



Eksplorasi Literasi Digital dan Pendidikan Sastra di Sekolah Menengah Kejuruan

Yasir Mubarok¹ dan Sugiyo¹

¹Sastrawina, Universitas Pamulang, Jl. Raya Puspitek, Buaran, Kec. Pamulang, Kota Tangerang Selatan, Banten, Indonesia, 15310

*Email korespondensi: dosen02264@unpam.ac.id

ARTICLE INFO

Article history

Received: 05 Sep 2024

Accepted: 30 Sep 2024

Published: 31 Des 2024

Kata kunci:

Literasi Digital;
Sastra;
Siswa

A B S T R A K

Background: Perkembangan teknologi yang eksponensial memberikan pengaruh pada sebagian besar aspek kehidupan manusia. Salah satu konsekuensinya adalah siswa kini dapat dengan mudah mengambil sumber daya pendidikan. Meskipun demikian, hasil wawancara menunjukkan bahwa kemajuan digitalisasi belum sejalan dengan tingkat literasi digital di kalangan siswa. Tujuan dari Pengabdian kepada Masyarakat (PkM) ini adalah untuk mengetahui sejauh mana siswa SMK memperoleh manfaat dari pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi digital sebagai media pemerolehan literatur, dengan maksud untuk menumbuhkan minat literasi digital yang lebih besar. **Metode:** Kegiatan pelatihan ini dilaksanakan melalui tiga tahap. Pada tahap awal, tim pelaksana bekerja sama dengan pihak sekolah untuk menyusun jadwal kegiatan pada tahap perencanaan. Selanjutnya, anggota PkM bertugas untuk menyiapkan semua materi yang diperlukan untuk penyajian. Tahap kedua adalah pelaksanaan kegiatan oleh tim PkM yang bermitra dengan para pendidik di SMK Kesehatan Letris Indonesia 2. Terakhir, tahap ketiga adalah evaluasi. PkM dilaksanakan selama tiga hari, tepatnya pada tanggal 3 September 2024 sampai dengan tanggal 5 September 2024. Sebanyak 30 siswa mengikuti pengabdian kepada masyarakat ini. **Hasil:** Hasil evaluasi yang diperoleh dari kuesioner menunjukkan bahwa 88 persen peserta aktif dalam PkM ini memenuhi kriteria. Lebih lanjut, hasil tersebut menunjukkan tingkat kepuasan peserta. **Kesimpulan:** Jumlah siswa yang terlibat dalam PkM ini menjadi bukti pernyataan tersebut. Selain itu, pemanfaatan literasi digital meningkatkan minat siswa di SMK Kesehatan Letris Indonesia 2.

A B S T R A C T

Keyword:

Digital Literacy;
Literature;
Students

Background: The exponential expansion of technology exerts influence on most facets of human existence. One consequence is that pupils can now conveniently retrieve educational resources. Notwithstanding, the interview findings indicated that the progress of digitalization has not aligned with the level of digital literacy among pupils. The purpose of this Community Service (PkM) is to find out to what extent vocational high school students benefit from the use of digital technology-based learning media as a medium for obtaining literature, with the aim of fostering greater interest in digital literacy. **Method:** This training activity was carried out in three stages. In the initial stage, the implementing team worked with the school to prepare a schedule of activities at the planning stage. Furthermore, PkM members were tasked with

preparing all the materials needed for presentation. The second stage is the implementation of activities by the PkM team in partnership with educators at SMK Kesehatan Letris Indonesia 2. Finally, the third stage is evaluation. PkM was carried out for three days, precisely on September 3, 2024 to September 5, 2024. A total of 30 students participated in this community service. **Result:** The evaluation results obtained from the questionnaire showed that 88 percent of active participants in this PkM met the criteria. Furthermore, the results showed the level of participant satisfaction. The number of students involved in this PkM is proof of this statement. **Conclusion:** In addition, the use of digital literacy increases student interest at SMK Kesehatan Letris Indonesia 2.



© 2024 by authors. Lisensi Jurnal Solma, UHAMKA, Jakarta. Artikel ini bersifat open access yang didistribusikan di bawah syarat dan ketentuan Creative Commons Attribution (CC-BY) license.

PENDAHULUAN

Teknologi informasi kini berkembang sangat pesat. Teknologi hadir terutama untuk memudahkan tindakan manusia. Pengolahan, analisis, dan produksi data atau informasi yang relevan, tepat waktu, akurat, dan mudah dipahami telah dimungkinkan oleh meluasnya penggunaan teknologi informasi (Siregar & Nasution, 2020). Kemajuan teknologi informasi di semua bidang memicu perubahan lingkungan yang cepat, dinamis, dan menyeluruh. Hal ini telah mendorong metamorfosis masyarakat konvensional menjadi peradaban berbasis informasi. Kemajuan teknologi informasi telah memengaruhi kehidupan individu secara signifikan (Maharsi, 2000). Selain itu, mengingat semakin pentingnya internet dalam budaya modern, kemampuan ini menjadi penting untuk integrasi sosial (Warschauer, 2003; Litt, 2013). Era digital memungkinkan kemudahan dan aksesibilitas kapan saja dan dari lokasi mana pun (Zuhria *et al.*, 2022). Penting untuk diingat bahwa masuknya informasi yang sangat banyak membutuhkan reaksi yang terencana dari sumber daya manusia. Kemampuan dalam menyaring, menilai, dan memanfaatkan informasi secara bijaksana sangat penting untuk memastikan bahwa pengetahuan yang diperoleh menghasilkan hasil yang bermanfaat bagi masyarakat dan masyarakat secara keseluruhan (Rahim & Indah, 2024).

Ananda & Rakhmawati (2022), berpendapat bahwa kegiatan pendidikan di era kontemporer berperan dalam pesatnya kemajuan teknologi. Sebagai contoh, dalam konteks kontemporer, informasi yang muncul berbeda dengan masa lalu ketika pembelajaran bergantung pada volume kertas fisik yang dikenal sebagai buku. Seorang anak muda tidak memerlukan buku cetak untuk memperoleh pengetahuan; sejumlah kecil perangkat elektronik dapat mencakup berbagai kegiatan pembelajaran. Lebih lanjut mereka berargumen bahwa aksesibilitas internet yang mudah sebagai mesin pencari yang komprehensif telah mulai menyelaraskan pendidikan sastra dengan periode yang berkembang pesat. Salah satu hasil positif dari digitalisasi dalam pendidikan adalah meningkatnya aksesibilitas materi pembelajaran bagi siswa. Siswa dapat memanfaatkan sumber daya dari berbagai belahan dunia, sehingga memastikan bahwa informasi yang diperoleh tidak terbatas (Dewi, 2023).

Munculnya revolusi kontemporer ini telah melahirkan istilah baru di Indonesia, khususnya literasi digital. Literasi digital mengacu pada kapasitas untuk memperoleh, memahami, dan memanfaatkan informasi yang dihasilkan dalam format digital dari berbagai sumber (Naufal, 2021). Literasi digital mencakup versi modern dari konsep literasi konvensional, yang melibatkan kapasitas untuk memahami, menulis, dan mengelola informasi dengan memanfaatkan teknologi

dan format kontemporer, serta keterampilan mendasar yang diperlukan untuk kehidupan sehari-hari (Bawden, 2008). Naufal (2021), menambahkan dalam bidang pendidikan, literasi ini berperan dalam meningkatkan pemahaman individu terhadap topik tertentu dan menumbuhkan rasa ingin tahu serta merangsang kreativitas. Martin (2008); Naufal (2021), mendefinisikan kemampuan untuk menggunakan teknologi digital yang sesuai untuk mengakses, mengelola, mengintegrasikan, menilai, dan menganalisis sumber daya digital guna menghasilkan informasi baru, menciptakan media untuk berekspresi, dan berinteraksi dengan orang-orang dalam situasi kehidupan tertentu guna mencapai pertumbuhan sosial dikenal sebagai literasi digital. Literasi digital mencakup berbagai keterampilan literasi, seperti media, komunikasi, komputer, teknologi informasi, dan visual.

Meskipun pengguna internet Indonesia telah memiliki kemampuan membaca dan menulis, mereka belum memiliki kemampuan literasi digital yang komprehensif (Sutrisna, 2020). Pratiwi & Pritanova (2017), mengatakan masyarakat memiliki kemampuan untuk mengakses jaringan, tetapi mereka belum sepenuhnya menyadari dampak dari penggunaan media digital. Survei *Program for International Students* (PISA); Haryati *et al.* (2021), menemukan bahwa tingkat literasi masyarakat Indonesia tergolong rendah. Secara spesifik, minat baca masyarakat Indonesia berada pada peringkat ke-62 dari 70 negara. Membaca belum menjadi budaya yang meluas di masyarakat Indonesia (Haryati *et al.*, 2021). Suragangga (2017) mempertegas bahwa saat ini, masyarakat Indonesia belum memiliki budaya literasi yang berkembang dengan baik. Indonesia tengah dilanda krisis literasi. Praktik literasi yang ditanamkan dan menjadi kebiasaan harus diterapkan agar literasi menjadi norma budaya. Budaya yang berorientasi pada literasi ini akan berdampak pada mutu pendidikan dan sumber daya manusia yang dihasilkan. Masalah tingkat literasi yang belum memadai, khususnya di sektor pendidikan, bukan hanya menjadi tanggung jawab pemerintah. Menurutnya, diperlukan kolaborasi yang kuat dan berkelanjutan, yang mencakup lingkungan keluarga, sekolah, perguruan tinggi, dan masyarakat, untuk menjadikan literasi sebagai norma budaya yang dominan.

Kemampuan literasi digital diperlukan untuk membangun masyarakat cerdas yang selaras dengan kemajuan teknologi dan perkembangan zaman (Pitrianti *et al.*, 2023). Kemampuan literasi digital akan memberi siswa sarana untuk terlibat dalam pemikiran kritis, komunikasi efektif, dan penciptaan inovatif, sehingga mempercepat prestasi akademis mereka (Dinata, 2021). Langkah krusial bagi anak-anak dan remaja adalah menawarkan pendidikan literasi digital, karena literasi digital yang tidak memadai pasti akan memengaruhi karakter dan psikologi mereka pada waktunya (Pratiwi & Pritanova, 2017). Penguasaan 'literasi digital' atau 'e-skills' sangat penting bagi penggunaan internet anak-anak. Keyakinan yang berlaku adalah bahwa anak-anak dengan literasi digital yang lebih baik akan memiliki akses ke berbagai sumber daya daring yang lebih luas (Sonck, N. *et al.*, 2011). Literasi digital berfungsi sebagai sarana untuk menganalisis, mengintegrasikan, dan mengevaluasi informasi secara efektif dalam kerja sama dengan orang lain (Kurniati *et al.*, 2021).

Literatur yang ada telah meneliti pengaruh literasi digital terhadap beberapa dimensi, antara lain peningkatan profesionalisme guru dalam kegiatan belajar mengajar (Kusumawati *et al.*, 2022), perilaku gaya hidup guru SMP (Wahbi & Ariwibowo, 2019), mitigasi dampak buruk

internet ([Limilia & Aristi, 2019](#)), perilaku terkait penyebaran berita bohong (hoax) ([Mujianto & Nurhadi, 2022](#)), pengembangan pendidikan karakter untuk siswa sekolah dasar ([Aulia et al., 2023](#)).

Berdasarkan hasil observasi awal dan diskusi dengan instruktur SMK Kesehatan Letris Indonesia 2, ditemukan bahwa mereka mengalami kesulitan dalam penguasaan literasi sastra. Pendekatan pendidikan konvensional berdampak pada perolehan pengetahuan sastra. Selain itu, dampak teknologi yang semakin maju, siswa cenderung kurang meminati dengan karya sastra. Mereka lebih tertarik pada *gadget* sehingga minat baca mereka pun menurun. Hal ini menjadi dasar pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat di SMK Kesehatan Letris Indonesia 2. Tujuan dari program pengabdian kepada masyarakat ini adalah untuk menilai manfaat media pembelajaran berbasis teknologi digital bagi siswa SMK dalam pemerolehan sastra, dengan tujuan untuk meningkatkan minat literasi digital.

METODE

Program PkM ini bertujuan untuk melibatkan mitra sasaran yang terdiri dari 30 siswa dan staf pengajar dari SMK Kesehatan Letris Indonesia 2. Sekolah ini beralamat di Jl. Siliwangi No. 55, Pd. Benda, Kec. Pamulang, Kota Tangerang Selatan, Banten 15416. Tim PkM terdiri dari dua orang dosen dan lima orang mahasiswa Program Studi Sastra Indonesia, Universitas Pamulang. Pelaksanaan kegiatan PkM dibagi menjadi tiga tahap. Pertama, pada tahap perencanaan, tim pelaksana bekerja sama dengan pihak sekolah untuk menyusun jadwal kegiatan. Pada tahap kedua, tim PkM menyusun dan melaksanakan kegiatan bersama dengan para instruktur di SMK Kesehatan Letris Indonesia 2. Selanjutnya, tahap ketiga adalah penilaian atau evaluasi. Tim PkM memberikan serangkaian pertanyaan kepada para pendidik untuk melakukan evaluasi. Kegiatan PkM ini dilaksanakan selama tiga hari, yaitu mulai tanggal 3 September 2024 sampai dengan tanggal 5 September 2024.

Tabel 1. Tahapan Pelatihan PkM

Tahap Persiapan	
Pra-Survei	Mengidentifikasi kebutuhan dan masalah spesifik mitra.
Pembentukan Tim	Pembentukan tim PkM yang memiliki keahlian dan pemahaman yang dibutuhkan untuk menangani masalah mitra secara efektif.
Pembuatan Proposal	Memformulasikan proposal untuk strategi pemecahan masalah.
Koordinasi tim	Berkoordinasi dalam merencanakan tugas seperti ide, detail, dan deskripsi pekerjaan Tim PkM.
Sosialisasi Pelatihan	Kegiatan pelatihan melalui cara penyampaian ceramah dan penyediaan materi.
Evaluasi	Melaksanakan evaluasi dengan memberikan kuesioner kepada peserta, termasuk siswa dan guru, yang mencakup pertanyaan mengenai kepuasan mereka terhadap aktivitas literasi digital dan keuntungannya.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada bagian ini akan dijelaskan secara rinci mengenai pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat. Penjelasan ini akan meliputi tahap perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi dari proses tersebut.

Tahap Perencanaan

Tahap perencanaan terdiri dari musyawarah tim internal mengenai pemilihan lokasi kegiatan dan survei awal untuk menentukan lokasi PkM (observasi) di SMK Kesehatan Letris Indonesia 2. Pada tahap awal ini, tim pengabdian masyarakat melakukan persiapan yang diperlukan untuk seluruh kegiatan pelatihan. Pada bulan September 2024, tim pengabdian masyarakat mengadakan diskusi dengan salah satu guru di SMK Kesehatan Letris Indonesia 2, terkait permasalahan yang mereka hadapi.

Kegiatan PkM ini disusun dalam bentuk pelatihan. Kegiatan ini dilaksanakan di lokasi mitra yang telah ditentukan, yaitu di Jl. Siliwangi No. 55, Pd. Benda, Kec. Pamulang, Kota Tangerang Selatan, Banten 15416. Kegiatan berlangsung selama tiga hari, mulai tanggal 3 hingga 5 September 2024, dengan jumlah peserta sebanyak tiga puluh orang. Kegiatan ini dilaksanakan oleh ketua tim pengusul kegiatan, tenaga pendidik, dan individu yang memiliki keahlian di bidangnya yang juga tergabung dalam Tim PkM.

Tahap Pelaksanaan

Kegiatan pengabdian masyarakat ini berlangsung selama tiga hari. Secara keseluruhan, 30 anak dan guru pendamping mengambil bagian dalam kegiatan ini. Berikut tampilan materi yang disampaikan kepada para siswa di SMK Kesehatan Letris Indonesia 2.



Gambar 1. Materi Pelatihan

Durasi pemberian materi ini adalah 60 menit. Tahap selanjutnya adalah sesi diskusi selama 30 menit. Pelatihan ini disambut dengan antusiasme yang tinggi oleh para peserta, terbukti dari banyaknya pertanyaan yang diajukan. Sesi ini sangat interaktif, dengan pertukaran informasi dua arah. Peserta sesekali terlibat dalam diskusi satu sama lain untuk menyempurnakan presentasi yang mereka terima.



Gambar 2. Penyampaian Materi

Tahap Evaluasi

Kegiatan dievaluasi selama dan setelah kegiatan selesai. Evaluasi selama kegiatan dilakukan dengan mengamati langsung respons yang diberikan oleh peserta pelatihan. Antusiasme dan kebahagiaan peserta pun turut dirasakan oleh tim pemateri selama mengikuti program

pengabdian masyarakat. Hal ini dibuktikan dengan kehadiran seluruh peserta. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa hampir seluruh siswa dan guru berpartisipasi aktif dalam keseluruhan kegiatan pengabdian ini, mulai dari awal hingga selesai.

Survei pendahuluan (kuesioner awal) mengungkapkan bahwa sebelum pelatihan, sekitar 58% siswa memiliki sedikit pemahaman tentang literasi digital yang relevan dengan karya sastra. Kuesioner terakhir adalah hasil pelatihan yang telah dilakukan. Apakah pelatihan tersebut efektif atau tidak, ini berfungsi sebagai acuan. Setelah rangkaian pelaksanaan PkM, hasil evaluasi yang diperoleh dari kuesioner menunjukkan bahwa 88 persen peserta aktif dalam PkM ini. Lebih lanjut, hasil tersebut menunjukkan tingkat kepuasan peserta. Pentingnya inovasi, termasuk pemanfaatan sumber daya pembelajaran digital yang efektif, merupakan masalah mendesak yang harus ditangani oleh para pendidik (Nasution, 2017; Yohamintin *et al.*, 2021). Munculnya era digital telah menggantikan pengaruh besar era tradisional (Nuryadin, 2017). Mengintegrasikan kegiatan pembelajaran daring (*e-learning*) atau pembelajaran elektronik dapat berfungsi untuk melengkapi lingkungan pembelajaran tatap muka (kelas) saat ini (Yasmansyah & Zakir, 2022). Literasi digital dianggap sebagai salah satu pendekatan pembelajaran yang paling efektif (Kurniati *et al.*, 2021).

Implementasi PkM ini bukannya tanpa kendala. Kendala yang dihadapi selama kegiatan PKM antara lain pertama, keterbatasan waktu sehingga tidak memungkinkan untuk menjawab pertanyaan dari siswa dan guru, namun masih memungkinkan untuk melakukan kegiatan diskusi secara berkelanjutan melalui aplikasi WhatsApp; kedua, perlunya melakukan kegiatan literasi ini secara berulang-ulang untuk memperkuat materi dan agar capaian pembelajaran dapat diaplikasikan secara menyeluruh.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil di atas, kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini berpotensi untuk memberikan solusi bagi mitra PkM. Hasil penilaian yang diperoleh dari kuesioner menunjukkan bahwa 88 persen peserta aktif dalam PkM ini memenuhi kriteria tertentu. Selain itu, hasil penilaian menunjukkan tingkat kepuasan peserta. Kuantifikasi siswa yang terlibat dalam PkM ini menjadi bukti pernyataan tersebut. Selain itu, penggunaan keterampilan literasi digital meningkatkan tingkat keterlibatan siswa di SMK Kesehatan Letris Indonesia 2. Mereka berasumsi bahwa setelah mengikuti pelatihan, mereka dapat mengasah literasi digital, terutama dalam hal penggunaan aplikasi untuk mempelajari karya sastra. Literasi digital juga lebih menyenangkan karena sesuai dengan kebutuhan generasi Z saat ini. Selain itu, rangkaian pelatihan ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam memanfaatkan teknologi informasi secara efektif khususnya dalam pembelajar sastra dan mendorong terciptanya lingkungan pendidikan yang lebih menyenangkan dan interaktif.

UCAPAN TERIMA KASIH

Tim PkM mengucapkan terima kasih kepada Rektor, LPPM, dan Universitas Pamulang atas bantuan dana yang diberikan sehingga kegiatan ini dapat terlaksana. Tim PkM telah mendapatkan izin dari SMK Kesehatan Letris Indonesia 2 untuk melaksanakan kegiatan sosialisasi. Kami mengucapkan terima kasih atas kesempatan ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Ananda, I., & Rakhmawati, A. (2022). Pembelajaran sastra populer sebagai peningkatan literasi digital dengan penggunaan media aplikasi Wattpad: Studi kasus. *Research in Education and Technology (REGY)*, 1(1), 36–45. <https://doi.org/10.62590/regy.v1i1.6>
- Aulia, F. N., Millah, N. H., Nurholiza, Alfazriani, R. S., Wahyudin, D., & Caturiasari, J. (2023). Dampak gerakan literasi terhadap pengembangan pendidikan karakter siswa sekolah dasar. *JUDIKDAS: Jurnal Ilmu Pendidikan Dasar Indonesia*, 2(3), 151–160. <https://doi.org/10.51574/judikdas.v2i3.811>
- Bawden, D. (2008). Origins and concepts of digital literacy. Dalam C. Lankshear & M. Knobel (Ed.), *Digital literacies: Concepts, policies and practices* (pp. 17–32). Peter Lang.
- Dewi, P. A. C. (2023). Literasi dampak dan tantangan digitalisasi bagi anak usia sekolah. *SELAPARANG: Jurnal Pengabdian Masyarakat Berkemajuan*, 7(2), 1389. <https://doi.org/10.31764/jpmb.v7i2.15035>
- Dinata, K. B. (2021). Literasi digital dalam pembelajaran daring. *Eksponen*, 11(1), 20–27. <https://doi.org/10.47637/ekspoen.v11i1.368>
- Haryati, Thasimmim, S. N., Fadhli, K., Indrawan, & Agus, M. (2021). Komunikasi persuasi dalam penguatan literasi membaca bagi anak sekolah dasar dimasa pandemi. *Jurnal Awam*, 1(2), 9–15.
- Kurniati, G., Egilistiani, R., Wahyuni, Y., & Tisnawijaya, C. (2021). Pengayaan literasi digital di MI Jam'iyyatul Khair: Edpuzzle sebagai media alternatif dalam pembelajaran daring. *Acitya Bhakti*, 1(2), 116–124. <https://doi.org/10.32493/acb.v1i2.10838>
- Kusumawati, H., Wachidah, L. R., & Cindi, D. T. (2022). Dampak literasi digital terhadap peningkatan keprofesionalan guru dalam kegiatan belajar mengajar. *Seminar Nasional Pendidikan Sultan Agung IV*, 3(1). <https://doi.org/10.30868/ad.v3i01.486>
- Limilia, P., & Aristi, N. (2019). Literasi media dan digital di Indonesia: Sebuah tinjauan sistematis. *KOMUNIKATIF: Jurnal Ilmiah Komunikasi*, 8(2), 205–222. <https://doi.org/10.32509/am.v1i01.480>
- Litt, E. (2013). Measuring users' internet skills: A review of past assessments and a look toward the future. *New Media & Society*, 15(4), 612–630. <https://doi.org/10.1177/1461444813475424>
- Maharsi, S. (2000). Pengaruh perkembangan teknologi informasi terhadap bidang akuntansi manajemen. *Jurnal Akuntansi dan keuangan*, 2(2), 127–137. <https://doi.org/10.9744/jak.2.2.pp.%20127-137>
- Mujianto, H., & Nurhadi, Z. F. (2022). Dampak literasi media berbasis digital terhadap perilaku anti penyebaran hoaks. *Alhadharah: Jurnal Ilmu Dakwah*, 21(1), 31. <https://doi.org/10.18592/alhadharah.v21i1.6419>
- Naufal, H. A. (2021). Literasi digital. *Perspektif*, 1(2), 195–202. <https://doi.org/10.53947/perspekt.v1i2.32>
- Nuryadin, N. (2017). Strategi pendidikan Islam di era digital. *FITRAH: Jurnal Kajian Ilmu-Ilmu Keislaman*, 3(1), 209–226. <https://doi.org/10.24952/fitrah.v3i1.637>
- Pitrianti, S., Sampetoding, E. A. M., Purba, A. A., & Pongtambing, Y. S. (2023). Literasi digital pada masyarakat desa. *Prosiding Seminar Nasional Teknologi dan Sistem Informasi*, 3(1), 43–49. <https://doi.org/10.33005/sitasi.v3i1.655>
- Pratiwi, N., & Prianova, N. (2017). Pengaruh literasi digital terhadap psikologis anak dan remaja. *Semantik*, 6(1), 11. <https://doi.org/10.22460/semantik.v6i1.p11-24>
- Rahim, A., & Indah, M. (2024). Pentingnya pendidikan literasi digital di kalangan remaja. *SABAJAYA Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 2(02), 51–56.
- Siregar, L. Y., & Nasution, M. I. P. (2020). Perkembangan teknologi informasi terhadap peningkatan bisnis online. *HIRARKI: Jurnal Ilmiah Manajemen Dan Bisnis*, 2(1), 71–75. <https://doi.org/10.30606/hjimb>
- Sonck N., Livingstone, S., Kuiper, E., & de Haan, J. (2011). *Digital literacy and safety skills*. EU Kids Online, London School of Economics & Political Science.

- Suragangga, I. M. N. (2017). Mendidik lewat literasi untuk pendidikan berkualitas. *Jurnal Penjaminan Mutu*, 3(2), 154. <https://doi.org/10.25078/jpm.v3i2.195>
- Sutrisna, I. P. G. (2020). Gerakan literasi digital pada masa pandemi covid-19. *Stilistika: Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Seni*, 8(2), 269–283. <https://doi.org/10.59672/stilistika.v8i2.773>
- Wahbi, A. A., & Ariwibowo, P. (2019). Konsep literasi ekonomi digital: Analisa dampak teknologi terhadap prilaku gaya hidup guru SMP se-Tangerang Selatan. *Ad-Deenar: Jurnal Ekonomi dan Bisnis Islam*, 3(01), 37–44. <https://doi.org/10.30868/ad.v3i01.486>
- Yasmansyah, Y., & Zakir, S. (2022). Arah baru pendidikan agama Islam di era digitalisasi. *Jurnal Kajian Ilmu Pendidikan (JKIP)*, 3(1), 1–10. <https://doi.org/10.55583/jkip.v3i1.270>
- Yohamintin, Y., Gumala, Y., Pratiwi, V., & Awiria, A. (2021). Pembinaan literasi membaca melalui self motivation sebagai upaya mengembangkan life skill dan meningkatkan hasil belajar pada anak usia sekolah dasar. *Jurnal Abdimas BSI: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 4(2), 234–243. <https://doi.org/10.31294/jabdimas.v4i2.10267>
- Zuhria, A. F., Kurnia, M. D., Jaja, J., & Hasanudin, C. (2022). Dampak era digital terhadap minat baca remaja. *Jubah Raja: Jurnal Bahasa, Sastra, Dan Pengajaran*, 1(2), 17–23. <https://doi.org/10.30734/jr.v1i2.2871>