

Sosialisasi Pentingnya Pengetahuan Jejak *Digital* Untuk Siswa Sekolah Dasar Wilayah Kabupaten Karawang

Jajam Haerul Jaman^{1)*}, Alyssa Desviana²⁾, Syifa Fauziyah³⁾, Vanissa Fatimatul Zahra⁴⁾, Arip Solehudin⁵⁾

^{1), 5)}Informatika/Fakultas Ilmu Komputer/Universitas Singaperbangsa Karawang

^{2), 3), 4)}Manajemen/Fakultas Ekonomi dan Bisnis/Universitas Singaperbangsa Karawang
Jl. Hs Ronggo Waluyo Telukjambe Timur Karawang/41361

*Email Penulis Koresponden: jajam.haeruljaman@staff.unsika.ac.id

Received : 13/01/25; Revised : 24/04/25; Accepted : 30/04/25

Abstrak

Perkembangan era digital membawa tantangan baru, khususnya bagi siswa sekolah dasar yang kini memiliki akses yang luas terhadap perangkat digital. Jejak digital, yakni segala aktivitas yang dilakukan seseorang di dunia maya, dapat menjadi peluang maupun risiko jika tidak dikelola dengan bijak. Sosialisasi mengenai pentingnya jejak digital dilakukan di tiga sekolah dasar di Kabupaten Karawang, yakni SDN Teluk Jambe 2, SDN Sukaluyu 3, dan SDN Sukaharja 2. Kegiatan ini bertujuan untuk memberikan pemahaman kepada siswa tentang cara menjaga jejak digital yang aman, positif, dan bertanggung jawab. Metode pelaksanaannya melibatkan perencanaan yang matang, meliputi penyiapan materi yang sesuai dengan usia siswa, penyampaian materi secara interaktif menggunakan media visual, diskusi ringan, simulasi, serta evaluasi melalui kuis. Ice breaking digunakan untuk membangun keterlibatan siswa, sedangkan materi disampaikan dengan contoh nyata untuk memudahkan pemahaman. evaluasi dilakukan melalui kuis interaktif menggunakan aplikasi digital dan ditutup dengan pemberian hadiah edukasi sebagai apresiasi atas partisipasi siswa. Hasil kegiatan menunjukkan adanya peningkatan kesadaran siswa terhadap literasi digital yang ditunjukkan dengan antusiasme peserta dalam berdiskusi, khususnya pengelolaan jejak digital. Siswa memahami pentingnya menjaga privasi, menghindari risiko kejahatan digital, dan menciptakan jejak digital yang positif. Diharapkan kegiatan ini dapat membentuk generasi muda yang cerdas dalam memanfaatkan teknologi dan berperilaku etis di dunia maya. Sosialisasi ini merupakan langkah awal untuk mendukung siswa dalam menghadapi tantangan era digital secara bijak dan bertanggung jawab.

Kata kunci : Jejak Digital, Literasi Digital, Siswa SD

Abstract

The digital era brings new challenges, especially for elementary school students with wide access to digital devices. Digital footprints, encompassing all online activities, present opportunities or risks if not managed wisely. A socialization program on digital footprints was conducted at three elementary schools in Karawang Regency, namely SDN Teluk Jambe 2, SDN Sukaluyu 3, and SDN Sukaharja 2. This program aimed to equip students with knowledge on maintaining safe, positive, and responsible digital footprints. The implementation involved careful planning, including preparing age-appropriate materials, interactive delivery using visual media, discussions, simulations, and evaluations via quizzes. Ice breaking activities-built student engagement, and materials were presented using real-life examples for clarity. Evaluations included interactive quizzes conducted through digital applications, followed by educational prizes as appreciation for student participation. Results indicated significant improvement in students' digital literacy, particularly in managing digital footprints. Students learned the importance of maintaining privacy, avoiding digital crime risks, and fostering positive online behavior. This program is expected to cultivate a generation adept at utilizing technology while upholding ethical values in cyberspace. This initiative serves as a crucial first step in preparing

students to navigate the digital era responsibly and effectively, ensuring their activities in the digital realm are both constructive and secure.

Keywords : *Digital Footprint, Digital Literacy, Elementary School Students*

1. PENDAHULUAN

Dalam era *digital* yang terus berkembang, teknologi informasi dan komunikasi telah menjadi bagian yang tidak terpisahkan dari kehidupan manusia, dalam membantu kegiatan (Ferina et al., 2024). Literasi media merupakan kemampuan seseorang untuk mengakses berbagai informasi di media, terutama media sosial, mencermati, menganalisis, memahami dan juga berkomunikasi secara baik di media sosial (Tukan et al., 2023). Perkembangan ini tidak hanya memengaruhi orang dewasa, tetapi juga anak-anak, termasuk siswa Sekolah Dasar (SD). Saat ini, siswa SD sudah banyak yang memiliki akses ke perangkat *digital* seperti ponsel pintar, tablet, atau komputer, baik untuk tujuan hiburan maupun pembelajaran. Dengan semakin seringnya interaksi mereka dengan dunia *digital*, muncul tantangan baru, yaitu bagaimana memastikan bahwa anak-anak dapat memahami dan mengelola jejak *digital* mereka dengan baik.

Jejak *digital* mencakup semua aktivitas yang dilakukan seseorang di dunia maya, termasuk unggahan di media sosial, pencarian informasi, hingga komunikasi daring. akhir-akhir ini masyarakat lebih senang bersosialisasi di dunia maya daripada aktif pada kegiatan-kegiatan organisasi nyata yang dapat memberikan kualitas hubungan pertemanan yang lebih konkrit dan intent (Asrin et al., 2024). Penelitian menunjukkan bahwa kesadaran akan jejak *digital* dapat memengaruhi keputusan siswa dalam berinteraksi di dunia maya, sehingga penting untuk mengedukasi mereka sejak dini (Surmelioglu, 2019). Jejak *digital* terdiri dari dua jenis, yaitu jejak aktif dan jejak pasif. Jejak aktif adalah data yang secara sadar dibagikan oleh pengguna, seperti unggahan di media sosial. Sedangkan jejak pasif adalah data yang dikumpulkan tanpa disadari, seperti alamat IP dan aktivitas *browsing* (Iskandar, 2022; SeniKomunikasi, 2024). Setiap media sosial memiliki rekam jejak yang berisikan informasi atau data historis mengenai hasil penelusuran seseorang (Setiawan et al., 2022). Jejak *digital* dapat dengan mudah dilacak dari berbagai sistem pencarian atau penelusuran sumber informasi secara *online*. Media sosial memiliki peran yang penting dalam penelusuran informasi yang terintegrasi dengan akun dan situs ataupun *platform google* (E. A. Sari, 2020). Jejak *digital* jika tidak dikelola dengan bijak, jejak *digital* dapat menimbulkan risiko seperti perundungan siber, pencurian data pribadi, atau bahkan penggunaan data untuk tujuan yang tidak diinginkan (Iskandar, 2022; Kumparan, 2023). Sayangnya, pemahaman mengenai pentingnya jejak *digital* masih terbatas, khususnya di kalangan anak-anak yang cenderung belum menyadari dampak jangka panjang dari aktivitas *digital* mereka. Oleh karena itu, pendidikan tentang jejak *digital* harus menjadi bagian integral dari kurikulum, dengan pendekatan yang sesuai dengan usia dan pemahaman siswa (Yula Wardani et al., 2023). Siswa di tingkat sekolah dasar sering kali belum sepenuhnya memahami konsekuensi dari tindakan mereka di dunia *digital*. Penelitian oleh Buchanan et al. menunjukkan bahwa banyak orang tua dan pendidik menganggap jejak *digital* sebagai risiko yang perlu dihindari, dan mereka khawatir bahwa anak-anak tidak menyadari dampak jangka panjang dari informasi yang mereka bagikan secara online (Buchanan et al., 2019) dalam konteks ini, peran guru sangat penting dalam membimbing siswa untuk memahami dan mengelola jejak *digital* mereka (Safitri & Dafit, 2021). Oleh karena itu, pengembangan program literasi *digital* yang komprehensif di sekolah dasar di Kabupaten Karawang sangat diperlukan untuk mempersiapkan siswa menghadapi tantangan di dunia *digital* (P. Sari et al., 2022).

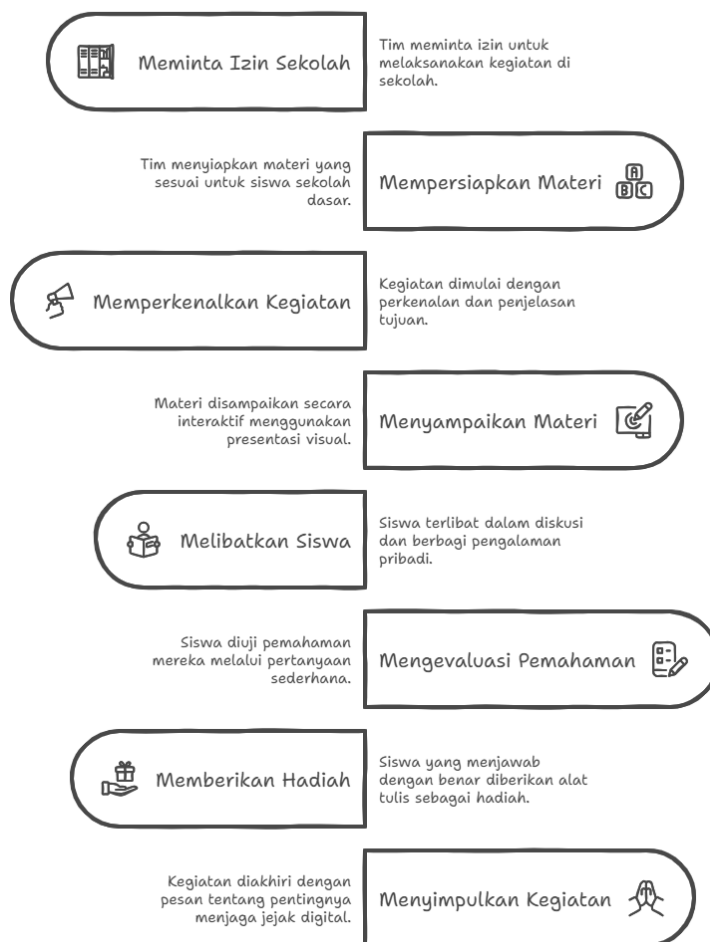
Sebagai langkah konkret, sosialisasi mengenai pentingnya jejak *digital* menjadi sebuah kebutuhan mendesak, terutama di lingkungan pendidikan dasar. Di Kabupaten Karawang, program sosialisasi ini dilakukan dengan melibatkan beberapa sekolah dasar, seperti SDN Sukaharja 2, SDN Sukaluyu 3, dan SDN Teluk jambe 2. Kegiatan ini bertujuan untuk memberikan pemahaman kepada siswa, mengenai bagaimana menjaga jejak *digital* yang aman, bertanggung jawab, dan positif. Penelitian menunjukkan bahwa kesadaran akan jejak *digital* dapat berkontribusi pada kesuksesan akademis dan profesional siswa (Olipas, 2023).

Melalui program ini, diharapkan siswa dapat mengenali risiko di dunia maya sekaligus

memahami cara-cara melindungi privasi dan data pribadi mereka (Alfred Yetno, 2021; Suari & Sarjana, 2023). Penelitian menunjukkan bahwa siswa yang memiliki pengetahuan tentang literasi *digital* cenderung lebih mampu menghindari risiko yang terkait dengan penggunaan internet, seperti *cyber bullying* dan pencurian identitas (Lutfiany Sutabri et al., 2021). Selain itu, program ini juga bertujuan membentuk generasi muda yang tidak hanya cerdas menggunakan teknologi, tetapi juga mampu berperilaku etis dan bijaksana dalam setiap aktivitas *digital* yang mereka lakukan. Dengan demikian, anak-anak di Kabupaten Karawang dapat tumbuh menjadi individu yang siap menghadapi tantangan era *digital* secara bertanggung jawab.

2. METODE PELAKSANAAN PENGABDIAN

Metode pelaksanaan sosialisasi literasi *digital* tentang "Jejak Digital" ini dilakukan di tiga sekolah dasar, yaitu SD Teluk Jame 2, SDN Sukaluyu 3, dan SDN Sukaharja 2. Kegiatan diawali dengan meminta izin kepada pihak sekolah dan menyampaikan rencana kegiatan serta tujuan sosialisasi. Setelah mendapatkan izin, tim mempersiapkan materi yang sesuai dengan usia siswa sekolah dasar. Agenda kegiatan dilakukan di hari Selasa tanggal 1/10/2024 sampai dengan Kamis 4/10/2024. Materi ini mencakup pengertian jejak *digital*, bahaya yang dapat timbul akibat jejak *digital* yang tidak terkelola, serta cara melindungi privasi saat menggunakan internet. Untuk menarik perhatian siswa, materi disampaikan menggunakan media visual seperti *power point*. Kegiatan dimulai dengan pengenalan dan penjelasan tujuan sosialisasi. Tim menyampaikan materi secara interaktif, diselingi dengan diskusi ringan dan simulasi sederhana. Para siswa juga diajak untuk menceritakan pengalaman mereka saat menggunakan internet yang tersaji pada Gambar 1.



Gambar 1. Proses Sosialisasi Literasi Digital

Pada tahap evaluasi, siswa diberikan pertanyaan-pertanyaan sederhana terkait materi yang telah disampaikan. Siswa yang dapat menjawab dengan benar akan diberikan hadiah berupa alat tulis. Kegiatan diakhiri dengan menyampaikan pesan utama tentang pentingnya menjaga jejak *digital* serta ucapan terima kasih kepada pihak sekolah dan siswa yang telah berpartisipasi.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan sosialisasi literasi *digital* dimulai dengan pengenalan anggota kelompok dan *ice breaking* untuk menciptakan suasana interaktif dan meningkatkan antusiasme siswa. Setelah itu, materi mengenai jejak *digital* disampaikan secara interaktif, dengan contoh nyata dan media pendukung untuk memperdalam pemahaman siswa. Kegiatan ditutup dengan kuis, *review*, dan pembagian hadiah sebagai bentuk apresiasi serta untuk mengukur efektivitas kegiatan dalam meningkatkan kesadaran siswa terhadap literasi *digital*.

3.1. Pengenalan dan Membangun Keterlibatan Siswa.

Tahap pertama kegiatan sosialisasi literasi *digital* bertujuan untuk membangun hubungan yang baik dengan siswa dan menumbuhkan minat mereka pada materi yang akan disampaikan. Pada tahap ini, dua kegiatan utama yang dilakukan adalah sesi *ice breaking* dan pengenalan dengan anggota kelompok adalah sebagai berikut :

1) Pengenalan dengan Anggota Kelompok

Kegiatan dimulai dengan pengenalan kepada siswa dengan anggota kelompok. Pengenalan dimulai dengan setiap anggota menyebutkan nama, latar belakang, dan peran dan tanggung jawab mereka dalam kegiatan ini. Selain itu, tujuan sosialisasi literasi *digital* dijelaskan. Tujuannya adalah untuk memberi orang pemahaman tentang pentingnya literasi *digital*, terutama yang berkaitan dengan jejak *digital*, dan bagaimana menjaga jejak *digital* tetap bermanfaat dan positif. Dengan menggunakan pendekatan yang santai dan interaktif, tujuan kegiatan ini adalah agar siswa dapat merasakan dampak positif dari kegiatan tersebut, tersaji pada Gambar 2. Pendekatan ini juga dimaksudkan untuk menciptakan suasana yang nyaman bagi siswa, membuat mereka lebih terbuka, dan membuat mereka lebih termotivasi untuk mengikuti kegiatan berikutnya.



Gambar 2. Sesi Pengenalan

2) *Ice Breaking and Games.*

Untuk meningkatkan suasana dan meningkatkan semangat siswa, sesi pengenalan dilanjutkan dengan *ice breaking*. *Ice breaking* ini dibuat untuk membantu siswa kembali fokus setelah mereka menerima materi dari kelompok sebelumnya. *Game* kecil seperti "Jejak Siapa Ini?" atau "Petualangan di Dunia Maya" dimasukkan ke dalam sesi ini. Permainan tersebut tidak hanya bertujuan untuk membuat orang bersenang-senang, tetapi juga secara tidak

langsung mengajarkan konsep literasi *digital*. Aktivitas ini membantu siswa memahami betapa pentingnya menjaga jejak *digital* dalam kehidupan sehari-hari. Siswa lebih siap untuk menerima materi utama yang akan disampaikan jika sesi ini menciptakan suasana yang hangat dan ceria.

3.2. Penyampaian Materi dan Penguatan Pemahaman.

Setelah membuat suasana yang baik, kegiatan dimulai dengan membagikan materi utama tentang rekaman *digital*. Pada fase ini, tujuan utama adalah memberi siswa pemahaman yang mendalam tentang istilah jejak *digital* dan pentingnya melakukan aktivitas *digital* dengan hati-hati.

1) Pemaparan Materi

Materi disampaikan secara interaktif menggunakan bahasa sederhana, contoh, dan media pendukung seperti gambar animasi dan ilustrasi. Beberapa hal utama yang disampaikan dalam materi ini mencakup pemahaman tentang jejak *digital*, yaitu catatan yang ditinggalkan seseorang saat beraktivitas di dunia maya. Aktivitas tersebut dapat berupa penggunaan media sosial, pencarian informasi di internet, atau bahkan pemakaian aplikasi tertentu. Untuk memberikan gambaran yang lebih jelas, materi ini juga dilengkapi dengan contoh-contoh nyata mengenai dampak dari jejak *digital*. Contoh-contoh tersebut mencakup dampak positif, seperti peluang yang bisa diperoleh melalui jejak *digital* yang baik, serta dampak negatif, seperti risiko kehilangan privasi atau penyalahgunaan informasi pribadi. Penekanan juga diberikan pada pentingnya menjaga jejak *digital* agar tetap positif dan bermanfaat bagi masa depan. Dalam hal ini, peserta diberikan panduan praktis untuk menjaga aktivitas *digital* mereka, termasuk cara berhati-hati dalam membagikan informasi pribadi, memahami kebijakan privasi aplikasi atau situs yang digunakan, serta mengontrol aktivitas *online* secara bijak, lihat Gambar 3.



Gambar 3. Sesi Pemaparan Materi

2) Kuis Interaktif, Review Materi, dan Pembagian Hadiah

Setelah materi disampaikan, siswa diminta untuk berpartisipasi dalam kuis interaktif untuk menilai seberapa memahami materi tersebut. Hasil jawaban dari siswa menunjukkan bahwa pemahaman mereka terhadap materi yang disampaikan cukup beragam, dari 20 siswa yang di evaluasi, sebanyak 17 siswa mampu menjawab dengan benar, sementara 3 sisanya menjawab benar tetapi masih perlu dibantu oleh pendamping. Kuis dapat dibuat dalam format yang menarik, seperti teka-teki, tanya-jawab cepat, atau kuis menggunakan aplikasi *quizizz*. Pertanyaan termasuk definisi jejak *digital*, contoh tindakan yang meninggalkan jejak *digital*, dan metode untuk memastikan jejak *digital* tetap positif. Selain itu, sesi ini memberi siswa kesempatan untuk merevisi catatan yang mereka buat selama presentasi materi. Siswa menerima pendampingan untuk memastikan bahwa informasi dipahami dengan benar, kegiatan ini tersaji pada Gambar 4.



Gambar 4. Sesi Pelaksanaan Kuis Menggunakan Aplikasi Quizizz

Kegiatan berakhir dengan pembagian hadiah untuk memuji partisipasi aktif siswa. Hadiah dapat berupa barang edukatif seperti buku, alat tulis, dan suvenir kecil yang menarik. Untuk mengapresiasi semangat siswa selama kegiatan dan meningkatkan motivasi mereka untuk belajar, hadiah ini dibagikan. Siswa diharapkan tidak hanya memperoleh pengetahuan, tetapi juga menjadi lebih cerdas dalam menggunakan internet dan menjaga jejak *digital* mereka, lihat Gambar 5.



Gambar 5. Sesi Pelaksanaan Kuis Menggunakan Aplikasi Quizizz

4. KESIMPULAN

Kurangnya kesadaran dan pemahaman siswa mengenai pentingnya menjaga jejak *digital* yang positif. Untuk menjawab tantangan ini, kegiatan sosialisasi literasi *digital* dilaksanakan dengan tujuan meningkatkan pengetahuan dan keterampilan siswa dalam mengelola aktivitas *digital* secara bijak. Kegiatan sosialisasi literasi *digital* berhasil meningkatkan 85% pemahaman siswa tentang pentingnya menjaga jejak *digital* yang positif. Metode kegiatan dirancang secara interaktif, mulai dari pengenalan, *ice breaking*, hingga penyampaian materi dengan media pendukung dan contoh nyata. Melalui kuis interaktif dan *review*, siswa dapat menguji pemahaman mereka, sementara pembagian hadiah memberikan apresiasi atas partisipasi aktif. Kegiatan ini diharapkan membekali siswa dengan kesadaran dan kemampuan untuk mengelola aktivitas *digital* secara bijak demi masa depan yang lebih baik. Hasil dari kegiatan ini menunjukkan peningkatan pemahaman siswa terhadap pentingnya menjaga jejak *digital*, terlihat dari antusiasme mereka selama sesi diskusi dan hasil kuis yang positif. Dengan demikian, kegiatan sosialisasi ini diharapkan mampu membekali siswa dengan kesadaran serta kemampuan untuk menjadi pengguna *digital* yang cerdas dan bertanggung jawab demi masa depan yang lebih baik.

UCAPAN TERIMA KASIH

Kami mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada pihak SDN Teluk Jambe 2, SDN Sukaluyu 3, dan SDN Sukaharja 2 atas dukungan dan kerja samanya sehingga kegiatan ini dapat terlaksana dengan baik. Kami juga sangat berterima kasih kepada para siswa yang telah berpartisipasi aktif dalam kegiatan ini. Antusiasme dan semangat kalian menjadi motivasi besar bagi kami untuk terus berbagi pengetahuan. Semoga kegiatan ini bermanfaat dan menjadi langkah awal bagi kita semua untuk lebih bijak dalam menggunakan teknologi *digital*. Terima kasih atas perhatian dan waktu yang telah diberikan.

DAFTAR PUSTAKA

- Alfred Yetno. (2021). Perlindungan Data Pribadi Dengan Prinsip Mengutamakan Melindungi Privasi Pengguna Dalam Upaya Mewujudkan Tujuan Hukum Di Indonesia. *Satya Dharma: Jurnal Ilmu Hukum*, 4(1).
- Asrin, F., Anra, H., Irwansyah, M. A., S, A. S., & Pratama, E. E. (2024). Pemahaman Dampak Positif dan Negatif Perkembangan Komputer Di Bidang Kesehatan. *Jurnal Abdimas Mandiri*, 8(2), 159–168. <https://doi.org/10.36982/jam.v8i2.4310>
- Buchanan, R., Southgate, E., & Smith, S. P. (2019). ‘The whole world’s watching really’: Parental and educator perspectives on managing children’s *digital* lives. *Global Studies of Childhood*, 9(2), 167–180. <https://doi.org/10.1177/2043610619846351>
- Ferina, I. S., Aspahani, Budiman, A. I., & Bayusari, I. (2024). Sosialisasi Teknologi Informasi Bagi Aparat Desa Dalam Rangka Meningkatkan Pelayanan Masyarakat Di Desa Burai Kabupaten Ogan Ilir Sumatera Selatan. *Jurnal Abdimas Mandiri*, 8(1), 37–44. <https://doi.org/10.36982/jam.v8i1.3752>
- Iskandar. (2022). *Mengenal Apa Itu Jejak Digital Aktif dan Pasif di Internet*. Liputan6.Com. <https://www.liputan6.com/tekno/read/5125435/mengenal-apa-itu-jejak-digital-aktif-dan-pasif-di-internet?page=2>
- Kumparan. (2023). *Pengertian Jejak Digital dan Jenis-jenisnya yang Penting untuk Diketahui* | kumparan.com. Kumparan.Com. <https://kumparan.com/ragam-info/pengertian-jejak-digital-dan-jenis-jenisnya-yang-penting-untuk-diketahui-20nuSCNUXJN/1>
- Lutfiany Sutabri, A., Nur Solawati, D., Aulia Pawestri, L., & Rahmawati, F. P. (2021). Partisipasi Keluarga dalam Pembelajaran Daring di Sekolah Dasar. *Buletin Pengembangan Perangkat Pembelajaran*, 3(1). <https://doi.org/10.23917/bppp.v3i1.19390>
- Olipas, C. N. P. (2023). Exploring Differences in Demographic Profiles and Digital Footprint Awareness between Private and Public-School Students: A Comparative Study. *East Asian Journal of Multidisciplinary Research*, 2(4), 1415–1436. <https://doi.org/10.55927/eajmr.v2i4.3552>
- Safitri, V., & Dafit, F. (2021). Peran Guru Dalam Pembelajaran Membaca Dan Menulis Melalui Gerakan Literasi Di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(3), 1356–1364. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i3.938>
- Sari, E. A. (2020). Terhadap Jejak Digital Di Youtube Bagi Generasi Millenial. *BIBLIOTIKA : Jurnal Kajian Perpustakaan Dan Informasi*, 4(1), 42–55.
- Sari, P., Taufik, M., & Kusuma Putri, M. (2022). *Peran Orang Tua Siswa Dalam Proses Pembelajaran Online Selama Covid-19 Tingkat SMP* (Vol. 7, Issue 1). <https://doi.org/https://doi.org/10.31851/swarnabhumi.v7i1.5934>
- SeniKomunikasi. (2024). *Pengertian Jejak Digital, Jenis-Jenis, Contoh, dan Cara Menghapusnya* » Seni Komunikasi. SeniKomunikasi.Com. <https://senikomunikasi.com/pengertian-jejak-digital-jenis-jenis-contoh-dan-cara-menghapusnya/>
- Setiawan, I., Rusydi, I., Rahmawati, A., & Hasanah, S. (2022). Jejak *Digital* Sebagai Alat Bukti Petunjuk Menurut Pasal 184 Kitab Undang Undang Hukum Acara Pidana. *Jurnal Ilmiah Galuh Justisi*, 10(1), 119. <https://doi.org/10.25157/justisi.v10i1.7236>
- Suari, K. R. A., & Sarjana, M. (2023). Menjaga Privasi di Era *Digital*: Perlindungan Data Pribadi di Indonesia. *Jurnal Analisis Hukum*, 6(1), 132–146. <https://doi.org/10.38043/jah.v6i1.4484>
- Surmelioglu, Y. (2019). An examination of *digital* footprint awareness and *digital* experiences of higher education students. In *World Journal on Educational Technology: Current Issues* (Vol. 11, Issue 1). www.wj-et.eu

- Tukan, G. D., Fatima Nifu, M. O., Besin, J. A., Setyaningsih, F. D., De Rozari, C. C., Nogi Beribe, M. A., Martins, J. A., & Melly Rani, M. E. (2023). Pembelajaran Literasi Media Kepada Siswa Siswi SMA Negeri 1 Bajawa Kabupaten Ngada. *Jurnal Abdimas Mandiri*, 7(3), 155–161. <https://doi.org/10.36982/jam.v7i3.3337>
- Yula Wardani, S., Kadafi, A., & Kartika Dewi, N. (2023). Peran Konselor Dalam Meningkatkan Perilaku Literasi *Digital* Siswa Di Masa Pandemi Covid-19. In *Jurnal Bimbingan Konseling Indonesia* (Vol. 8).