengan media digital karena anak-anak sangat menyukai pembelajaran melalui audio, visual, audio-

visual serta permainan-permainan sederhana.

Hasil wawancara terhadap beberapa anak juga menunjukkan hasil yang positif. Anak-anak mengatakan pengenalan literasi digital ini sangat menyenangkan. Mereka belajar sambil terhibur. Tentu saja pembelajaran seperti ini tidak cepat membuat anak bosan. Anak mulai berani mengucapkan beberapa kata dalam Bahasa Inggris. Walaupun demikian, masih banyak kendala yang ditemukan pada pembelajaran ini. Kendala yang pertama adalah kadang masih terdapat kesalahan persepsi anatar guru dan orang tua terhadap tugas yang diberikan. Karena rata-rata orang tua juga belum memahami Bahasa Inggris dengan baik. Kedua, anak-anak kadang cepat bosan jika kegiatan terlalu lama dan tidak dilakukan kegiatan yang variatif. Ketiga, karena situasi Pandemi COVID-19 seperti ini beberapa anak didik tidak mengikuti kegiatan karena beberapa faktor, misalnya dengan alasan orang tua tidak dapat menemani dalam aktivitas tersebut, atau dengan alasan tidak memiliki kuota paket data yang cukup untuk mengakses media digital ini (Purandina, 2021b).

4. PENUTUP

Simpulan

Pengenalan Literasi Digital melalui Cerita Narasi Berbahasa Inggris pada Aplikasi YouTube sebagai Penanaman karakter anak di TK Tunas Mekar II Tegaljadi dilakukan melalui pembelajaran

Saran

Semoga kedepannya anak dapat diperkenalkan dengan baik terhadap literasi digital, karena anak akan menjadi bagian dari masyarakat digital yang harus memiliki pendidikan karakter yang kuat sebagai pondasi dalam bertingkah laku pada dunia digital. Para guru dan orang tua haruslah selalu bersinergi meningkatkan kemampuan literasi digital anak, baik melalui pembelajaran di sekolah, maupun pada kegiatan sehari-hari di rumah. Begitu pula para peneliti yang tertarik pada bidang literasi digital untuk senantiasa menyumbangkan pemikiran dan hasil penelitian pada bidang literasi digital ini untuk memperkaya pengetahuan tentang perkembangan literasi digital khususnya pada anak usia dini.

WIDYA

jarak jauh dengan metode dalam jaringan atau daring. Kelas virtual dilaksanakan pada Group Whatsapp yang dikolaborasi atau disinkronkan dengan aplikasi lain seperti Zoom Meeting, YouTube, Microsoft Power Point, Duolingo, dll. Pada kegiatan disusun tahapan dimulai dari pemberian link YouTube kepada anak dan orang tua, menonton cerita narasi secara bersama-sama, mengenal beberapa kata Bahasa Inggris yang ada pada cerita, mengenal warna, bentuk objek, menghitung objek yang terdapat pada cerita narasi dengan Bahasa Inggris, bernyanyi dengan *English Rhyme*, berfikir kritis terhadap sebuah permasalahan, dan mendapatkan pembelajaran nilai moral yang terkandung pada cerita narasi tersebut.

Kemudian terdapat 18 karakter yang dapat ditumbuhkan dalam kegiatan pendidikan ekowisata ini seperti religious, jujur, toleran, disiplin, bekerja keras, kreatif, mandiri, demokratis, rasa ingin tahu, semangat kebangsaan, cinta tanah air, menghargai prestasi, komunikatif, cinta damai, gemar membaca, peduli lingkungan, peduli sosial, dan bertanggung jawab ditambah kemampuan nalar anak dalam memiliki karakter yang adiluhung, menjaga dan menyebarkan kedamaian di dunia digital dan dunia nyata. Anak akan dapat tumbuh sebagai pribadi yang cerdas menerima dan menyebarkan informasi yang baik, nyata, dan memupuk perdamaian.

5. DAFTAR PUSTAKA

- Adi, S. W. (2020, October). Peluang & Tantangan Generasi Milenial Dalam Menghadapi Era Society 5.0. *Jawa Pos Radar Solo*.
- Afriyeni, Y. (2018). Pembentukan Karakter Anak Untuk Peduli Lingkungan Yang Ada Di Sekolah Adiwiyata Mandiri SDN 6 Pekanbaru Yeni Afriyeni Sekolah Tinggi Persada Bunda Pekanbaru. *Jurnal PAUD Lectura*, 1(2), 123–133.
- Assingkily, M. S., Putro, K. Z., & Sirait, S. (2019). Kearifan Menyikapi Anak Usia Dasar di Era Generasi Alpha (Ditinjau dari Perspektif Fenomenologi). *Attadib: Journal of Elementary Education*, 3(2), 1–21.

- Basar, A. M., Islam, P. A., Nurul, S., Cikarang, F., & Bekasi, B. (2021). *Problematika Pembelajaran Jarak Jauh Pada Masa Pandemi Covid-19 (Studi Kasus di SMPIT Nurul Fajri – Cikarang Barat – Bekasi) A . Pendahuluan kemampuan , sikap , dan bentuk-bentuk tingkah laku yang bernilai positif . Hal itu untuk pencipta . Pendidikan s. 2(1), 208–218.*
- Bawden, D. (2001). Information and digital literacies: a review of concepts. *Journal of Documentation*, 57(2), 218–259. <https://doi.org/doi.org/10.1108/EUM0000000007083>
- Bawden, D. (2008). *Origins and concepts of digital literacy, in: Digital Literacies: Concepts, Policies and Practices.* Peter Lang Publishing.
- Connelly, L. M. (2016). Trustworthiness in qualitative research. *MedSurg Nursing*, 25(6), 435+.
- Creswell, J. W., & Creswell, J. D. C. (2017). *Research Design; Qualitative, Quantitative, Mix Methodes Approaches* (1st ed.). SAGE Publications Inc.
- Fitriarti, E. A. (2019). Urgensi Literasi Digital Dalam Menangkal Hoax Informasi Kesehatan Di Era Digital. *Metacommunication: Journal of Communication Studies*, 4(2), 219. <https://doi.org/10.20527/mc.v4i2.6929>
- Hartono, S. (2017). *Apa Saja Kelebihan dan Kelemahan Penggunaan E-Learning.* Binus University School of Information System.
- Haryanti, R. (2019, January). “Society 5.0”, Solusi Jepang Atasi Defisit Penduduk dan Infrastruktur. *Kompas.Com.*
- Hidayatulloh, M. A. (2014). Lingkungan Menyenangkan dalam Pendidikan Anak Usia Dini: Pemikiran Montessori. *Nadwa*, 8(1), 139. <https://doi.org/10.21580/nw.2014.8.1.574>
- Irwansyah, R., Darmayani, S., Mastikawati, M., Saputro, A. N. C., Wihartanti, L. V., Fauzi, A., Arifudin, O., Purandina, I. P. Y., Latifah, E. D., Septiyani, T., Pangestika, R. R., Fatayah, F., Ayuningtyas, P., Lemba, V. C., & Hartono, R. (2021). PERKEMBANGAN PESERTA DIDIK . In *Widina Bhakti Persada Bandung.* Widina Bhakti Persada Bandung.
- Itjen Kemendikbud. (2020). *Dimensi Pendidikan Karakter.* Inspektorat Jendral Kemendikbud.
- Juliari, I.G.A.I.T.(2018). The Implementation of Character Education in English Classroom Activities Based on 2013 Curriculum. *Jurnal Widya Accarya*, 9(1). <http://ejournal.undwi.ac.id/index.php/widyaaccarya/article/view/679>
- Kurnia, N., & Astuti, S. I. (2017). Peta Gerakan Literasi Digital Di Indonesia: Studi Tentang Pelaku, Ragam Kegiatan, Kelompok Sasaran Dan Mitra Yang Dilakukan Oleh Japelidi. *Informasi*, 47(2), 149. <https://doi.org/10.21831/informasi.v47i2.16079>
- Kurniawan, M. I. (2015). Tri Pusat Pendidikan Sebagai Sarana Pendidikan Karakter Anak Sekolah Dasar. *PEDAGOGIA: Jurnal Pendidikan*, 4(1), 41. <https://doi.org/10.21070/pedagogia.v4i1.71>
- Maemunah, M., Munir, M., Salamah, U., Saputro, A. N. C., Arlis, A., Purandina, I. P. Y., Nurjahidah, N. A., Ah. Birrul Walidain, Mokal, D. C., Ardiana, D. P. Y., & Jamaludin, J. (2021). Pendidikan Era New Normal. In *Pustaka Learning Center.* Pustaka Learning Center.
- Mahfudzoh, S. (2019, August). Siapkah Indonesia Menuju Industri 5.0? *Republika.Com.*
- Maulana, M. (2015). *Definisi, Manfaat, dan Elemen Penting Literasi Digital.* [www.Muradmaulana.Com.](http://www.Muradmaulana.Com)
- Nasrullah, R., Aditya, W., Satya, T. I., Nento, M.

- N., Hanifah, N., Miftahussururi, & Akbari, Q. S. (2017). *MATERI PENDUKUNG LITERASI DIGITAL* (L. A. Mayani (ed.)). kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Nugraheni, A. D. (2019). Penguatan Pendidikan Bagi Generasi Alfa Melalui Pembelajaran Steam Berbasis Loose Parts Pada Paud. *Seminar Nasional Pendidikan Dan Pembelajaran 2019*, 0(0), 512–518.
- Purandina, I. P. Y. (2020a). 'PLUS-MINUS' PEMBELAJARAN DARING BAHASA INGGRIS SELAMA PANDEMI COVID-19. In M. Yusuf (Ed.), *Pengalaman Pembelajaran Bahasa Inggris Daring di Perguruan Tinggi pada Masa Pandemi Covid-19* (p. 153). Deepublish.
- Purandina, I. P. Y. (2020b). Mengembangkan Literasi Digital pada Anak di Lingkungan Keluarga dengan Penguatan Pendampingan Orang Tua. In Y. Septiawan & M. B. Muvid (Eds.), *Strategi dan Metode Pembelajaran Era Society 5.0 di Perguruan Tinggi* (1st ed., p. 149). Goresan Pena.
- Purandina, I. P. Y. (2020c). Pendidikan Karakter Tumbuh Subur di Lingkungan Keluarga selama Pandemi COVID-19. In *COVID-19: Perspektif Pendidikan* (pp. 99–114). Yayasan Kita Menulis.
- Purandina, I. P. Y. (2020d). THE USE OF ENGLISH CLASSROOM GREETING AND CHARACTER BUILDING IN TK PELITA SARI DESA MAMBANG TABANAN. *Jurnal Pendidikan Bahasa Inggris Indonesia*, 8(2), 12–19. <https://doi.org/10.23887/jpbi.v8i2.3495>
- Purandina, I. P. Y. (2021a). IMPLEMENTASI MEDIA DIGITAL UNTUK PERKEMBANGAN BAHASA INGGRIS. *Prtama Widya Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(1). <https://doi.org/10.25078/pw.v6i1.2086>
- Purandina, I. P. Y. (2021b). Whatsapp Sebagai Solusi Keterbatasan Guru Dengan Anak Didik Pada Saat Pandemi Covid-19 Di TK Tunas Mekar Desa Tegaljadi. *Widyacarya Jurnal Pendidikan, Agama & Budaya*, WIDYA
- 5(1), 1–11.
- Purandina, I. P. Y., & Winaya, I. M. A. (2020a). *Ber karakter dalam Literasi Digital: Menjaga Kedamaian Umat di Era Digital*. 1–18.
- Purandina, I. P. Y., & Winaya, I. M. A. (2020b). Pendidikan Karakter di Lingkungan Keluarga Selama Pembelajaran Jarak Jauh pada Masa Pandemi COVID-19. *Cetta: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(2), 270–290. <https://doi.org/10.37329/cetta.v3i2.454>
- Putro, K. dkk. (2020). Pola interaksi anak dan orangtua selama kebijakan pembelajaran di rumah. *Fitrah: Jurnal of Islamic Education*, 1(1), 124–140.
- Ratu, D., Uswatun, A., & Pramudibyanto, H. (2020). Pendidikan Dalam Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Sinestesia*, 10(1), 41–48.
- Roulston, K. (2018). *Triangulation in qualitative research*. QualPage.
- Rusiyono, R., & Apriani, A.-N. (2020). Pengaruh Metode Storytelling Terhadap Penanaman Karakter Nasionalisme Pada Siswa SD. *LITERASI (Jurnal Ilmu Pendidikan)*, 11(1), 11. [https://doi.org/10.21927/literasi.2020.11\(1\).11-19](https://doi.org/10.21927/literasi.2020.11(1).11-19)
- Santika, I. G. N. (2018). Strategi Meningkatkan Kualitas SDM Masyarakat Desa Padangsambian Kaja Melalui Pendidikan Karakter Berbasis Kepedulian Lingkungan Untuk Membebaskannya Dari Bencana Banjir. *Widya Accarya*, 9(1).
- Santika, I. G. N. (2020). Optimalisasi Peran Keluarga Dalam Menghadapi Persoalan Covid-19: Sebuah Kajian Literatur. *Jurnal Ilmiah Ilmu Sosial*, 6(2), 127–137. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.23887/jis.v6i2.28437>
- Santika, I. G. N. (2021). *Pendidikan Kewarganegaraan (Studi Komparatif Konstitusi Dengan UUD 1945)*. Jawa Tengah: Lakeisha.
- Santika, I. G. N., Rindawan, I. K., & Sujana, I.

- G. (2018). Memperkuat Pancasila Melalui Pergub No. 79 Tahun 2018 Dalam Menanggulangi Pengikisan Budaya Di Era Revolusi Industri 4.0. *Seminar Nasional Inovasi Dalam Penelitian Sains, Teknologi Dan Humaniora-InoBali*, 79, 981–990.
- Septiawan, Y., Purandina, I. P. Y., Jumari, Tafonao, T., Ramlan, A. M., Dewi, N. P. C. P., Tambunan, T. S., Zaedun, N., Arlotas, R. K., Suryaningwidi, R., & Muvid, M. B. (2020). *Strategi dan Metode Pembelajaran Era Society 5.0 di Perguruan Tinggi* (Y. Septiawan & M. B. Muvid (eds.)). Goresan Pena.
- Setiyani, S., Dasilah, & Nurcahyo, D. N. (2020). Paradigma Baru Pendidikan Era Disruptif Menuju Masyarakat 5.0. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Program Pascasarjana Universitas Pgrri Palembang 10 Januari 2020*, 747–756.
- Sugiono. (2019). *Metode Penelitian Kualitatif*. Afabeta.
- Sunawan. (2019). Pengembangan Soft Skill dan Kompetensi Konselor Pada Era Society 5.0. *Prosiding Seminar Nasional Bimbingan Dan Konseling*, 3(1), 1–7.
- Sutrisna, G., & Juliari, I.G.A.I.T. (2019). Using 'Problems' to Promote Students' Writing Skills in EFL. Online Submission.
- Swarniti, N. W. (2021). A Corpus Based Approach to the Analysis of Structures in Prepositional Phrase. *Yavana Bhasha: Journal of English Language Education*, 4(1), 18–22.
- Syah, R. H. (2020). Dampak Covid-19 pada Pendidikan di Indonesia: Sekolah, Keterampilan, dan Proses Pembelajaran. *SALAM: Jurnal Sosial Dan Budaya Syar-I*, 7(5).
<https://doi.org/10.15408/sjsbs.v7i5.15314>
- Wahidin, U. (2017). Literasi Keberagamaan Anak Keluarga Marjinal Binaan Komunitas Di Kota Bogor. *Edukasi Islami: Jurnal Pendidikan Islam*, 6(02),
14. <https://doi.org/10.30868/ei.v6i12.182>
- Yuniari, N.M & Juliari, I.G.A.I.T. 2020. Developing Instructional Video For Online Literal Reading Course. *LEJU (Language and Education Journal Undiksha)*, 3(2), 39-46.
- Yusup, M Pawit; Saepudin, E. (2017). Praktik Literasi Informasi Dalam Proses Pembelajaran Sepanjang Hayat. *Jurnal Kajian Informasi Dan Perpustakaan*, 5(1), 79–94.

WIDYA