

DAFTAR PUSTAKA

- A'yuni, Q. Q. (2015). Literasi Digital Remaja Di Kota Surabaya: Studi Deskriptif tentang Tingkat Kompetensi Literasi Digital pada Remaja SMP, SMA dan Mahasiswa di Kota Surabaya. *Libri-Net*, 4(2), 1–15. <http://journal.unair.ac.id/LN@literasi-digital-remaja-di-kota-surabaya-article-9195-media-136-category-8.html>
- Adi, P., & Habsari, Z. (2021). Icare: Model Pembelajaran Literasi Baca Kritis-Kreatif. In *based Transdisciplinary Approaches*. <http://lp3.um.ac.id/wp-content/uploads/2022/02/seri-5.pdf#page=58>
- Ariani, D. (2020). Gamifikasi untuk Pembelajaran. *Jurnal Pembelajaran Inovatif*, 3(2), 144–149. <https://doi.org/10.21009/jpi.032.09>
- Bagus, A. (2018). PAI: Manusia Sebagai Makhluk Allah SWT. Blogspot.Com. https://anggerbagusutama.blogspot.com/2018/09/resume-perkuliahan-agama-islam_17.html?cv=1
- Chaudhary, S. (n.d.). ClassDojo. Classdojo.Com. <https://www.classdojo.com/about/>
- Galuh Putri Riyanto. (2021). Jumlah Penggunaan Internet Indonesia 2021 Tembus 202 Juta. Kompas.Com. <https://tekno.kompas.com/read/2021/02/23/16100057/jumlah-pengguna-internet-indonesia-2021-tembus-202-juta>
- Gularso, D., Suryantari, H., Rigiarti, H. A., & Martono. (2021). Dampak Pembelajaran Daring Terhadap Kemampuan Anak Usia Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara*, 7(1), 100–118. <https://doi.org/10.29407/jpdpn.v7i1.15890>
- H Kara, O. A. M. A. (2014). Pengaruh Pembelajaran Berbasis Gamifikasi Dengan Menggunakan ClassDojo Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Kelas VII SMP Diponegoro Depok pada Pokok Bahasan Garis dan Sudut Tahun Ajaran 2020/2021 Skripsi. *Paper Knowledge . Toward a Media History of Documents*, 7(2), 107–115.
- Harjono, H. S. (2019). Literasi Digital: Prospek dan Implikasinya dalam Pembelajaran Bahasa. *Pena : Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra*, 8(1), 1–40

7. <https://doi.org/10.22437/pena.v8i1.6706>
- Haryanto. (2006). Pembelajaran Proses Dalam Kritis Isu Sebagai Divergen-Konvergen Berpikir Cara Pengembangan 2006. *Majalah Ilmiah Pembelajaran No 1, 2*, 1–12.
- Indrajit, R. E. (2012). Evolusi Perkembangan Teknologi. *Academia*, 1–5. <https://bit.ly/2HWDlmF>
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. (2013). Silabus Kimia SMA Kls XI - 12 Mei 2013-1 tahun.
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. (2021). Top 1000 Sekolah Tahun 2021 Berdasarkan Nilai UTBK. Ltmpt.Ac.Id. <https://top-1000-sekolah.ltmpt.ac.id/>
- Khery, Y., & Supriani, D. (2014). Pengaruh Strategi Pengembangan Keahlian Berpikir Divergen Dengan STAD Terhadap Karakter Berpikir Divergen Konvergen dan Kemampuan Berpikir Siswa. *Hydrogen: Jurnal Kependidikan Kimia*, 2(1), 153. <https://doi.org/10.33394/hjkk.v2i1.643>
- Kurniasih, I., & Sani, B. (2014). Implementasi Kurikulum 2013 Konsep dan Penerapan. *Kemertrian Pendidikan Dan Kebudayaan*, 1–162.
- Liansari, V., & Nuroh, E. Z. (2018). Realitas Penerapan Literasi Digital bagi Mahasiswa FKIP Universitas Muhammadiyah Sidoarjo. *Proceedings of The ICECRS*, 1(3), 241–252. <https://doi.org/10.21070/picecrs.v1i3.1397>
- Manolev, J., Sullivan, A., & Slee, R. (2019). The Datafication Of Discipline: Classdojo, Surveillance And A Performative Classroom Culture. *Learning, Media and Technology*, 44(1), 36–51. <https://doi.org/10.1080/17439884.2018.1558237>
- Marouf, R. (2021). *Entertainment Computing – ICEC 2021*. 13056(October). <https://doi.org/10.1007/978-3-030-89394-1>
- Martin, A., & Grudziecki, J. (2006). DigEuLit: Concepts and Tools for Digital Literacy Development. *Innovation in Teaching and Learning in Information and Computer Sciences*, 5(4), 249–267. <https://doi.org/10.11120/ital.2006.05040249>
- Masruri. (2017). Pemanfaatan Aplikasi Class Dojo Sebagai Pengganti Buku

- Penghubung Orang Tua Siswa Di SD Djama ' Atul. 2017–2018.
- Masturoh, S. (2019). Pengaruh Metode Pembelajaran dan Budaya Literasi terhadap Keterampilan Menulis Eksposisi (Eksperimen pada Siswa SMK Swasta di Kabupaten Karawang) *Diskursus : Jurnal Pendidikan Bahasa Indonesia Berdasarkan s. 2*(1), 77–91.
- Maulana, M. (2015a). Definisi, Manfaat dan Elemen Penting Literasi Digital. *Seorang Pustakawan Blogger, 1*(2), 1–12. <https://www.muradmaulana.com/2015/12/definisi-manfaat-dan-elemen-penting-literasi-digital.html>
- Maulana, M. (2015b). Definisi, Manfaat dan Elemen Penting Literasi Digital. *Seorang Pustakawan Blogger, 1*(2), 1–12.
- Melissa, E. (2010). Budaya digital dan perubahan konsumsi media masyarakat. *Departemen Komunikasi Dan Public Relations, Fakultas Ekonomi Dan Humaniora, Universitas Swiss German, EduTown BSDCity, 1*(1), 11.
- Muhajang, T., & Pangestika, M. D. (2018). Pengaruh Literasi Informasi Terhadap Efektivitas Belajar Siswa. *Pedagonal : Jurnal Ilmiah Pendidikan, 2*(2), 15–22. <https://doi.org/10.33751/pedagog.v2i2.849>
- No Name. (2021). Belajar. Kbbi.Web.Id. <https://kbbi.web.id/belajar>
- No Name. (2022). Masa Depan Media Digital dan Potensi Karir di Industri Ini. Telkomsel.Com. <https://www.telkomsel.com/about-us/blogs/masa-depan-media-digital-dan-potensi-karir-di-industri-ini>
- Novi Puji Astuti. (2021). Mengenal Fungsi Media Sosial, Berikut Pengertian dan Jenisnya. Merdeka.Com. <https://www.merdeka.com/jabar/mengenal-fungsi-media-sosial-berikut-pengertian-dan-jenisnya-kln.html>
- Noviiyanti, H. (2021). Pengaruh Pembelajaran Berbasis Gamifikasi dengan Menggunakan ClassDojo Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Kelas VII SMP Diponegoro Depok pada Pokok Bahasan Garis dan Sudut Tahun Ajaran 2020/2021 SKRIPSI. *Paper Knowledge . Toward a Media History of Documents, 4*.
- Nur'aini, F. (2015). Pengembangan Daya Pikir dan Keterampilan Motorik Siswa

- Melalui Kegiatan Bermain Untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa di Taman Kanak-Kanak (TK) Salafiyah Mahmubiyah Plumpang Tuban. 23–87.
- Nurjanah, E., Rusmana, A., & Yanto, A. (2017). Hubungan Literasi Digital dengan Kualitas Penggunaan E-Resources. *Lentera Pustaka: Jurnal Kajian Ilmu Perpustakaan, Informasi Dan Kearsipan*, 3(2), 117. <https://doi.org/10.14710/lenpust.v3i2.16737>
- Ojel. (2022). Pendidikan Formal - Pengertian, Ciri-ciri, Tujuan, Perbedaan dan Pentingnya. DosenPendidikan.Com. <https://www.dosenpendidikan.co.id/pendidikan-formal/>
- Prasetyaningsih, A. (2020). Meningkatkan Kemampuan Analitik Dan Aktivitas Siswa Smp Melalui Penerapan Model Pembelajaran Poe (Prediction, Observation, Explanation). *Jurnal Pembelajaran Fisika*, 9(1), 26. <https://doi.org/10.19184/jpf.v9i1.17948>
- Prawiro, M. (2018). Pengertian Belajar: Tujuan, Ciri-ciri, dan Jenis-jenis Belajar. Maxmanroe.Com. <https://www.maxmanroe.com/vid/umum/pengertian-belajar.html>
- Rahyubi, H. (2014). Teori-teori Belajar dan Aplikasi Pembelajaran Motorik. Nusa Media.
- Setiadi, A. (2014). Pemanfaatan media sosial untuk efektifitas komunikasi. *Jurnal Ilmiah Matrik*, 16(1).
- Solihah, N. (2021). Kemampuan Analisis. *Journal of Latihan*, 6–22. <https://journal.iainkudus.ac.id/index.php/latihan/article/viewFile/12445/5342>
- Sosiawan, E. A. (2011). Penggunaan Situs Jejaring Sosial sebagai Media Interaksi dan Komunikasi di Kalangan Mahasiswa. *Jurnal Ilmu Komunikasi*, 9, 60–75.
- Wikipedia. (2021). *Kimia*. Wikipedia.Com. <https://id.wikipedia.org/wiki/Kimia>
- Wikipedia. (2022). *Analisis*. Kbbi.Web.Id. <https://kbbi.web.id/analisis>
- Winoto, Y. (2016). The Application of Source Credibility Theory in Studies about Library Services. *EduLib*, 5(2). <https://doi.org/10.17509/edulib.v5i2.4393>