

**Sosialisasi Literasi Digital Komunikasi pada Siswa SD di
Yayasan Sahabat Yatim, Bintaro – Tangerang Selatan**¹Katry Anggraini, ²Sewaka¹Dosen Prodi Administrasi Perkantoran D-III, ²Dosen Prodi Teknik Informatika
Universitas Pamulang*dosen02033@unpam.ac.id/dosen00120@unpam.ac.id.***Abstrak**

Kemajuan di bidang teknologi adalah suatu keniscayaan yang tidak bisa kita hindari. Kemajuan teknologi ini sangat membantu siswa mencari dan mendapatkan ilmu dengan cepat dan Belajar pun bisa dilaksanakan di mana saja dan kapan saja dengan bantuan alat komunikasi yang canggih. Tetapi di samping manfaat yang bisa diperoleh dari penggunaannya, muncul pula dampak negatif seperti munculnya rasa malas untuk melakukan aktifitas sosial dan menyebabkan turunya daya konsentrasi terutama disaat belajar yang tak sedikit membuat anak menjadi tertekan serta terpisah dari lingkungan sosialnya. Komunikasi bukan sekedar penerusan informasi dari suatu sumber kepada publik, ia lebih mudah dipahami sebagai penciptaan kembali gagasan–gagasan informasi oleh publik jika diberikan petunjuk dengan simbol, slogan, atau tema pokok. Kesimpulannya bahwa komunikasi adalah hubungan antar manusia dalam rangka mencapai saling pengertian (*mutual understanding*). Sosialisasi Pengabdian kepada Masyarakat (PKM) ini memberikan edukasi untuk menerapkan literasi digital dapat membuat masyarakat jauh lebih bijak dalam menggunakan serta mengakses teknologi. Dalam bidang teknologi, khususnya informasi dan komunikasi, literasi digital berkaitan dengan kemampuan penggunaannya. Kemampuan untuk menggunakan teknologi sebijak mungkin demi menciptakan interaksi dan komunikasi yang positif. Edukasi ini untuk kecakapan pengguna dalam literasi digital mencakup kemampuan untuk menemukan, mengerjakan, mengevaluasi, menggunakan, membuat serta memanfaatkannya dengan bijak, cerdas, cermat serta tepat sesuai kegunaannya. Untuk mencapai tujuan kegiatan ini digunakan metode simulasi pada video yang ditayangkan dengan cara memberi penjelasan tentang materi literasi digital komunikasi melalui tanya jawab, serta penyelesaian dari permasalahan yang dihadapi dalam kehidupan sehari-hari.

Kata kunci: Sosialisasi, Literasi Digital, Komunikasi, dan Siswa**Abstract**

Advances in technology is a necessity that we cannot avoid. These technological advances really help students seek and gain knowledge quickly and learning can be carried out anywhere and anytime with the help of sophisticated communication tools. But in addition to the benefits that can be obtained from its use, there are also negative impacts such as the emergence of a feeling of laziness to carry out social activities and causes a decrease in concentration, especially when studying, which not least makes children feel depressed and separated from their social environment. Communication is not just passing information from a source to the public, it is more easily understood as the re-creation of information ideas by the public if given instructions with symbols, slogans or main themes. The conclusion is that communication is a relationship

between humans in order to achieve mutual understanding (mutual understanding). This Community Service Outreach (PKM) provides education to apply digital literacy to make people much wiser in using and accessing technology. In the field of technology, especially information and communication, digital literacy is related to the ability of its users. The ability to use technology as wisely as possible to create positive interactions and communications. This education is for user skills in digital literacy including the ability to find, work on, evaluate, use, create and utilize it wisely, intelligently, carefully and precisely according to its use. To achieve the objectives of this activity, a simulation method is used on the video that is broadcast by providing an explanation of digital communication literacy material through questions and answers, as well as solving problems encountered in everyday life.

Keywords: *Socialization, Digital Literacy, Communication, and Students*

PENDAHULUAN

Komunikasi merupakan aktivitas yang dilakukan dan tidak terpisahkan dari keseharian manusia di berbagai bidang. Termasuk dalam aktivitas politik, ekonomi, budaya, dan sosial yang di mana komunikasi memainkan peranan yang penting. Komunikasi bukan sekedar penerusan informasi dari suatu sumber kepada publik, ia lebih mudah dipahami sebagai penciptaan kembali gagasan – gagasan informasi oleh publik jika diberikan petunjuk dengan simbol, slogan, atau tema pokok. Kesimpulannya bahwa komunikasi adalah hubungan antar manusia dalam rangka mencapai saling pengertian (*mutual understanding*).

Era digital menjadikan komunikasi memasuki babak baru, teknologi baru semakin maju internet semakin mudah diakses, aplikasi semakin banyak dan media sosial untuk berkomunikasi juga semakin beragam. Setiap orang dengan akses internet (komputer, laptop, smartphone ataupun perangkat sejenisnya) bisa dengan mudah menggunakannya. Salah satu produk layanan yang lahir berkat adanya akses internet adalah jejaring sosial. Saat ini manusia lebih sering berkomunikasi melalui internet, karena memudahkan berinteraksi dan berkomunikasi yang tanpa batas, dengan kemudahan tersebut jutaan manusia dari seluruh belahan dunia berinteraksi menggunakan internet sehingga terbentuk situs jejaring sosial.

Masyarakat kita, terutama generasi muda membutuhkan perhatian, bimbingan dan pendampingan dari orang tua, pendidik juga pemerintah, karena mereka sangat rentan dalam memperoleh konten-konten atau informasi negatif terutama dari media sosial, yang akan berpengaruh pada cara berperilaku mereka. Hal ini menjadikan literasi digital semakin dibutuhkan sebagai salah satu program utama untuk memberikan edukasi dan juga advokasi bagi para pengguna internet, khususnya pengguna media sosial. Untuk berinteraksi di zaman sekarang

ini dibutuhkan pemahaman literasi digital, yang sama pentingnya dengan pemahaman ilmu lainnya. Karena generasi millennial yang tumbuh dengan akses tidak terbatas terhadap teknologi memiliki gaya berpikir yang tidak sama dengan generasi sebelumnya. Setiap orang harus memiliki tanggung jawab atas penggunaan teknologi untuk berinteraksi atau berkomunikasi dalam kehidupannya sehari-hari. Konten di media yang berisi berita bohong, bertipu daya, mengandung ujaran kebencian bahkan radikalisme dapat mengganggu ekosistem digital yang ada dengan menciptakan pemahaman dari tiap-tiap individu pengguna. Menangani beraneka informasi, kemampuan dalam menafsirkan pesan dan berkomunikasi secara efektif dengan orang lain merupakan berbagai kemampuan dalam literasi digital.

Literasi digital diperlukan dalam penggunaan teknologi. Salah satu komponen dalam lingkungan belajar dan akademis yaitu literasi digital. Penerapan literasi digital dapat membuat masyarakat jauh lebih bijak dalam menggunakan serta mengakses teknologi. Dalam bidang teknologi, khususnya informasi dan komunikasi, literasi digital berkaitan dengan kemampuan penggunaannya. Kemampuan untuk menggunakan teknologi sebijak mungkin demi menciptakan interaksi dan komunikasi yang positif.

Literasi digital merupakan upaya yang diperlukan individu pada era canggih seperti saat ini untuk menyaring informasi secara akurat. Upaya lain untuk mendukung literasi digital ini adalah penggunaan aplikasi yang tepat dan pemahaman secara mendalam mengenai informasi yang didapatkan tersebut. Mengingat dampak mengenai penyebaran hoax dalam masyarakat sangat memperhatikan.

Literasi yang buruk ternyata dapat berdampak buruk bagi psikologis remaja. Hal tersebut karena usia remaja cenderung labil dan sering menelan mentah-mentah informasi yang didapatkan tanpa mencari tahu kebenaran dan keakuratan dari informasi tersebut.

Adanya proses menciptakan, mengolaborasi, mengkomunikasikan berdasarkan etika, memahami kapan dan bagaimana menggunakan teknologi secara efektif merupakan kompetensi digital yang dibutuhkan saat ini. Pendidikan literasi digital perlu diupayakan seluruh lapisan pemangku kepentingan mulai dari orang tua, guru/pendidik, lembaga pendidikan, dan pemerintah dalam memberikan panduan, arahan dan petunjuk agar tercipta tatanan masyarakat dengan pola pikir dan cara pandang yang kritis dan kreatif sehingga membangun kehidupan sosial dan masyarakat yang kondusif.

Menurut Maclever (2013:175), sosialisasi adalah proses mempelajari norma, nilai, peran, dan semua persyaratan lainnya yang diperlukan untuk memungkinkan berpartisipasi yang efektif dalam kehidupan sosial. Adapun manfaat adanya sosialisasi dalam masyarakat terbagi menjadi dua tahap, Bagi individu, sosialisasi berfungsi sebagai pedoman dalam belajar mengenal dan menyesuaikan diri dengan lingkungannya, baik nilai, norma, dan struktur sosial yang ada pada masyarakat di lingkungan tersebut. Bagi masyarakat, sosialisasi berfungsi sebagai alat untuk melestarikan, penyebaran, dan mewariskan nilai, norma, serta kepercayaan yang ada pada masyarakat. pembelajaran yang dilakukan individu dalam mengenal lingkungannya, baik lingkungan fisik maupun sosial.

Menurut Bawden dalam Sulianta (2020:7) menawarkan pemahaman baru mengenai literasi digital yang bersumber pada literasi komputer dan literasi informasi. Literasi komputer berkembang pada dekade 1980-an ketika komputer mikro digunakan secara luas hingga menyentuh kalangan masyarakat. Sejalan dengan perkembangan teknologi, literasi informasi terus berkembang pada dekade 1990-an manakala informasi semakin mudah dioperasikan, diakses, dan disebarluaskan melalui teknologi informasi berjejaring.

Menurut Ana Irhandayaningsih (2020:234) bahwa konseptualisasi literasi digital terdiri dari empat komponen utama, yaitu kemampuan dasar literasi digital, latar belakang pengetahuan informasi, kompetensi utama literasi digital, serta sikap dan perspektif pengguna informasi. Berdasarkan keempat komponen tersebut dapat dijabarkan sebagai berikut: [1] Kemampuan Dasar Literasi Digital. Kemampuan dasar literasi digital terdiri dari keterampilan dasar berupa kemampuan untuk membaca, menulis, memahami simbol untuk mempresentasikan bahasa dan melakukan perhitungan angka, serta kemampuan dasar literasi komputer yang termasuk kemampuan menggunakan *hardware* serta perangkat lunak komputer; [2] Latar Belakang Pengetahuan Informasi. Latar belakang pengetahuan informasi merupakan pembahasan yang mengenai pemahaman yang diperlukan individu tentang bagaimana informasi digital dan non digital diciptakan dan diakses serta bagaimana sumber informasi tersebut menghasilkan informasi yang diinginkan; [3] Kompetensi Utama Literasi Digital. Kompetensi utama literasi digital mencakup pemahaman akan format informasi digital dan non digital, kemampuan untuk menciptakan dan menginformasikan informasi digital, kemampuan untuk mengevaluasi informasi yang diperoleh, kemampuan penerapan pengetahuan, keterampilan literasi informasi dan keterampilan literasi media; dan [4] Sikap dan Perspektif Pengguna Informasi. Maksud dari

sikap dan perspektif pengguna informasi yakni meliputi kemampuan individu untuk belajar mandiri, pemahaman mengenai penggunaan informasi dan pemahaman mengenai hak cipta.

Alkali dan Amichai-Hamburger dalam Harjono (2108:4), penguasaan literasi digital dalam proses pembelajaran dapat mengefisienkan, memudahkan, dan menguatkan proses hasil pendidikan. Seperti telah disebutkan pada bab sebelumnya istilah komunikasi atau dalam bahasa Inggris *communication* berasal dari kata Latin *communicatio*, dan bersumber dari kata *communis* yang berarti sama. Sama di sini maksudnya adalah sama makna. Hal yang senada diungkapkan oleh Hafied Cangara, komunikasi berpangkal pada perkataan Latin *communis* yang artinya membuat kebersamaan atau membangun kebersamaan antara dua orang atau lebih.

Richard L Weaver memberikan karakteristik dalam komunikasi antarpribadi yaitu: melibatkan paling sedikit dua orang, adanya umpan balik atau feedback, tidak harus tatap muka, tidak harus bertujuan, menghasilkan beberapa pengaruh atau effect. Tidak harus melibatkan atau menggunakan kata-kata, dipengaruhi oleh konteks. Komunikasi kelompok menitikberatkan pembahasan pada interaksi di antara orang-orang dalam kelompok kecil, yang terdiri dari beberapa orang yang bekerja untuk mencapai tujuan bersama. Ada perbedaan pendapat tentang jumlah orang dalam kelompok kecil, misalnya ada yang berpendapat maksimal lima sampai tujuh orang, tetapi semuanya sepakat bahwa kelompok kecil harus terdiri dari minimal tiga orang. Komunikasi kelompok berkisar kepada dinamika kelompok, efisiensi dan efektivitas penyampaian informasi dalam kelompok, pola atau bentuk interaksi, serta pembuatan keputusan dalam kelompok dikenal juga kohesif yaitu sebuah rasa kebersamaan dalam kelompok sinergi sebagai proses dari berbagai sudut pandang untuk mengatasi berbagai permasalahan. Komunikasi organisasi merupakan pengiriman dan penerimaan berbagai pesan organisasi di dalam kelompok formal maupun informal dari suatu organisasi. Murid atau anak didik menurut Djamarah (2011) adalah subjek utama dalam pendidikan setiap saat. Sedangkan menurut Daradjat (dalam Djamarah, 2011) murid atau anak adalah pribadi yang “unik” yang mempunyai potensi dan mengalami berkembang. Dalam proses berkembang itu anak atau murid membutuhkan bantuan yang sifat dan coraknya tidak ditentukan oleh guru tetapi oleh anak itu sendiri, dalam suatu kehidupan bersama dengan individu-individu yang lain.

Mitra pada kegiatan pengabdian ini adalah anak yatim dan dhuafa yang diasuh oleh Yayasan Sahabat Yatim dan beralamat di Jalan Graha Raya Blok M7 No. 17, Cluster Bougenville, Bintaro, Tangerang Selatan. Sahabat Yatim merupakan lembaga sosial yang resmi

ditetapkan menjadi Lembaga Amil Zakat Nasional (LAZNAS) pada 30 Desember 2020. Bergerak dalam bidang pengasuhan dan pemberdayaan anak – anak yatim dan dhuafa. Berdiri sejak 1 September 2009, Sahabat Yatim mengawal mereka menuju masa depan yang lebih gemilang ditengah kesulitan dan ketidakberdayaan karena kehilangan orang tua dan himpitan kemiskinan. Hingga saat ini Sahabat Yatim telah mewujudkan 24 asrama yang menampung ribuan anak yatim dan dhuafa. adapun lokasi asrama asuh Sahabat Yatim tersebar di 12 kota di Indonesia, diantaranya yaitu di Tangerang, Tangerang Selatan, Bogor, Bekasi, Balikpapan, Samarinda, Banjarbaru, dan Surabaya.



Gambar 1. Asrama Yayasan Sahabat Yatim Bintaro, Tangerang Selatan
(Sumber: <https://www.sahabatyatim.com/id/lokasi/>)

Tujuan kegiatan PKM ini adalah:

1. Untuk mengetahui tim pengabdian kepada masyarakat dalam mendukung penyuluhan literasi digital komunikasi pada siswa SD (Sekolah Dasar) di Yayasan Sahabat Yatim, Bintaro Tangerang Selatan.
2. Untuk mengetahui hambatan yang dialami tim pengabdian kepada masyarakat (PKM) saat mendukung penyuluhan literasi digital komunikasi pada siswa SD (Sekolah Dasar) di Yayasan Sahabat Yatim, Bintaro Tangerang Selatan.
3. Untuk mengetahui usaha yang dilakukan oleh tim pengabdian kepada masyarakat (PKM) dalam mendukung penyuluhan literasi digital komunikasi pada siswa SD (Sekolah Dasar) di Yayasan Sahabat Yatim, Bintaro Tangerang Selatan.

METODE PELAKSANAAN

Berikut adalah tahapan-tahapan yang dilakukan oleh dosen pelaksana Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM):

1. Tahap Persiapan
 - a. Survei awal.
 - b. Pemantapan dan penentuan lokasi dan sasaran.
 - c. Penyusunan bahan atau materi meliputi: slide, infocus, dan fotokopi materi.
2. Tahap Pelaksanaan Pelatihan

Pada tahap ini akan dijelaskan dan diberikan simulasi mengenai edukasi pemahaman terkait dengan literasi digital komunikasi pada siswa SD di Yayasan Sahabat Yatim Bintaro-Tangerang Selatan. Dengan menggunakan metode penyuluhan, simulasi, dan metode Tanya jawab untuk memberikan kesempatan menggali sedalam-dalamnya terkait materi yang diberikan..

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan PKM ini dilaksanakan di Yayasan Sahabat Yatim yang beralamat di di Jl. Graha Raya Blok M7 No. 17, Cluster Bougenville, Bintaro, Tangerang Selatan dengan radius ± 12 Km dari kampus Universitas Pamulang selama 3 (tiga) hari dari tanggal 23-25 Februari 2023.

Dalam pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang akan dilaksanakan, tim pengabdian membuat tahapan kegiatan sebagai berikut:

1. Tim PKM melakukan audisi dan survei pendahuluan.
2. Pengajuan proposal dan perbaikan (revisi)
3. Pelaksanaan PKM.
4. Pembuatan laporan, diseminasi dan publikasi.

Pada waktu pelaksanaan PKM, pengabdian secara bergantian memberikan materi dan pelatihan terhadap mitra dengan dibantu oleh mahasiswa yang dilibatkan dalam kegiatan pengabdian. Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PKM) mempunyai sasaran memberikan pemahaman tentang:

- a. Penyuluhan, sosialisasi, dan edukasi dengan materi Komunikasi Bisnis termasuk didalamnya yaitu mengenai literasi digital komunikasi.
- b. Penyampaian studi kasus terkait dampak negatif atau buruk apabila siswa atau peserta didik tidak memahami dalam meliterasi digital komunikasi sehingga peran siapa saja yang terlibat didalamnya.
- c. Tim pengabdian memberikan video-video yang ada keterkaitannya dengan bahaya anak jika tidak didampingi orang dewasa dan dampak yang dihasilkan jika anak tidak dapat meliterasi digital komunikasi selain sebagai media pembelajaran.



Gambar 2. Pelaksanaan Pengabdian Kepada Masyarakat
(Sumber: Dokumen Tim Pengabdian)

Outcome atau hasil yang ingin dicapai dengan penyuluhan, sosialisasi, dan edukasi ini antara lain:

1. Mengembangkan kemampuan anak asuh yayasan dan menambah pengetahuan dan informasi. Gadget berdampak terhadap kemudahan anak asuh Yayasan dalam mencari pengetahuan dengan mudah dan mengakses informasi dengan cepat melalui aplikasi yang ada di gadget tanpa perlu dipaksakan.
2. Melatih kreativitas anak asuh Yayasan, dalam hal ini kemajuan teknologi menciptakan beragam pengetahuan yang dapat meningkatkan kreatif dan inovatif anak asuh yayasan sehingga terpacu untuk lebih dapat lebih berkembang.
3. Beradaptasi dengan zaman. Salah satu dampak positifnya akan membantu perkembangan fungsi adaptif seorang anak asuh Yayasan. Artinya kemampuan seseorang untuk menyesuaikan diri dengan lingkungan sekitar dan perkembangan zaman.
4. Mempermudah komunikasi. Gadget merupakan salah satu alat yang memiliki teknologi yang canggih. Jadi semua orang dapat dengan mudah berkomunikasi dengan orang lain

begitupun dengan anak asuh yayasan dari seluruh penjuru dunia dan memperluas jaringan pertemanan.

KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan dari hasil pelaporan dan pembahasan yang telah diuraikan oleh penulis, maka dapat diambil kesimpulan sebagai berikut:

Kegiatan pengabdian ini mendapatkan sambutan yang baik dari khalayak sasaran, karena dengan terselenggaranya kegiatan pengabdian, disamping terjalinnya silaturahmi dan kerja sama, juga adanya berbagi ilmu, wawasan dan pengalaman dari kalangan akademisi ke pengurus yayasan dan anak asuh, yaitu anak yatim dan dhuafa.

Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PKM) dengan skema Program Kemitraan Masyarakat menggunakan metoda pendekatan Metode yang digunakan dalam kegiatan ini adalah ceramah, studi kasus dan video, serta bermain. Metode pertama adalah ceramah. Ceramah adalah metodologi pembelajaran yang penyampaian informasi pembelajaran kepada anak yatim dan dhuafa dilakukan dengan cara lisan, yang bermanfaat untuk membiasakan anak asuh untuk memaksimalkan pendengarannya dalam mendapatkan suatu informasi. Metode ini sangat tepat digunakan untuk anak asuh yang memiliki kecerdasan yang bagus. Hal tersebut karena ketika seorang murid menerima informasi bisa lebih mudah dalam memahaminya. Kemudian metode selanjutnya adalah studi kasus. Studi kasus dan video merupakan deskripsi mengenai suatu pengalaman dalam kehidupan nyata, berkaitan dengan bidang yang sedang dikaji atau dilatihkan, yang digunakan untuk menetapkan poin-poin penting, Sedangkan metode ketiga yang digunakan adalah metode bermain (*play*). Metode adanya permainan adalah metode penyuluhan berbentuk permainan gerak yang didalamnya terdapat sistem, tujuan dan juga melibatkan unsur keceriaan. Beberapa keunggulan menggunakan metode permainan adalah mampu menumbuhkan semangat dalam meliterasi digital komunikasi pada gadget.

Pelaksanaan kegiatan PKM berjalan lancar, selama 3 (tiga) hari waktu yang dialokasikan dapat terlaksana dengan baik. Peserta terlihat antusias dan bersemangat, hal ini dapat dilihat dari terjadinya interaksi dua arah, terjadi tanya jawab, diskusi dan berbagi pengalaman dan menjadi wadah penyampain masalah yang mereka hadapi dalam kegiatan belajar maupun kehidupan sehari-hari di yayasan.

Berdasarkan kesimpulan yang dijelaskan terkait pelaksanaan kegiatan pengabdian di atas, tim memberikan saran-saran sebagai berikut:

1. Bagi Yayasan

Setelah mendapatkan penyuluhan, sosialisasi, dan edukasi, sebaiknya pengurus Yayasan melakukan evaluasi terhadap anak asuh (yatim dan dhuafa) apakah gadget mempunyai berbagai dampak bagi anak asuh yayasan, perilaku anak asuh yayasan saat memakai Smartphone kebanyakan saat ini menjadikan mereka lupa terhadap tugasnya sebagai seorang peserta didik. Oleh karena itu, penggunaan gadget harus sangat diperhatikan oleh pengurus yayasan. Hal tersebut juga memberikan efek yang cukup signifikan dalam proses tumbuh dan kembang kepribadian sekaligus karakter anak asuh yayasan karena penggunaan gadget tidak disesuaikan dengan kebutuhannya. Pekerjaan mengasuh, membimbing, dan membina adalah pekerjaan mulia dan harus dilandaskan keikhlasan, untuk itu pengasuh yayasan harus tertanam jiwa pengabdian yang bertujuan ibadah. Anak asuh sebaiknya mulai belajar mandiri dengan menggali potensi diri masing-masing dengan beradaptasi baik pada lingkungan pendidikan formal di sekolah umum, maupun lingkungan asrama.

2. Bagi Tim Pengabdian

Untuk pelaksanaan pengabdian selanjutnya perlu persiapan yang lebih baik seperti koordinasi tim dan kesiapan serta kelengkapan media pembelajaran untuk memberikan pelatihan terhadap khalayak sasaran, agar penyampaian materi dan pelaksanaan praktik/simulasi lebih efektif.

DAFTAR PUSTAKA

- Anggraini, Katry, Sewaka, dan Firman Amir. (2023). "Penggunaan Media Komunikasi Digital Dalam Mempromosikan Brand Image Di Yayasan Panti Asuhan Yatim Piatu Dan Dhuafa Maktabul Aitam Tangerang". Volume 3, No.1, *Jurnal Pengabdian Sosial, Januari 2023*.
- Djamarah, Syaiful Bahri. (2011). *Psikologi Belajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Harjono, Hary Soedarto. (2018). "Literasi Digital: Prospek dan Implikasinya Dalam Pembelajaran Bahasa," *Pena: Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra* 8, no. 1 (2018): 4.
- Irhandayaningsih, Ana. (2020). "Pengukuran Literasi Digital Pada Peserta Pembelajaran Daring di Masa Pandemi Covid-19," *Anuva: Jurnal Kajian budaya, perpustakaan, dan informasi* 4, no. 2 (2020): 234–35.

Sulianta, Feri. (2020). “Model Konten Digital Berlandaskan IPS Pada User Generated Content Platform sebagai Media Literasi (The Big Picture of Specific Research)”. Bandung: Universitas Widyatama.

Syani, Abdul. (2013). *Sosiologi Skematika, Teori, dan Terapan*. Jakarta: PT Bumi Aksara.