

PELATIHAN LITERASI DIGITAL UNTUK PELAJAR SMP IT ASH-SHIDDIQI AGAR BIJAK DALAM MENGGUNAKAN TEKNOLOGI DIGITAL

**Reni Aryani¹, Muhammad Razi A², Tri Suratno³, Benedika Ferdian
Hutabarat⁴, Rizqa Raaiqa Bintana⁵, Asirman Jaya⁶**

^{1,2,3,4,5,6}Program Studi Sistem Informasi, Fakultas Sains dan Teknologi, Universitas Jambi,
Jl. Jambi – Muara Bulian No.KM. 15, Mendalo Darat, Kec. Jambi Luar Kota, Kabupaten Muaro
Jambi, Jambi

¹e-mail reniaryani@unja.ac.id

Abstrak

Pelajar Generasi Z di SMP IT Ash-Shiddiqi telah terbiasa menggunakan teknologi digital namun masih kurang memahami literasi digital secara utuh. Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PPM) ini diarahkan untuk meningkatkan pemahaman literasi digital siswa berdasarkan empat pilar utama, yaitu keterampilan digital, etika digital, budaya digital, dan keamanan digital. Pendekatan yang diterapkan adalah *Participatory Action Research* (PAR) yang menempatkan mitra sebagai pihak yang terlibat aktif dari proses identifikasi masalah, perancangan program, pelaksanaan, hingga tahap evaluasi. Rangkaian kegiatan meliputi pemaparan materi, pelatihan teknis, diskusi interaktif, serta pengukuran hasil melalui *pre-test* dan *post-test*. Hasil evaluasi menunjukkan sebanyak 65,79% peserta (25 dari 38 siswa) mencapai skor di atas 70 pada *post-test*, mengindikasikan adanya peningkatan signifikan dalam kesadaran dan kemampuan literasi digital. Kegiatan ini berdampak positif dalam membentuk karakter siswa yang lebih kritis, etis, dan aman dalam berinteraksi di ruang digital.

Kata Kunci: literasi digital, gen-z, pelajar, Smp Ash Shiddiqi

Abstract

Generation Z students at Ash-Shiddiqi Islamic Junior High School are accustomed to using digital technology but still lack a comprehensive understanding of digital literacy. PPM activity is aimed at improving students' understanding of digital literacy based on four main pillars, namely digital skills, digital ethics, digital culture, and digital security. The approach applied is Participatory Action Research (PAR), which places partners as actively involved parties in the process of problem identification, program design, implementation, and evaluation. The series of activities includes material presentation, technical training, interactive discussions, and measurement of results through pre-tests and post-tests. The evaluation results showed that 65.79% of participants (25 out of 38 students) scored above 70 on the post-test, indicating a significant increase in digital literacy awareness and skills. This activity had a positive impact on shaping students' characters to be more critical, ethical, and safe when interacting in the digital space.

Keywords: digital literacy, gen-z, students, Junior High School Ash Shiddiqi

PENDAHULUAN

Mayoritas masyarakat Indonesia, termasuk pelajar, kini telah akrab dengan teknologi digital. Menurut We Are Social & Meltwater (2024) mengungkapkan

bahwa jumlah pengguna internet di Indonesia telah melampaui 220 juta jiwa, atau sekitar 80 persen dari total populasi. Tingginya penetrasi internet serta intensitas penggunaan perangkat seluler menjadikan digitalisasi sebagai unsur yang tidak terpisahkan dari aktivitas sehari-hari, termasuk dalam sektor pendidikan (GoodStats, 2024). Pelajar termasuk dalam kelompok Generasi Z (Gen-Z), yakni generasi yang berkembang seiring dengan cepatnya kemajuan teknologi digital (Mustika Wanda, 2024). Dibanding generasi sebelumnya, Gen-Z lebih piawai dalam menggunakan perangkat teknologi digital (Cindy Nurlaila dkk., 2024). Pemanfaatan teknologi digital telah memengaruhi berbagai sektor, termasuk bidang pendidikan, sehingga penting untuk memperhatikan aspek keamanannya (Hakim & Yulia, 2024). Hal ini juga didukung dari hasil penelitian (Delsi Samsumar dkk., 2022) yang menunjukkan bahwa peningkatan penggunaan teknologi digital di lingkungan pendidikan ikut mendorong perlunya kesadaran dan penguatan aspek keamanan dalam aktivitas belajar-mengajar.

Pemanfaatan teknologi digital yang kurang bijak dapat berdampak buruk bagi eksistensi individu maupun masyarakat (Syahputra dkk., 2023). Oleh sebab itu, penguatan pemahaman literasi digital menjadi hal yang penting sebagai bagian dari strategi pembentukan karakter bangsa (Yuniarto & Panji Yudha, 2021). Literasi digital mencakup sejumlah aspek utama, antara lain pemahaman terhadap konteks sejarah dan budaya, kemampuan berbagi dan berkreasi, pengelolaan informasi dan data, serta penguasaan terhadap perangkat dan sistem digital (Sugiarto & Farid, 2023). Pemahaman mendalam terhadap aspek-aspek tersebut dapat mendukung pengembangan bahan ajar mengenai tata cara pembelajaran literasi digital baik di lingkungan pendidikan formal maupun informal (Fernanda dkk., 2020).

Konsep literasi digital dalam penelitian kontemporer dipahami sebagai seperangkat pengetahuan dan keterampilan yang memungkinkan seseorang mengakses, memahami, menganalisis, mengevaluasi, serta memproduksi informasi di ruang digital secara efektif (UNESCO, 2018). Kemampuan tersebut meliputi pemanfaatan teknologi dan informasi secara optimal dan tepat guna dalam berbagai bidang, termasuk pendidikan, dunia kerja, dan aktivitas keseharian (Cynthia & Sihotang, 2023). Dengan demikian, literasi digital menjadi kompetensi esensial di

tengah masyarakat, khususnya bagi pendidik dan peserta didik, sebagai bekal untuk memahami, menganalisis, mengelola, serta mengevaluasi informasi melalui media digital.

Namun, literasi digital juga memiliki tantangan, terutama terkait dampak psikologis pada remaja yang disebabkan oleh ketidakstabilan emosi yang umum terjadi pada usia tersebut (Yudha dkk., 2023). Implementasi literasi digital dapat dilakukan melalui dua pendekatan, yaitu konseptual dan operasional, dengan orientasi pada pemanfaatan media digital (Batubara dkk., 2024). Pembelajaran digital saat ini dirancang agar lebih fleksibel dan tidak monoton, guna meningkatkan efektivitas pembelajaran (Uswatun Hasanah dkk., 2023).

Individu dengan tingkat literasi digital yang memadai akan lebih mampu menghadapi beragam tantangan, menjalin interaksi sosial, serta bekerja sama di era perkembangan teknologi informasi dan komunikasi (Zaenudin dkk., 2020). Literasi digital mencakup banyak hal mulai dari proses pengumpulan, pengorganisasian, penyajian, visualisasi, hingga evaluasi informasi (Nurul Fauziah Amri dkk., 2024). Kementerian Komunikasi dan Informatika melalui program Siberkreasi mengusung empat pilar yaitu keterampilan digital, etika digital, budaya digital, serta keamanan digital (Siberkreasi, 2023). Keempat pilar diharapkan dapat disebarluaskan oleh civitas akademika di perguruan tinggi untuk menciptakan masyarakat yang cakap digital, terutama dimulai dari kalangan pelajar.

Pondok Pesantren Ash-Shiddiqi yang berlokasi di Jalan Jambi–Muaro Jambi, Kelurahan Jembatan Mas, Kecamatan Pemayung, Kabupaten Batanghari, Provinsi Jambi, merupakan salah satu lembaga pendidikan yang dikelola oleh Yayasan Amir Ash-Shiddiqi. Pesantren ini menerapkan Kurikulum Jaringan Sekolah Islam Terpadu (JSIT) yang diselenggarakan di bawah pembinaan Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan serta Kementerian Agama. Di dalam kompleks pondok pesantren terdapat SMP IT Ash-Shiddiqi, sebuah Sekolah Menengah Pertama Islam Terpadu (Direktorat Jenderal Pendidikan Anak Usia Dini, 2024).

Wawancara yang dilakukan antara tim PPM bersama kepala sekolah serta guru di SMP IT Ash-Shiddiqi menunjukkan bahwa teknologi digital telah dimanfaatkan dalam kegiatan pembelajaran. Namun, kurangnya pemahaman mengenai literasi

digital menyebabkan siswa kesulitan dalam mengenali informasi yang valid di berbagai media. Siswa juga mengalami kendala dalam mengumpulkan, mengorganisir, dan menemukan informasi yang benar, sehingga tidak mampu membedakan antara informasi tidak valid dan informasi valid.

Kegiatan pengabdian ini sejalan dengan misi Universitas Jambi dalam mendiseminasikan ilmu pengetahuan dan teknologi sebagai upaya meningkatkan kesejahteraan masyarakat serta mencerdaskan kehidupan bangsa. Adapun tujuan pelaksanaan PPM ini adalah membekali siswa SMP IT Ash-Shiddiqi Kecamatan Pelayung dengan pemahaman literasi digital terkait pemanfaatan teknologi digital, memberikan keterampilan teknis dalam penerapannya, serta memperkuat aspek keamanan dalam penggunaannya. Hasil yang diharapkan dari pelaksanaan kegiatan ini adalah meningkatnya kesadaran serta kompetensi siswa dalam menggunakan teknologi secara cerdas, beretika, dan aman. Dengan demikian, siswa diharapkan mampu berkembang menjadi pengguna digital yang kritis dan bertanggung jawab, sekaligus memiliki perlindungan terhadap berbagai risiko di ruang digital, seperti penyebaran hoaks, perundungan daring, dan ancaman terhadap privasi.

METODE

Pelaksanaan PPM menerapkan pendekatan *Participatory Action Research* (PAR). Pendekatan ini menitikberatkan pada keterlibatan dan kerja sama yang intens antara tim pelaksana dan mitra pada seluruh proses kegiatan, mencakup tahap perumusan permasalahan, penyusunan rencana tindakan, implementasi kegiatan, hingga tahap refleksi dan evaluasi hasil (Khasanah & Pd, 2024). PAR dipilih karena sesuai dengan karakteristik PPM di perguruan tinggi yang bertujuan memberikan solusi partisipatif, relevan, dan berkelanjutan bagi mitra (Z dkk., 2021). Dalam konteks ini, SMP IT Ash-Shiddiqi bukan hanya sebagai penerima manfaat, tetapi sebagai subjek aktif yang terlibat dalam proses pengambilan keputusan dan pelaksanaan kegiatan.

Pelaksanaan mengikuti siklus khas PAR sebagaimana dikemukakan oleh Kemmis (1982), yang terdiri atas empat tahapan: (1) diagnosis partisipatif, (2) perencanaan bersama, (3) pelaksanaan tindakan, dan (4) refleksi serta evaluasi

(Rahman dkk., 2021). Tahap pertama dimulai dengan diskusi dan observasi partisipatif bersama kepala sekolah, guru, dan perwakilan siswa untuk memetakan tantangan riil terkait pemanfaatan teknologi digital di lingkungan sekolah. Hasil diagnosis menunjukkan bahwa meskipun teknologi telah digunakan dalam pembelajaran, siswa masih mengalami kesulitan dalam membedakan informasi valid dan tidak valid. Selain itu, siswa juga kurang memahami prinsip etika dan keamanan digital, sebagaimana dilaporkan oleh Syahputra dkk. (2023).

Berdasarkan kebutuhan tersebut, tim dan mitra bersama-sama merancang intervensi berupa pelatihan literasi digital berbasis empat pilar yaitu keterampilan digital, etika digital, budaya digital, serta keamanan digital (Siberkreasi, 2023). Materi disusun dalam format presentasi dan modul interaktif, disesuaikan dengan usia, latar belakang pendidikan pesantren, serta konteks sosial budaya siswa, strategi yang selaras dengan prinsip pengembangan media pembelajaran partisipatif (Aryani dkk., 2022).

Intervensi dilaksanakan dalam dua sesi terintegrasi. Sesi pertama berupa penyampaian materi konseptual oleh tim dosen, mencakup kecakapan digital, etika bermedia, dan keamanan siber. Sesi kedua merupakan pelatihan teknis partisipatif, di mana siswa secara langsung mempraktikkan pengamanan akun digital, seperti penerapan autentikasi dua faktor dan pengaturan privasi media sosial. Pendekatan ini sesuai dengan pengembangan modul dan media pembelajaran digital yang efektif untuk meningkatkan literasi digital peserta didik (Dimiyati dkk., 2024).

Evaluasi kegiatan dilakukan menggunakan pendekatan campuran (*mixed methods*) yang meliputi pelaksanaan *pre-test* dan *post-test* untuk menilai peningkatan tingkat pemahaman (Sugiyono, 2019), penyebaran kuesioner persepsi, serta observasi partisipatif selama proses diskusi dan pelatihan berlangsung. Pendekatan evaluasi ini memungkinkan tim tidak hanya mengukur perubahan kognitif, tetapi juga menangkap dinamika partisipasi dan umpan balik langsung dari mitra sebagaimana dianjurkan dalam pelaksanaan PAR di lingkungan pendidikan (Rahmawati dkk., 2024).

Peran aktif SMP IT Ash-Shiddiqi sebagai mitra, mulai dari penyediaan lokasi, pendataan peserta, hingga keterlibatan dalam refleksi akhir menjadi kunci

keberlanjutan dampak kegiatan. Hal ini sejalan dengan temuan Z dkk. (2021) bahwa keberhasilan program berbasis PAR sangat bergantung pada kemitraan yang setara dan komitmen bersama dalam mewujudkan perubahan transformatif.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelaksanaan kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PPM) dilaksanakan pada Rabu, 9 Oktober 2024. Penentuan jadwal kegiatan tersebut merupakan hasil kesepakatan antara tim PPM dan mitra pengabdian yang telah ditetapkan pada tahap koordinasi sebelumnya. Kegiatan ini bertempat di Aula Putri SMP IT Ash Shiddiqi yang berlokasi di Jalan Jambi–Muara Bulian KM 36, Kelurahan Jembatan Mas, Kecamatan Pemayung, Kabupaten Batang Hari, Provinsi Jambi.

Kegiatan ini dihadiri oleh 70 orang yang terdiri dari ketua pelaksana beserta anggota tim pelaksana dosen dan mahasiswa, kepala sekolah beserta staf pegawainya, serta 50 orang perwakilan siswa kelas VIII. Kegiatan dibuka dengan sambutan dari Ketua Tim Pelaksana PPM, Ibu Reni Aryani, S.Kom., M.S.I., kemudian diresmikan oleh pihak SMP IT Ash Shiddiqi melalui Wakil Kepala Sekolah Bidang Kesiswaan, yaitu Ustadzah Faza Arsy, S.Pd. Gambar 1 menunjukkan momen penyampaian sambutan tersebut



Gambar 1 Sambutan Ustadzah Faza Arsy, S. Pd

Fokus utama dari kegiatan ini adalah memberikan literasi digital kepada pelajar SMP IT Ash Shiddiqi terkait dengan penggunaan teknologi digital dan memberikan pelatihan teknis dalam penerapan teknologi digital serta memperkuat keamanan dalam penggunaannya. Kegiatan ini terdiri dari dua sesi kegiatan. Pada sesi pertama, dilaksanakan penyampaian materi literasi digital yang dimulai dari pengenalan teknologi digital, manfaat dan pengaruhnya dalam mendukung aktivitas

sehari-hari, cara penggunaan yang tepat, serta aspek-aspek krusial terkait perkembangan teknologi digital. Materi yang disampaikan juga mencakup beberapa pilar literasi digital, yaitu kecakapan, etika, dan keamanan dalam bermedia digital.

Materi pertama mengenai pengenalan literasi digital dan kecakapan bermedia digital disampaikan oleh Bapak Tri Suratno, S.Kom., M.Kom., yang membahas cara memanfaatkan platform digital secara bijak serta dampak negatif dari penyalahgunaan media digital. Materi berikutnya dipaparkan oleh Ibu Reni Aryani, S.Kom., M.S.I., yang menjelaskan pentingnya etika dalam berinteraksi di ruang digital agar pelajar memahami batasan perilaku yang boleh dan tidak boleh dilakukan di ruang digital. Materi terakhir dalam sesi ini disampaikan oleh Bapak Muhammad Razi A, S.T., MMSI., yang menjelaskan langkah-langkah menjaga keamanan data pribadi dari ancaman siber serta pentingnya menerapkan praktik aman dalam bermedia digital. aktivitas tim selama sesi ini terdokumentasi pada Gambar 2.



Gambar 2 Sesi penyampain materi

Setelah penyampaian materi dilakukan, kegiatan dilanjutkan melalui forum diskusi interaktif yang melibatkan tanya jawab antara peserta dan tim pelaksana. Dalam sesi ini, beberapa siswa menyampaikan permasalahan yang pernah mereka alami, seperti peretasan akun media sosial dan tindakan bullying di media sosial. Tim pelaksana PPM memberikan solusi dan arahan konkret untuk menangani persoalan tersebut secara bijak dan aman.

Setelah sesi pertama selesai, kegiatan dilanjutkan dengan pelatihan teknis dalam penerapan teknologi digital dan penguatan keamanan digital. Pelatihan ini disampaikan oleh Bapak Muhammad Razi A. Dalam pelatihannya, peserta diberikan panduan teknis dan praktis dalam mengamankan akun media digital mereka,

termasuk dengan mengaktifkan fitur autentikasi dua faktor. Melalui pelatihan ini, peserta mendapatkan pemahaman dan keterampilan langsung dalam memperkuat sistem keamanan digital pribadi mereka. Setelah pelatihan selesai, kembali dilakukan sesi tanya jawab yang dipandu oleh tim pelaksana. Dalam sesi ini, beberapa pertanyaan diajukan kepada peserta sebagai bentuk evaluasi dan refleksi pemahaman terhadap materi yang telah disampaikan. Gambar 3 menunjukkan dokumentasi sesi tanya jawab dan pelatihan teknis.



Gambar 3 Sesi Pelatihan Teknis

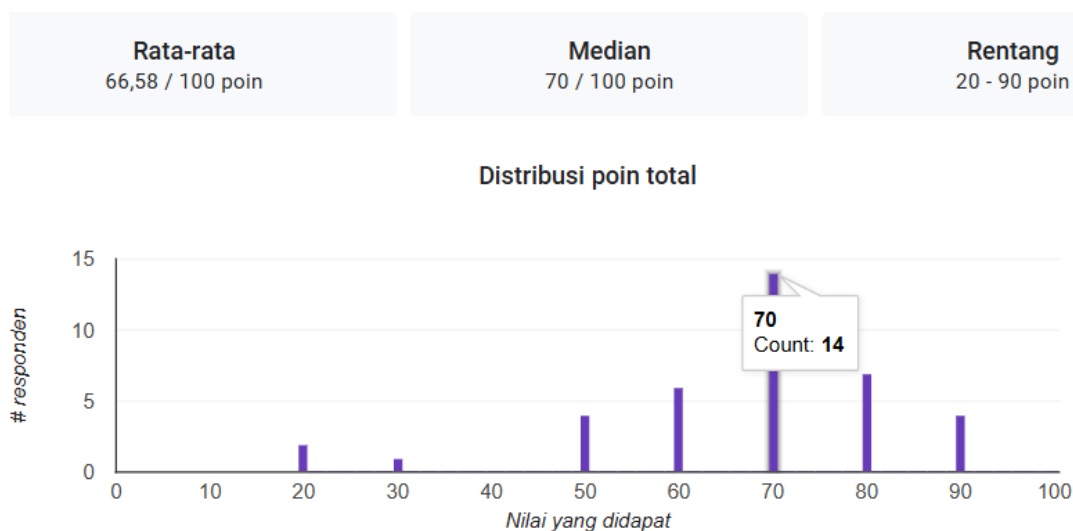
Tingginya antusiasme peserta terlihat dari keaktifan mereka dalam menjawab pertanyaan serta keterlibatan dalam proses diskusi dan pelatihan. Secara umum, peserta menunjukkan penguasaan yang cukup atas materi yang disajikan selama kegiatan berlangsung. Gambar 4 memperlihatkan antusiasme peserta selama sesi pelatihan.



Gambar 4 Antusias peserta dalam pelatihan

Pada akhir kegiatan dilakukan evaluasi dalam bentuk test yang diberikan kepada peserta. Hasil evaluasi pasca-pelatihan menunjukkan bahwa 65,79% peserta (25 dari 38 siswa) memperoleh nilai di atas 70 pada *post-test*, yang mengindikasikan adanya peningkatan signifikan dalam pemahaman literasi digital. Rata-rata skor

peserta mencapai 66,58 dari 100 poin, dengan median sebesar 70 poin, dan rentang nilai antara 20 hingga 90 poin. Grafik distribusi menunjukkan bahwa 14 peserta (sekitar 36,8%) memperoleh nilai tepat 70, sementara sebagian besar peserta lainnya tersebar di kisaran 60–80 poin. Temuan ini menunjukkan bahwa pelatihan berhasil meningkatkan kemampuan dasar literasi digital pada mayoritas peserta, meskipun masih terdapat variasi tingkat penguasaan materi materi. Gambar 5 menyajikan hasil analisis evaluasi pelaksanaan kegiatan tersebut.



Gambar 5 Hasil analisis evaluasi pelaksanaan Kegiatan

Peningkatan pemahaman literasi digital ditunjukkan setelah intervensi dalam metode PAR. Hasil ini selaras dengan temuan Rahmawati dkk. (2024) yang menegaskan bahwa pendekatan *Participatory Action Research* (PAR) efektif dalam meningkatkan kompetensi teknis melalui pelatihan partisipatif, karena tidak hanya menyampaikan materi secara teoretis, tetapi juga mendorong peserta untuk langsung mempraktikkannya dalam lingkungan yang kolaboratif. Meskipun demikian, masih terdapat 34,21% peserta yang belum mencapai target, yang menurut Aryani dkk. (2022) menunjukkan perlunya tindak lanjut berupa pendampingan berkala untuk memastikan pemerataan capaian literasi digital di kalangan siswa.

SIMPULAN

Kegiatan pengabdian ini berhasil meningkatkan pemahaman dan keterampilan literasi digital siswa SMP IT Ash-Shiddiqi, mencakup aspek kecakapan, etika, budaya, dan keamanan digital. Pelatihan teknis yang diberikan mampu membantu siswa menerapkan teknologi digital secara tepat, sementara materi terkait keamanan memperkuat kemampuan mereka dalam melindungi data pribadi dan menghindari risiko seperti hoaks, perundungan siber, dan pelanggaran privasi. Sebanyak 65,79% peserta (25 dari 38 siswa) memperoleh nilai di atas 70 pada post-test, menunjukkan bahwa intervensi ini telah mencapai tujuannya dalam membentuk siswa yang mampu menggunakan media digital secara bijak, etis, bertanggung jawab, dan aman. Meski demikian, tindak lanjut tetap diperlukan untuk peserta yang belum mencapai kompetensi minimal agar pemahaman mereka dapat terus ditingkatkan.

UCAPAN TERIMA KASIH

Pelaksanaan kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat ini dilaksanakan berkat dukungan finansial yang bersumber dari dana PNBK Fakultas Sains dan Teknologi. Ucapan terima kasih disampaikan kepada Fakultas Sains dan Teknologi atas dukungan pendanaan tersebut. Apresiasi juga kami sampaikan kepada pimpinan dan seluruh staf SMP IT Ash-Shiddiqi selaku mitra pelaksana, yang telah memberikan kontribusi penuh sehingga kegiatan ini dapat berjalan lancar dan mencapai sasarannya.

DAFTAR PUSTAKA

- Aryani, D., Putra, S. D., Noviandi, N., Fatonah, N. S., Ariessanti, H. D., & Akbar, H. (2022). Pelatihan Pembuatan Video Pembelajaran Berbasis Multimedia dengan Metode Community Based Participatory Action Research (CBPAR). *Jurnal Abdidias*, 3(6), 1091–1100. <https://doi.org/10.31004/abdidias.v3i6.728>
- Batubara, A. K., Jamil, K., & Suyono, H. C. (2024). *Model literasi digital universitas*. Medan Resource Center.
- Cindy Nurlaila, Qurrotul Aini, Sharla Setyawati, & April Laksana. (2024). Dinamika Perilaku Gen Z Sebagai Generasi Internet. *Konsensus : Jurnal Ilmu Pertahanan, Hukum dan Ilmu Komunikasi*, 1(6), 95–102. <https://doi.org/10.62383/konsensus.v1i6.464>

- Cynthia, R. E., & Sihotang, H. (2023). Melangkah Bersama di Era Digital: Pentingnya Literasi Digital untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis dan Kemampuan Pemecahan Masalah Peserta Didik. <http://repository.uki.ac.id/id/eprint/13649>
- Delsi Samsumar, L., Marjan Saputra, A., Puspita Kembang, L., & Kalbuadi, A. (2022). Membangun Literasi Digital Di Kalangan Siswa Sd/Mi, Smp/Mts Di Desa Setiling Kecamatan Batukliang Utara Kabupaten Lombok Tengah. Dalam *Jurnal Abdimas Darma Bakti* (Vol. 1).
- Dimiyati, A., Fatra, M., & Hafiz, M. (2024). Pengembangan E-Modul Media & Teknologi Pendidikan Berbasis Self Organized Learning Environment Berorientasi Pada Literasi Digital. *Jurnal Riset dan Inovasi Pembelajaran*, 4(3), 1801–1818. <https://doi.org/10.51574/jrip.v4i3.2161>
- Direktorat Jenderal Pendidikan Anak Usia Dini, P. D. dan P. M. (2024). *Profil SMA IT Ash Shiddiqi [Data sekolah]*. <https://dapo.dikdasmen.go.id/sekolah/AD8003D66739176B2747>.
- Fernanda, F. F. H., Rahmawati, L. E., Putri, I. O., & Nur'aini, R. (2020). Penerapan Literasi Digital Di Smp Negeri 20 Surakarta. *Buletin Literasi Budaya Sekolah*, 2(2), 141–148. <https://doi.org/10.23917/blbs.v2i2.12842>
- GoodStats. (2024). *Indonesia Agro Value Chain Assessment: Issues and Options in Promoting Digital Agriculture*. <https://goodstats.id/publication/indonesia-agro-value-chain-assessment-issues-and-options-in-promoting-digital-agriculture-zIzLA>.
- Hakim, A. N., & Yulia, L. (2024). Dampak Teknologi Digital Terhadap Pendidikan Saat InI. *Jurnal Pendidikan Sosial dan Humaniora*, 3(1). <https://publisherqu.com/index.php/pediaqu>
- Khasanah, U., & Pd, M. (2024). *Metodologi Pengabdian Kepada Masyarakat : Teori Dan Implementasi*. Tahta Media Group.
- Mustika Wanda, E. (2024). Pengaruh Literasi Digital Pada Generasi Z Terhadap Pergaulan Sosial Di Era Kemajuan Ilmu Pengetahuan Dan Teknologi. *Jurnal Sosial Teknologi*, 3(12), 1035–1042. <https://doi.org/10.59188/jurnalsostech.v3i12.1078>
- Nurul Fauziah Amri, Rosalyn Anwar, C., & Monoarfa, M. (2024). Analisis Literasi Digital Dalam Pembelajaran Mahasiswa Angkatan 2021 Prodi Teknologi Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Makassar. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 4(2), 16–25. <https://doi.org/10.37304/jtektepend.v4i2.14404>

- Rahman, A. S., Sembodo, C., Kurnianingsih, R., Razak, F., & Al Amin, M. N. K. (2021). Ulumuddin: Jurnal Ilmu-ilmu Keislaman. *Ulumuddin: Jurnal Ilmu-ilmu Keislaman*. https://jurnal.ucy.ac.id/index.php/agama_islam
- Rahmawati, A., Halimah, N., Karmawan, K., & Setiawan, A. A. (2024). Optimalisasi Teknik Wawancara Dalam Penelitian Field Research Melalui Pelatihan Berbasis Participatory Action Research Pada Mahasiswa Lapas Pemuda Kelas IIA Tangerang. *Jurnal Abdimas Prakasa Dakara*, 4(2), 135–142. <https://doi.org/10.37640/japd.v4i2.2100>
- Siberkreasi. (2023). *4 pilar literasi digital – CABE (Cakap Aman Budaya Etika)*. <https://gnld.siberkreasi.id/modul/>.
- Sugiarto, & Farid, A. (2023). Literasi Digital Sebagai Jalan Penguatan Pendidikan Karakter Di Era Society 5.0. *Cetta: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 6(3), 580–597. <https://doi.org/10.37329/cetta.v6i3.2603>
- Sugiyono. (2019). *Metode penelitian pendidikan: Pendekatan kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Syahputra, A., Junaidi, J., Sukmawati, E., Deprizon, D., & Syafitri, R. (2023). Dampak Buruk Era Teknologi Informasi dan Komunikasi pada Remaja Usia Sekolah (dalam Perspektif Pendidikan Islam). *Journal of Education Research*, 4(3), 1265–1271. <https://doi.org/10.37985/jer.v4i3.402>
- UNESCO. (2018). *Digital literacy global framework*. <https://unevoc.unesco.org/home/Digital+Competence+Frameworks/lang=en/id=5>.
- Uswatun Hasanah, U., Islamiani Safitri, I., & Risma Delima Harahap, R. (2023). Analisis Karakter Gemar Membaca Terhadap Kemampuan Literasi Digital Siswa Smp. *Semantik*, 12(2), 189–202. <https://doi.org/10.22460/semantik.v12i2.p189-202>
- We Are Social, & Meltwater. (2024). *Digital 2024: Indonesia. We Are Social*. <https://wearesocial.com/id/blog/2024/01/digital-2024/>.
- Yudha, D. K., Irawan, I., & Khuntari, D. (2023). Pengaruh Literasi Digital Terhadap Prestasi Belajar Pada Siswa SMP Pusaka Bangsa Karawang. *Jurnal Ilmiah Manajemen Informasi dan Komunikasi*, 7(1), 17–28. <https://doi.org/10.56873/jimik.v7i1.261>
- Yuniarto, B., & Panji Yudha, R. (2021). The journal of social and economic education. Dalam *Jurnal Edueksos: Vol. X* (Nomor 2).
- Z, A., Sari, F. M., & Prihati. (2021). Pemulihan Ekonomi Melalui Pembangunan Kebun Bibit Desa Menggunakan Metode Participatory Action Research (PAR). *Dinamisia : Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 5(2), 356–364. <https://doi.org/10.31849/dinamisia.v5i2.5351>

Zaenudin, H. N., Fahrul Muchtar Affandi, A., Priandono, T. E., Endriski, M., & Haryanegara, A. (2020). Tingkat Literasi Digital Siswa Smp Di Kota Sukabumi Digital Literacy Level Of Sukabumi City's Junior High Student. *Jurnal Penelitian Komunikasi*, 23(2), 167–180. <https://doi.org/10.20422/jpk.v23i2.727>