

**INTEGRASI LITERASI DIGITAL: STRATEGI MENINGKATKAN KREATIVITAS  
MENULIS DAN MENDONGENG MELALUI PROGRAM GENDIS SEWU  
DI KOTA SURABAYA**

M. Amin<sup>1</sup>, She Fira Azka Arifin<sup>2</sup>, Evi Qurnia<sup>3</sup>

<sup>1</sup>PGMI FAI Universitas Sunan Giri Surabaya

<sup>2</sup>PGMI FAI Universitas Sunan Giri Surabaya

<sup>3</sup>PGMI FAI Universitas Sunan Giri Surabaya

[1maminhasan@yahoo.co.id](mailto:maminhasan@yahoo.co.id) , [2shefira@unsuri.ac.id](mailto:shefira@unsuri.ac.id) , [3evqurnia@gmail.com](mailto:evqurnia@gmail.com)

**ABSTRACT**

*This study examines the implementation of digital literacy in enhancing writing and storytelling skills among participants of the Gendis Sewu program in Rungkut District, Surabaya. The research employs a qualitative case study approach, using primary data collected through observation, interviews, and documentation. Data analysis used pattern matching, explanation building, and time-series analysis techniques. The results reveal that the digital literacy initiative supported by the Surabaya City Library and Archives Office utilizes the Taman Kalimas platform. The Gendis Sewu program, which includes writing and storytelling classes, has significantly improved participants' abilities to gather information, express ideas, and produce works such as e-books and storytelling videos. This study highlights the effectiveness of integrating digital literacy into educational activities and recommends broader implementation in similar contexts.*

*Keywords: Digital literacy, Writing creativity and storytelling, Gendis Sewu*

**ABSTRAK**

Penelitian ini mengkaji penerapan literasi digital dalam meningkatkan keterampilan menulis dan bercerita pada peserta program Gendis Sewu di Kecamatan Rungkut, Surabaya. Penelitian ini menggunakan pendekatan studi kasus kualitatif, dengan menggunakan data primer yang dikumpulkan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi. Analisis data menggunakan teknik pencocokan pola, penyusunan penjelasan, dan analisis deret waktu. Hasil penelitian menunjukkan bahwa inisiatif literasi digital yang didukung oleh Kantor Perpustakaan dan Arsip Kota Surabaya memanfaatkan platform Taman Kalimas. Program Gendis Sewu, yang mencakup kelas menulis dan bercerita, telah meningkatkan kemampuan peserta secara signifikan dalam mengumpulkan informasi, mengekspresikan ide, dan menghasilkan karya seperti buku elektronik dan video bercerita. Penelitian ini menyoroti efektivitas pengintegrasian literasi digital ke dalam kegiatan pendidikan dan merekomendasikan penerapan yang lebih luas dalam konteks yang serupa.

Kata Kunci: Literasi digital, Kreativitas menulis dan bercerita, Gendis Sewu

Catatan : Nomor HP tidak akan dicantumkan, namun sebagai fast respon apabila perbaikan dan keputusan penerimaan jurnal sudah ada.

### **A. Pendahuluan**

Literasi telah menjadi elemen fundamental dalam pembangunan pendidikan dan sosial di Indonesia, khususnya di Kota Surabaya. Sejak diresmikannya Surabaya sebagai “Kota Literasi” pada tahun 2014, berbagai inisiatif telah dilakukan untuk meningkatkan kemampuan literasi warga kota, yang mencakup kemampuan membaca, menulis, serta kemampuan untuk mengakses dan memanfaatkan informasi dengan bijak. Salah satu inisiatif paling menonjol adalah peluncuran program Gendis Sewu (Gerakan Menulis dan Mendongeng Seribu) oleh Dinas Perpustakaan dan Kearsipan (DIPUSIP) pada tahun 2019. Program ini memiliki tujuan mulia untuk memperkuat budaya literasi di kalangan anak-anak dan remaja melalui pengintegrasian literasi tradisional dan digital.

Pada era digital ini, literasi tidak hanya terbatas pada kemampuan membaca dan menulis, tetapi juga mencakup kemampuan untuk memahami dan memanfaatkan informasi yang tersebar di berbagai platform digital. Menurut Gilster (1997)

dalam bukunya menyatakan bahwa literasi digital adalah kemampuan untuk mengakses, mengevaluasi, dan menggunakan informasi dari berbagai sumber digital secara efektif dan etis. Kemampuan ini menjadi semakin penting, terutama di tengah pesatnya perkembangan teknologi informasi yang mempengaruhi hampir seluruh aspek kehidupan, termasuk pendidikan. Literasi digital, yang menjadi salah satu pilar utama dalam program Gendis Sewu, diharapkan dapat mendukung pengembangan literasi dasar yang lebih holistik, tidak hanya sebatas kemampuan membaca dan menulis, tetapi juga kemampuan berpikir kritis dan kreatif dalam memanfaatkan sumber informasi digital.

Literasi digital khususnya di Kota Surabaya telah menjadi komponen integral dalam mendukung pengembangan literasi dasar, khususnya di kalangan anak-anak dan remaja yang hidup dalam lingkungan digital. Sebagai kota yang terus berinovasi dalam bidang pendidikan, Surabaya menyadari pentingnya mengintegrasikan teknologi dalam pengembangan keterampilan literasi.

Program-program literasi yang ada, seperti Gendis Sewu, memanfaatkan berbagai alat digital untuk memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik dan sesuai dengan kebutuhan zaman. Dalam konteks ini, literasi digital bukan hanya melibatkan pengajaran tentang penggunaan perangkat teknologi, tetapi juga penanaman nilai kritis terhadap konten yang ada di dunia maya, termasuk kemampuan untuk memilih, mengolah, dan menyebarkan informasi dengan bijak (Livingstone et al., 2005).

Sebagai bagian dari ekosistem literasi yang lebih luas, Taman Baca Masyarakat (TBM) memainkan peran yang sangat penting dalam menyediakan ruang bagi masyarakat untuk belajar dan berkembang. TBM di Surabaya, khususnya di Kecamatan Rungkut, berfungsi sebagai pusat kegiatan literasi yang menyediakan berbagai program untuk meningkatkan minat baca dan tulis di kalangan masyarakat. Dengan jumlah 17 TBM yang tersebar di berbagai wilayah, komunitas-komunitas ini berperan dalam menyebarkan nilai-nilai literasi kepada berbagai lapisan masyarakat, dari anak-anak hingga orang dewasa. Program Gendis Sewu

turut berkolaborasi dengan TBM dalam penyelenggaraan kegiatan literasi yang melibatkan berbagai pemangku kepentingan, seperti sekolah, lembaga pemerintah, dan masyarakat setempat.

Program Gendis Sewu terdiri dari dua modul utama, yaitu kelas menulis dan kelas mendongeng. Kelas menulis menawarkan berbagai bentuk pengembangan kreativitas, mulai dari penulisan cerita pendek, puisi, hingga pembuatan vlog storytelling dan vlogetry, sedangkan kelas mendongeng fokus pada teknik membaca nyaring dan bercerita yang dapat meningkatkan kemampuan komunikasi verbal serta imajinasi peserta. Melalui pendekatan ini, program ini tidak hanya mengembangkan keterampilan literasi tradisional, tetapi juga mendorong keterampilan literasi digital yang semakin relevan dengan tuntutan zaman. Selain itu, program ini juga dirancang untuk menumbuhkan sikap kritis dan kreatif di kalangan peserta, serta meningkatkan kemampuan kolaborasi antar anak (Pahlawan & Wibawani, 2023).

Namun, meskipun program ini telah memberikan dampak positif, sejumlah pertanyaan masih perlu

diteliti lebih lanjut. Salah satunya adalah bagaimana literasi digital diintegrasikan secara efektif dengan literasi tradisional dalam program Gendis Sewu, serta sejauh mana hasil belajar yang dicapai peserta mencerminkan keberhasilan program ini dalam mengembangkan keterampilan literasi secara menyeluruh. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis secara mendalam implementasi pembelajaran literasi digital dalam program Gendis Sewu dengan memfokuskan pada desain program, pelaksanaan, serta hasil yang dicapai oleh peserta (Hasanah, 2023). Melalui penelitian ini, diharapkan dapat ditemukan temuan yang dapat berkontribusi pada pengembangan model pendidikan literasi yang lebih efektif dan relevan dengan perkembangan teknologi serta kebutuhan masyarakat Indonesia di masa depan.

Dengan demikian, literasi bukan hanya tentang membaca dan menulis, tetapi juga tentang kemampuan untuk beradaptasi dengan perubahan zaman melalui pemahaman informasi yang terus berkembang. Di sinilah pentingnya penelitian ini untuk memberikan gambaran yang lebih

jelas tentang bagaimana program-program literasi seperti Gendis Sewu dapat menjadi sarana penting dalam mempersiapkan generasi muda untuk menghadapi tantangan global yang semakin digital. Penelitian ini juga dapat memberikan kontribusi signifikan bagi kebijakan pendidikan di tingkat kota maupun nasional dalam pengembangan program literasi yang lebih holistik, terintegrasi, dan relevan dengan kebutuhan Masyarakat.

## **B. Metode Penelitian**

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis studi kasus untuk mengeksplorasi implementasi literasi digital di Taman Baca Masyarakat (TBM) Kecamatan Rungkut. Pendekatan ini dipilih karena memungkinkan peneliti memahami fenomena secara mendalam dalam konteks alami, serta menggali makna dari perspektif para partisipan (Creswell & Poth, 2018). Studi kasus memberikan kerangka sistematis dalam menelusuri dinamika pelaksanaan program Gendis Sewu secara kontekstual, kompleks, dan menyeluruh (Yin, 2018)

Teknik pengumpulan data mencakup observasi, wawancara mendalam, dan dokumentasi.

Observasi dilakukan untuk mencatat berbagai aktivitas di TBM dan sekolah, mencakup metode pengajaran, interaksi antara peserta dan fasilitator, serta pemanfaatan teknologi digital dalam proses pembelajaran. Observasi ini memberikan data primer penting guna memahami praktik nyata di lapangan (Moleong, 2017)

Wawancara dilakukan secara mendalam kepada petugas TBM, peserta program, serta fasilitator. Tujuannya adalah untuk menggali perspektif dan pengalaman mereka terkait implementasi program Gendis Sewu, mulai dari tahap perencanaan, pelaksanaan, hingga evaluasi. Teknik wawancara ini memungkinkan eksplorasi makna dan dinamika subjektif yang tidak dapat diakses melalui metode lain (Sugiyono, 2018). Dokumentasi digunakan untuk mengumpulkan data berupa laporan kegiatan, hasil karya peserta seperti e-book dan video digital, serta dokumen kebijakan atau panduan pelaksanaan program. Dokumentasi ini berfungsi sebagai data pendukung yang memperkuat temuan dari observasi dan wawancara (Bogdan & Biklen, 2007).

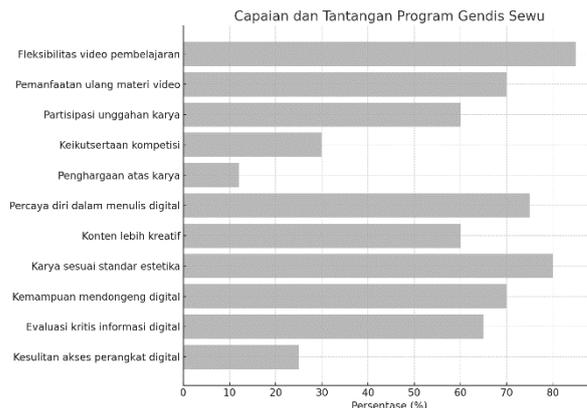
Analisis data dilakukan melalui tiga teknik utama. Pertama, penjadohan pola (pattern matching) digunakan untuk membandingkan praktik yang ditemukan di lapangan dengan teori literasi digital yang telah ada (Gilster, 1997; Ng, 2012). Teknik ini bertujuan untuk memperkuat validitas internal dengan melihat kesesuaian antara data empiris dan kerangka teoritik (Yin, 2018). Kedua, teknik eksplanasi (explanation building) dipakai untuk mengidentifikasi hubungan sebab-akibat antara aktivitas dalam program dan capaian peserta. Pendekatan ini membantu dalam memahami bagaimana dan mengapa program dapat mencapai hasil tertentu. Ketiga, analisis deret waktu (time-series analysis) dilakukan guna memantau perubahan keterampilan literasi digital peserta selama program berlangsung, sehingga dapat diperoleh pemahaman yang lebih dinamis dan longitudinal terhadap efektivitas pembelajaran.

### **C. Hasil Penelitian dan Pembahasan**

Program Gendis Sewu yang diterapkan di Kota Surabaya bertujuan untuk memperkuat budaya literasi masyarakat melalui integrasi

pendekatan literasi tradisional dan digital dalam proses pembelajaran yang kontekstual. Berdasarkan data kuantitatif dan kualitatif yang dihimpun dari hasil observasi, kuesioner, dokumentasi karya peserta, serta wawancara mendalam dengan peserta dan fasilitator, diperoleh sejumlah temuan penting yang menggambarkan keberhasilan program dalam meningkatkan keterampilan literasi peserta.

Salah satu komponen utama dari program ini adalah pemanfaatan platform digital bernama Taman Kalimas, yang menyediakan tiga fitur pembelajaran utama, yakni video pembelajaran, fitur unggahan karya, dan publikasi virtual. Berdasarkan hasil survei terhadap 150 peserta, diketahui bahwa 85% peserta merasa fitur video pembelajaran sangat membantu mereka dalam memahami materi secara fleksibel, dengan lebih dari 70% peserta mengaku mengulang materi video lebih dari satu kali untuk memperdalam pemahaman. Hal ini mencerminkan terjadinya proses pembelajaran mandiri yang kuat, sebagaimana ditunjukkan dalam Grafik 1 berikut:



**Grafik 1 Capaian dan Tantangan Program Gendis Sewu**

Sejalan dengan itu, fitur unggahan karya juga menunjukkan performa positif. Dari total peserta, 60% berhasil mengunggah karya kreatif, baik dalam bentuk cerita pendek, puisi digital, vlog storytelling, maupun vlogetry. Dari jumlah tersebut, 30% peserta mengikuti kompetisi lokal dan nasional, dan 12% berhasil memperoleh penghargaan atau apresiasi atas karyanya. Temuan ini menunjukkan bahwa platform tidak hanya dimanfaatkan sebagai ruang belajar, tetapi juga sebagai sarana eksistensi dan apresiasi karya digital, yang secara tidak langsung memotivasi peserta untuk berkarya lebih aktif.

Tabel berikut merangkum temuan kuantitatif utama dari pelaksanaan program:

<b>Tabel 1 Temuan Pelaksanaan Program</b>		
<b>No</b>	<b>Aspek yang Dinilai</b>	<b>Persentase (%)</b>

1	Fleksibilitas video pembelajaran	85%
2	Pemanfaatan ulang materi video	70%
3	Partisipasi unggahan karya	60%
4	Keikutsertaan kompetisi	30%
5	Penghargaan atas karya	12%
6	Percaya diri dalam menulis digital	75%
7	Konten lebih kreatif	60%
8	Karya sesuai standar estetika	80%
9	Kemampuan mendongeng digital	70%
10	Evaluasi kritis informasi digital	65%
11	Kesulitan akses perangkat digital	25%

Modul pembelajaran menulis digital yang diterapkan dalam program juga memberikan dampak yang signifikan. Dari 100 peserta yang mengikuti modul ini, 75% menyatakan merasa lebih percaya diri dalam menggunakan alat digital untuk menyusun dan menyunting karya mereka. Selain itu, 60% peserta menyatakan bahwa karya yang mereka hasilkan kini lebih menarik dan kreatif, dengan pemanfaatan media seperti e-book, vlog, dan platform digital lain. Hal ini menunjukkan peningkatan kemampuan literasi digital yang tidak hanya teknis, tetapi juga estetis dan komunikatif.

Penilaian terhadap produk yang dihasilkan peserta juga memberikan gambaran positif. Berdasarkan rubrik penilaian yang digunakan fasilitator, 80% karya peserta dinilai memenuhi standar estetika dan informatif yang ditetapkan, baik dalam aspek struktur, isi, maupun pemanfaatan media digital. Ini menunjukkan bahwa peserta telah memahami bagaimana menyusun karya yang tidak hanya layak baca, tetapi juga menarik untuk dikonsumsi secara digital.

Sementara itu, dalam modul mendongeng digital, peserta dilatih untuk menyampaikan cerita secara lisan dengan bantuan alat digital, seperti vlog, audio, atau video animasi. Berdasarkan data survei, 70% peserta merasa lebih percaya diri menyampaikan cerita mereka melalui media digital, karena dinilai lebih menarik dan memberikan keleluasaan dalam berekspresi. Perpaduan antara metode mendongeng tradisional dan teknologi ini memungkinkan peserta menyampaikan narasi yang lebih hidup, serta meningkatkan kemampuan komunikasi verbal dan visual mereka secara bersamaan.

Salah satu capaian penting lain dari program ini adalah peningkatan kemampuan berpikir kritis dalam

menyaring informasi digital. Berdasarkan survei lanjutan, 65% peserta menyatakan kini mereka lebih hati-hati dalam memilih dan mengevaluasi sumber informasi yang ditemukan di internet. Mereka mampu membedakan informasi kredibel dengan yang tidak, serta memahami pentingnya keaslian dan relevansi sumber. Hal ini merupakan indikator kuat bahwa program juga telah berhasil meningkatkan literasi informasi peserta sebagai bagian integral dari literasi digital.

Namun, terdapat pula beberapa kendala dalam implementasi program. Sebanyak 25% peserta menyatakan menghadapi kesulitan akses terhadap perangkat digital, seperti tidak memiliki gawai pribadi atau keterbatasan akses internet yang stabil. Di samping itu, sebagian peserta juga merasa kesulitan dalam mengoperasikan aplikasi kompleks seperti software penyunting video dan aplikasi desain. Temuan ini menjadi catatan penting untuk peningkatan di masa mendatang, khususnya terkait dengan penyediaan infrastruktur dan pelatihan teknis lanjutan.

Dari data di atas, hasil-hasil yang diperoleh dari pelaksanaan Program Gendis Sewu menunjukkan bahwa

program ini berhasil mencapai sebagian besar tujuannya. Peningkatan dalam aspek literasi digital, kemampuan berpikir kritis, kepercayaan diri dalam menulis, serta kemampuan menghasilkan karya kreatif menjadi bukti konkret dari efektivitas pendekatan pembelajaran yang digunakan.

### **Pembahasan**

Program Gendis Sewu yang diterapkan di Kota Surabaya merupakan upaya inovatif dalam memperkuat budaya literasi masyarakat dengan mengintegrasikan pendekatan literasi tradisional dan digital secara kontekstual. Temuan dari penelitian ini menunjukkan bahwa program tersebut berhasil memberikan dampak positif yang signifikan terhadap peningkatan keterampilan literasi peserta, khususnya dalam ranah literasi digital. Temuan ini sejalan dengan berbagai kajian terdahulu yang menegaskan pentingnya literasi digital sebagai aspek krusial dalam menghadapi tantangan era informasi dan teknologi (Hussain & Phulpoto, 2024).

Pertama, pemanfaatan fitur video pembelajaran dalam platform

Taman Kalimas secara signifikan menunjang proses pembelajaran mandiri peserta. Hasil survei menunjukkan bahwa 85% peserta menganggap video pembelajaran sangat membantu, dan 70% dari mereka melakukan pemutaran ulang video untuk memperdalam pemahaman. Hal ini mengindikasikan keberhasilan strategi pembelajaran berbasis multimedia dalam mendorong keterlibatan kognitif peserta secara aktif. Menurut Mayer, (2009) *multimedia learning* mampu meningkatkan pemahaman konsep melalui penyampaian informasi secara visual dan auditori yang terintegrasi, sehingga memungkinkan peserta untuk mengakses materi secara fleksibel dan sesuai dengan kecepatan belajar individu. Selain itu, pengulangan materi merupakan aspek penting dalam proses pembelajaran yang efektif, sebagaimana dijelaskan oleh teori penguatan (*reinforcement theory*) yang menyatakan bahwa pengulangan membantu memperkuat retensi memori jangka panjang (Skinner, 1953)

Selanjutnya, fitur unggahan karya kreatif yang diadopsi dalam program menunjukkan peran sentral

platform digital sebagai media ekspresi dan apresiasi. Dengan 60% peserta berhasil mengunggah karya, dan sebagian dari mereka meraih penghargaan, program ini mengakomodasi dimensi afektif dan motivasional peserta dalam pembelajaran literasi digital. Hal ini memperkuat pandangan Bandura (1986) tentang teori pembelajaran sosial yang menekankan pentingnya self-efficacy dan motivasi melalui pengakuan sosial, yang pada gilirannya mempengaruhi keberlanjutan partisipasi peserta. Kemampuan peserta dalam menghasilkan berbagai bentuk karya, seperti cerita pendek, puisi digital, dan vlog, juga menandakan peningkatan keterampilan literasi multimodal yang krusial dalam konteks literasi abad ke-21 (Jewitt, 2008).

Aspek kepercayaan diri yang meningkat sebesar 75% pada penggunaan alat digital menegaskan bahwa intervensi yang dilakukan tidak hanya meningkatkan kemampuan teknis tetapi juga aspek psikologis peserta. Literasi digital tidak hanya meliputi kemampuan operasional perangkat teknologi, tetapi juga kemampuan untuk mengelola identitas digital, kreativitas, serta

komunikasi efektif secara digital (Ng, 2012). Dengan demikian, peningkatan kepercayaan diri ini merupakan indikator penting keberhasilan program dalam membekali peserta dengan kompetensi literasi digital yang holistik.

Penilaian karya peserta yang memenuhi standar estetika dan informatif (80%) serta kemampuan mendongeng digital (70%) menunjukkan kemajuan kualitas produk literasi peserta yang tidak hanya teknis, tetapi juga komunikatif dan estetis. Hal ini mendukung teori literasi multimodal yang menegaskan bahwa literasi modern mengintegrasikan berbagai mode komunikasi seperti teks, gambar, suara, dan video untuk menciptakan makna (Kress, 2010). Metode mendongeng digital yang menggabungkan narasi tradisional dengan teknologi digital memberikan ruang bagi peserta untuk mengembangkan kemampuan komunikasi verbal dan visual secara simultan, sesuai dengan kerangka kerja literasi digital yang menekankan integrasi antara konten dan media (Luke & Freebody, 1999).

Kemampuan berpikir kritis peserta yang meningkat (65%) dalam

menyaring informasi digital merupakan capaian strategis, mengingat tantangan informasi palsu dan misinformasi yang kian marak di dunia maya (McDougall et al., 2019). Literasi informasi dan literasi media merupakan komponen esensial dalam literasi digital yang memungkinkan individu untuk mengevaluasi kredibilitas dan relevansi informasi (Wineburg et al., 2016). Oleh karena itu, keberhasilan program dalam meningkatkan kemampuan evaluasi kritis informasi digital menunjukkan bahwa intervensi yang diberikan efektif dalam membangun keterampilan literasi informasi yang diperlukan dalam menghadapi kompleksitas informasi digital.

Namun demikian, kendala akses perangkat digital yang dialami oleh 25% peserta menunjukkan adanya kesenjangan digital yang masih menjadi hambatan dalam implementasi program literasi digital. Hal ini konsisten dengan temuan penelitian sebelumnya yang mengungkapkan bahwa ketimpangan akses teknologi dan keterbatasan infrastruktur masih menjadi faktor pembatas utama dalam pengembangan literasi digital di berbagai konteks masyarakat (Dijk,

2019). Oleh karena itu, upaya peningkatan akses dan pelatihan teknis lanjutan sangat diperlukan untuk menjamin inklusivitas dan keberlanjutan program.

Secara umum dapat digambarkan bahwa, Program Gendis Sewu tidak hanya berhasil meningkatkan keterampilan literasi digital peserta secara teknis dan kreatif, tetapi juga menguatkan aspek kognitif dan afektif melalui pendekatan pembelajaran yang mengintegrasikan media digital dan tradisional secara kontekstual. Pendekatan ini sesuai dengan prinsip pembelajaran konstruktivistik yang menekankan keterlibatan aktif peserta dalam membangun pengetahuan melalui pengalaman nyata dan interaksi sosial (Vygotsky, 1978). Keberhasilan program ini menjadi contoh nyata bahwa literasi digital yang efektif harus dirancang tidak hanya sebagai transfer keterampilan teknis, tetapi sebagai proses pembelajaran holistik yang menggabungkan aspek kognitif, afektif, dan sosial dalam konteks kehidupan sehari-hari peserta.

### **E. Kesimpulan**

Berdasarkan hasil analisis terhadap pelaksanaan Program

Gendis Sewu di Kota Surabaya, dapat disimpulkan bahwa program ini berhasil meningkatkan kemampuan literasi digital peserta secara signifikan. Integrasi antara pendekatan literasi tradisional dan digital melalui platform pembelajaran Taman Kalimas memberikan dampak positif terhadap proses pembelajaran mandiri, kreativitas, kepercayaan diri, serta kemampuan berpikir kritis dalam mengelola informasi digital. Peningkatan kualitas karya peserta yang memenuhi standar estetika dan informatif menandakan penguasaan literasi multimodal yang efektif. Meskipun demikian, tantangan dalam hal akses perangkat digital dan penguasaan aplikasi teknologi masih menjadi kendala yang perlu mendapat perhatian serius untuk memastikan inklusivitas dan keberlanjutan program. Oleh karena itu, Program Gendis Sewu dapat dijadikan model pembelajaran literasi digital kontekstual yang efektif, dengan rekomendasi peningkatan infrastruktur dan pelatihan teknis guna mendukung pemberdayaan masyarakat yang lebih luas.

**DAFTAR PUSTAKA**

- Bandura, A. (1986). *Social foundations of thought and action: A social cognitive theory*. Prentice-Hall.
- Bogdan, R., & Biklen, S. K. (2007). *Qualitative Research for Education: An Introduction to Theories and Methods (5th ed.)*. Pearson Education.
- Creswell, J. W., & Poth, C. N. (2018). *Qualitative Inquiry and Research Design. Choosing Among Five Approaches (4th Edition ed.)*. SAGE Publications.
- Dijk, J. A. G. M. (2019). The Digital Divide. In *Polity Press*.  
[https://www.researchgate.net/publication/336775102\\_The\\_Digital\\_Divide](https://www.researchgate.net/publication/336775102_The_Digital_Divide)
- Gilster, P. (1997). *Digital Literacy*. Wiley Computer Pub.
- Hasanah, R. (2023). Integrasi literasi digital dan tradisional dalam program Gendis Sewu. *Jurnal Pendidikan Berbasis Masyarakat*, 5(1), 22–30.
- Hussain, N., & Phulpoto, S. (2024). Digital Literacy: Empowering Individuals in the Digital Age. *Assyfa Learning Journal*, 02(2), 70–83.
- Jewitt, C. (2008). Multimodality and literacy in school classrooms. *Review of Research in Education*, 32(October), 241–267.  
<https://doi.org/10.3102/0091732X07310586>
- Kress, G. (2010). *Multimodality: A social semiotic approach to contemporary communication*. Routledge.
- Livingstone, S., Van Couvering, E., & Thumim, N. (2005). *Adult media literacy: A review of the research literature on behalf of Ofcom* (Vol. 44, Issue 0). Media@lse Department of Media and Communications.  
<http://stakeholders.ofcom.org.uk/binaries/research/media-literacy/aml.pdf>
- Luke, A., & Freebody, P. (1999). Further notes on the four resources model. *Reading Online*.
- Mayer, R. E. (2009). *Multimedia learning (2nd ed.)*. Cambridge University Press.  
<https://doi.org/https://doi.org/10.1017/CBO9780511811678>
- McDougall, J., Zezulka, F., & de Jong, M. D. T. (2019). Navigating misinformation: How people evaluate digital information. *Information Processing & Management*, 56(3), 1060–1072.
- Moleong, L. J. (2017). *Metodologi Penelitian Kualitatif (Edisi Revisi)*. PT Remaja Rosdakarya.
- Ng, W. (2012). Can we teach digital natives digital literacy?. *Computers & Education*, 59(3), 1065–1078.  
<https://doi.org/https://doi.org/10.1016/j.compedu.2012.04.016>
- Pahlawan, A. Y., & Wibawani, S. (2023). Strategi Peningkatan Budaya Literasi Melalui Program Gendis Sewu di Perpustakaan Rakyat Pangesangan Kota Surabaya. *Populis : Jurnal Sosial Dan Humaniora*, 8(1), 9–18.  
<https://doi.org/10.47313/pjsh.v8i1.2079>
- Skinner, B. F. (1953). *Science and human behavior*. Macmillan.
- Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in Society: Development of Higher Psychological Processes (M. Cole, V. Jolm-Steiner, S. Scribner, & E. Souberman, Eds.)*.

Harvard University Press.  
<https://doi.org/https://doi.org/10.2307/j.ctvjf9vz4>

Wineburg, S., McGrew, S.,  
Breakstone, J., & Ortega, T.  
(2016). *Evaluating information:  
The cornerstone of civic online  
reasoning*. Stanford Digital  
Repository.

Yin, R. K. (2018). *Case study  
research and applications:  
Design and methods (6th ed.)*.  
SAGE Publications.