



Prosiding Ruang Inspirasi Manajemen

Vol 5 (3) Maret-Agustus2026: 87-98

<http://openjournal.unpam.ac.id/index.php/PSM/index>

ISSN: 2830-7747; e-ISSN: 2830-5353



PENGEMBANGAN SDM PELAJAR MELALUI LITERASI DIGITAL DAN PEMANFAATAN TEKNOLOGI

Studi Pengabdian kepada Masyarakat di SMK Atlantis Plus Depok

Lathif Fajar Ardani¹, Muhammad Ale'shandi², Muhammad Syafiq Haikal³

Program Studi S1 Manajemen, Fakultas Ekonomi dan Bisnis, Universitas Pamulang,
Kota Tangerang Selatan, Indonesia¹²

E-mail: lthffjrrdn28@gmail.com¹, shandie.ale@gmail.com², Sapikhaikal26@Gmail.com³.

No HP: 085894771730

ABSTRAK

Perkembangan teknologi digital pada era Revolusi Industri 4.0 menuntut pelajar untuk memiliki kompetensi literasi digital yang memadai, mencakup kemampuan teknis, etika, dan keamanan dalam menggunakan perangkat digital. Berdasarkan survei Kementerian Komunikasi dan Informatika bersama Katadata Insight Center (2021), indeks literasi digital masyarakat Indonesia berada pada skor 3,49 dari skala 5, dengan aspek keamanan dan etika digital sebagai komponen terendah. Kondisi serupa ditemukan pada siswa SMK Atlantis Plus, Depok, yang intens menggunakan perangkat digital namun belum memanfaatkannya secara produktif dan aman. Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PKM) ini bertujuan meningkatkan literasi digital siswa melalui edukasi, diskusi interaktif, dan praktik langsung pemanfaatan teknologi, termasuk pengenalan kecerdasan buatan (AI) seperti ChatGPT, NotebookLM, Gemini AI, dan Perplexity sebagai penunjang pembelajaran. Metode pelaksanaan terdiri atas observasi awal, pre-test, penyampaian materi, workshop praktik, pendampingan, post-test, serta evaluasi melalui kuesioner. Kegiatan dilaksanakan pada 16 Mei 2026 di SMK Atlantis Plus dan diikuti oleh 40 siswa. Hasil evaluasi menunjukkan peningkatan rata-rata skor pemahaman peserta dari kisaran 55–60 pada pre-test menjadi 78–82 pada post-test, atau meningkat lebih dari 30 persen dan melampaui target minimal 20 persen. Tingkat kepuasan peserta tercatat di atas 85 persen, dengan sesi pemanfaatan AI dinilai paling bermanfaat. Temuan ini menunjukkan bahwa pendekatan yang memadukan ceramah interaktif, studi kasus, dan praktik langsung efektif meningkatkan literasi digital pelajar SMK serta mendorong transisi dari pengguna teknologi pasif menjadi kreator digital yang produktif dan

bertanggung jawab.

Kata Kunci: literasi digital; etika digital; keamanan digital; teknologi AI; pengembangan SDM

ABSTRACT

The rapid development of digital technology in the Industrial Revolution 4.0 era requires students to possess adequate digital literacy competencies, encompassing technical skills, ethics, and security awareness. According to a survey by the Indonesian Ministry of Communication and Information together with Katadata Insight Center (2021), Indonesia's digital literacy index stood at 3.49 out of 5, with digital security and ethics scoring lowest. A similar condition was found among students of SMK Atlantis Plus, Depok, who intensively use digital devices but have not optimally applied them for productive purposes. This Community Service (PKM) program aimed to improve students' digital literacy through education, interactive discussion, and hands-on practice, including the introduction of artificial intelligence tools such as ChatGPT, NotebookLM, Gemini AI, and Perplexity as learning aids. The implementation method consisted of preliminary observation, a pre-test, material delivery, practical workshops, mentoring, a post-test, and evaluation through questionnaires. The activity was conducted on 16 May 2026 at SMK Atlantis Plus and attended by 40 students. Evaluation results showed an increase in the average comprehension score from 55–60 in the pre-test to 78–82 in the post-test, exceeding the 20 percent minimum target with an actual improvement of over 30 percent. Participant satisfaction exceeded 85 percent, with the AI-utilization session rated most beneficial. These findings indicate that combining interactive lectures, case studies, and direct practice effectively improves vocational students' digital literacy and supports their transition from passive technology users to responsible digital creators.

Keywords: digital literacy; digital ethics; digital security; AI technology; human resource development

1. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi digital yang sangat pesat di era globalisasi telah membawa perubahan signifikan dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk dunia pendidikan. Literasi digital menjadi salah satu kompetensi penting yang harus dimiliki pelajar agar mampu beradaptasi dan bersaing di era Revolusi Industri 4.0. Permasalahan literasi digital di kalangan pelajar bukan isu baru di Indonesia. Berdasarkan survei Kementerian Komunikasi dan Informatika Republik Indonesia bersama Katadata Insight Center (2021), indeks literasi digital masyarakat Indonesia berada pada skor 3,49 dari skala 5, dengan aspek keamanan digital dan etika digital sebagai dua komponen yang masih tergolong rendah.

Kondisi ini turut ditemukan di lingkungan SMK Atlantis Plus, Depok, Jawa Barat, sebuah institusi pendidikan kejuruan dengan jurusan yang berorientasi pada industri kreatif dan administrasi bisnis. Observasi awal menunjukkan bahwa sebagian besar siswa telah intens menggunakan perangkat digital dan media sosial, namun pemanfaatannya masih didominasi kegiatan hiburan dan interaksi sosial dasar, bukan kegiatan produktif dan edukatif. Masih ditemukan pula risiko berupa penyebaran hoaks, cyberbullying, phishing, serta rendahnya kesadaran menjaga data pribadi dan jejak digital yang positif.

Gap penelitian yang ingin diisi melalui kegiatan ini adalah masih minimnya program literasi digital di lingkungan SMK yang secara khusus mengintegrasikan tiga aspek sekaligus, yaitu pemahaman konseptual literasi digital, penguatan etika dan keamanan digital, serta keterampilan praktis memanfaatkan platform AI untuk menunjang pembelajaran. Sebagai bentuk pelaksanaan Tri Dharma Perguruan Tinggi, mahasiswa Program Studi Manajemen Universitas Pamulang menyelenggarakan kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PKM) di SMK Atlantis Plus pada 16 Mei 2026 dengan judul “Pengembangan SDM Pelajar SMK Atlantis Plus melalui Literasi Digital dan Pemanfaatan Teknologi”, yang dibimbing oleh Fathan Arif, S.E., M.M. (Program Studi Manajemen Universitas Pamulang, 2026; Arif & Purba, 2026).

Tujuan dari kegiatan ini adalah: (1) meningkatkan pemahaman pelajar mengenai konsep literasi digital secara komprehensif; (2) meningkatkan kemampuan pelajar dalam memanfaatkan teknologi digital, termasuk teknologi AI seperti ChatGPT, NotebookLM, Gemini AI, dan Perplexity, secara produktif dan kreatif untuk menunjang pembelajaran; serta (3) menumbuhkan kesadaran pelajar terhadap pentingnya etika digital dan keamanan digital dalam aktivitas sehari-hari di ruang digital. Artikel ini disusun untuk mendokumentasikan rancangan,

pelaksanaan, dan hasil evaluasi kegiatan tersebut sebagai kontribusi keilmuan bagi pengembangan program literasi digital berbasis pengabdian masyarakat di lingkungan pendidikan kejuruan.

2. TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Teori Utama

Gilster (1997) mendefinisikan literasi digital sebagai kemampuan memahami dan menggunakan informasi dari berbagai sumber digital secara efektif, sementara UNESCO (2021) memperluas definisi tersebut menjadi seperangkat kompetensi kognitif, teknis, dan sosial dalam menggunakan teknologi digital secara bertanggung jawab. Buckingham (2015) menekankan bahwa literasi digital generasi muda tidak cukup hanya berupa kemampuan teknis mengoperasikan perangkat, tetapi juga kemampuan kritis dalam memahami dan mengevaluasi konten digital. Hague dan Payton (2010) menambahkan bahwa literasi digital perlu diintegrasikan lintas kurikulum dan lebih efektif dikuasai melalui pendekatan praktik langsung dibandingkan hanya penyampaian konsep secara teoretis.

2.2 Penelitian Terdahulu

Penelitian terdahulu memperkuat urgensi persoalan ini. Livingstone (2014) menemukan bahwa generasi muda rentan terhadap risiko digital, termasuk paparan konten berbahaya, penyalahgunaan privasi, dan interaksi tidak aman dengan pihak asing. Nasrullah (2017) menegaskan bahwa platform media sosial berpotensi menjadi sarana penyebaran hoaks dan ujaran kebencian yang merusak tatanan sosial, sehingga pemahaman kritis terhadap mekanisme penyebaran informasi menjadi kunci pencegahan dampak negatif platform digital.

Di sisi lain, perkembangan teknologi kecerdasan buatan (Artificial Intelligence/AI) membuka peluang baru bagi pembelajaran. Kasneci et al. (2023) menjelaskan bahwa model bahasa besar seperti ChatGPT dapat berfungsi sebagai tutor virtual yang mendukung proses belajar mandiri (lihat juga OpenAI, 2024). Google (2023) dan Google for Education (2024) menjelaskan bahwa NotebookLM dirancang untuk membantu pengguna merangkum dan mengeksplorasi dokumen referensi dengan risiko halusinasi AI yang relatif lebih rendah dibanding model generatif umum. Kajian *Frontiers in Education* (2024) melalui analisis SWOT menemukan kelebihan ChatGPT pada aspek kemudahan akses dan personalisasi materi, meskipun tetap memiliki tantangan berupa risiko ketergantungan dan akurasi informasi. Temuan-temuan ini menjadi dasar pemilihan empat platform AI (ChatGPT, NotebookLM, Gemini AI, dan

Perplexity) sebagai materi inti dalam kegiatan PKM ini, sekaligus memperkuat kerangka acuan bahwa integrasi teori literasi digital dengan praktik pemanfaatan AI relevan diterapkan pada konteks pelajar SMK (Kemendikbud, 2022; UNESCO, 2018).

3. METODE PENELITIAN

3.1 Jenis Kegiatan

Kegiatan ini menggunakan pendekatan pengabdian kepada masyarakat (community service research) yang memadukan metode kuantitatif sederhana (pre-test dan post-test) dengan metode kualitatif deskriptif berbasis observasi partisipatif.

3.2 Populasi dan Sampel

Subjek kegiatan adalah 40 siswa SMK Atlantis Plus, Depok, dari berbagai jurusan, yaitu Manajemen Perkantoran dan Layanan Bisnis (MPLB), Desain Komunikasi Visual (DKV), Broadcasting dan Perfilman (BCF), Teknik Jaringan Komputer dan Telekomunikasi (TJKT), serta Layanan Kesehatan dan Caregiver (LKC). Kegiatan dilaksanakan pada 16 Mei 2026 dan melibatkan dua belas mahasiswa pengabdian yang terbagi ke dalam empat kelompok kerja dengan tanggung jawab masing-masing, yaitu penyampaian materi inti, fasilitasi diskusi dan ice breaking, administrasi-logistik-dokumentasi, serta promosi Penerimaan Mahasiswa Baru (PMB).

3.3 Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data dilakukan melalui tiga cara. Pertama, instrumen pre-test dan post-test berskala 0–100 digunakan untuk mengukur perubahan pemahaman peserta mengenai literasi digital, etika digital, keamanan digital, dan pengetahuan tentang AI sebelum dan sesudah intervensi. Kedua, lembar observasi digunakan oleh tim pengabdian untuk mencatat tingkat partisipasi, keaktifan, dan keterlibatan siswa selama sesi diskusi dan workshop. Ketiga, kuesioner kepuasan peserta disebarkan pada akhir kegiatan untuk menjaring umpan balik terkait relevansi materi, kualitas penyampaian, dan kepuasan terhadap keseluruhan program.

3.4 Definisi Operasional Variabel dan Materi Kegiatan

Materi kegiatan dirancang dalam tiga sesi yang saling berkesinambungan. Sesi pertama membahas konsep dasar literasi digital, etika digital, dan keamanan digital, termasuk pengenalan ancaman siber seperti phishing, hoaks, dan cyberbullying serta langkah-langkah

praktis melindungi data pribadi. Sesi kedua memperkenalkan empat platform AI, yaitu ChatGPT sebagai asisten belajar personal (Kasneci et al., 2023), NotebookLM dari Google untuk merangkum dan mengeksplorasi dokumen referensi (Google, 2023), Gemini AI sebagai model multimodal untuk eksplorasi ide kreatif, dan Perplexity AI sebagai mesin pencari berbasis AI yang menyertakan sumber referensi. Sesi ketiga merupakan workshop praktik pembuatan karya digital sederhana, seperti poster informatif menggunakan Canva atau presentasi interaktif menggunakan Google Slides, dengan pendampingan langsung dari mahasiswa pengabdian. Variabel utama yang diukur adalah tingkat pemahaman literasi digital (diukur melalui skor pre-test dan post-test), tingkat partisipasi (diukur melalui lembar observasi), dan tingkat kepuasan peserta (diukur melalui kuesioner).

3.5 Teknik Analisis Data

Metode pelaksanaan menggabungkan ceramah interaktif dengan media presentasi visual, diskusi kelompok dan studi kasus terkait permasalahan dunia digital, demonstrasi dan praktik langsung penggunaan platform AI, serta pendampingan individual selama sesi workshop. Analisis data dilakukan secara deskriptif kuantitatif dengan membandingkan rata-rata skor pre-test dan post-test untuk mengukur persentase peningkatan pemahaman, dengan indikator keberhasilan berupa peningkatan skor minimal 20 persen, serta analisis deskriptif kualitatif terhadap hasil observasi partisipasi dan kuesioner kepuasan peserta.

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 Hasil

Kegiatan PKM dilaksanakan pada Sabtu, 16 Mei 2026, pukul 09.00–13.00 WIB, bertempat di SMK Atlantis Plus, Jl. Bukit Sikumbang No. 103, Rangkapan Jaya Baru, Kecamatan Pancoran Mas, Kota Depok, Jawa Barat. Kegiatan dibuka dengan sambutan dari pihak sekolah yang diwakili oleh Wakil Kepala Sekolah Bidang Kesiswaan, dilanjutkan sambutan Ketua Panitia mahasiswa dan Dosen Pembimbing, Fathan Arif, S.E., M.M., yang menekankan pentingnya pelaksanaan Tri Dharma Perguruan Tinggi melalui kontribusi nyata mahasiswa kepada masyarakat. Rangkaian acara meliputi pre-test, penyampaian materi Sesi 1 dan Sesi 2, workshop praktik pembuatan karya digital, diskusi dan studi kasus, post-test dan pengisian kuesioner, sesi tanya jawab, hingga penyerahan sertifikat dan penutupan. Selain agenda inti literasi digital, kegiatan ini turut dirangkaikan dengan sosialisasi Penerimaan Mahasiswa Baru (PMB) Universitas Pamulang sebagai bentuk kolaborasi akademis antar-institusi (Program

Studi Manajemen Universitas Pamulang, 2026).



Dokumentasi Kegiatan PKM SMK ATLANTIS PLUS

Sebanyak 40 siswa mengikuti seluruh rangkaian kegiatan dengan antusias. Sesi materi inti dibawakan oleh perwakilan mahasiswa pengabdian yang berfokus pada pentingnya literasi digital di kalangan remaja, mencakup pemanfaatan teknologi secara bijak, aman, dan produktif untuk menunjang proses belajar maupun persiapan karier di masa depan. Peserta tampak interaktif dalam mengajukan pertanyaan seputar etika bermedia sosial hingga pemanfaatan platform digital untuk kepentingan akademik dan kewirausahaan.

Perbandingan hasil pre-test dan post-test menunjukkan peningkatan rata-rata skor pemahaman peserta yang signifikan. Rincian hasil evaluasi disajikan pada Tabel 1.

Tabel 1. Ringkasan Hasil Evaluasi Kegiatan PKM

Aspek Evaluasi	Sebelum Kegiatan	Sesudah Kegiatan
Rata-rata skor pemahaman	55–60 / 100	78–82 / 100
Peningkatan pemahaman	–	>30% (target min. 20%)
Kesadaran etika digital	Rendah–sedang	Meningkat signifikan
Kemampuan penggunaan AI	Sebagian besar belum bisa	85% mampu gunakan ≥ 2 platform
Kepuasan peserta	–	>85% menyatakan puas

Sumber: Hasil evaluasi kegiatan PKM, Mei 2026.

Pada sesi pre-test, rata-rata skor peserta berada di kisaran 55–60 dari skala 100, mencerminkan pemahaman awal yang masih terbatas mengenai literasi digital, etika digital, keamanan digital, dan teknologi AI. Setelah mengikuti seluruh rangkaian kegiatan, rata-rata skor post-test meningkat menjadi 78–82, atau mengalami peningkatan lebih dari 30 persen dan melampaui target minimal 20 persen yang telah ditetapkan sebelumnya.

4.2 Pembahasan

Hasil ini mengonfirmasi temuan Hague dan Payton (2010) bahwa literasi digital akan lebih efektif dikuasai apabila diintegrasikan melalui pendekatan praktik langsung, bukan hanya melalui penyampaian konsep secara teoretis. Observasi langsung menunjukkan tingkat keaktifan dan partisipasi peserta yang tinggi. Sesi diskusi studi kasus tentang hoaks dan cyberbullying mendapat respons antusias, dengan banyak peserta berbagi pengalaman pribadi terkait interaksi dengan konten bermasalah di media sosial. Temuan ini sejalan dengan hasil survei Kominfo dan Katadata Insight Center (2021) yang menunjukkan bahwa etika digital dan keamanan digital merupakan dua komponen literasi digital dengan skor terendah di Indonesia, sehingga intervensi berbasis studi kasus nyata terbukti relevan untuk meningkatkan kesadaran peserta terhadap kedua aspek tersebut. Hal ini juga memperkuat argumen Nasrullah (2017) bahwa pemahaman kritis terhadap mekanisme penyebaran informasi di media sosial menjadi kunci pencegahan dampak negatif platform digital.

Sesi workshop praktik AI menunjukkan respons paling positif di antara seluruh rangkaian kegiatan, dengan sebagian besar peserta mampu menggunakan setidaknya dua dari empat platform AI yang diperkenalkan secara mandiri sebelum sesi berakhir. Sejalan dengan Kasneci et al. (2023), ChatGPT dipersepsikan peserta sebagai asisten belajar yang membantu menjelaskan konsep sulit dan memberikan umpan balik terhadap tugas, sementara NotebookLM dinilai bermanfaat untuk merangkum dan mengelola bahan ajar dengan risiko halusinasi AI yang lebih rendah (Google for Education, 2024). Gemini AI dan Perplexity AI memperkaya kemampuan peserta dalam eksplorasi ide kreatif serta penelusuran informasi yang disertai sumber referensi yang jelas. Temuan ini sejalan dengan kajian *Frontiers in Education* (2024) yang menunjukkan bahwa kemudahan akses dan personalisasi materi menjadi kelebihan utama pemanfaatan large language model dalam pembelajaran, meskipun tantangan literasi kritis terhadap akurasi keluaran AI tetap perlu terus ditekankan kepada peserta.

Hasil kuesioner kepuasan menunjukkan bahwa lebih dari 85 persen peserta menyatakan puas terhadap kegiatan PKM ini, dengan sesi workshop praktik AI dinilai sebagai sesi paling bermanfaat. Peserta menghasilkan berbagai karya digital selama sesi workshop, termasuk poster literasi digital, presentasi singkat tentang keamanan siber, dan konten edukatif tentang penggunaan AI secara etis. Capaian ini menunjukkan keberhasilan program dalam mendorong transisi siswa dari pengguna teknologi pasif menjadi kreator digital yang lebih produktif, sejalan dengan tujuan pengembangan kompetensi abad ke-21 sebagaimana ditekankan UNESCO (2021) dan Kemendikbud (2022). Secara teoretis, temuan ini juga memperkuat

pandangan Buckingham (2015) bahwa literasi digital pelajar perlu dibangun melalui kombinasi pemahaman teknis dan kemampuan kritis, bukan sekadar keterampilan mengoperasikan perangkat.

5. KESIMPULAN

Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat berjudul “Pengembangan SDM Pelajar melalui Literasi Digital dan Pemanfaatan Teknologi” yang dilaksanakan di SMK Atlantis Plus, Depok, pada 16 Mei 2026 terbukti berhasil meningkatkan pemahaman, kesadaran etika dan keamanan, serta keterampilan praktis siswa dalam memanfaatkan teknologi digital, termasuk teknologi AI. Hasil evaluasi menunjukkan peningkatan rata-rata skor pemahaman peserta dari kisaran 55–60 menjadi 78–82, atau lebih dari 30 persen, melampaui target minimal 20 persen yang ditetapkan. Tingkat partisipasi peserta tergolong tinggi, kesadaran terhadap etika dan keamanan digital meningkat signifikan, serta sebagian besar peserta mampu mengoperasikan minimal dua dari empat platform AI yang diperkenalkan secara mandiri. Lebih dari 85 persen peserta menyatakan puas terhadap keseluruhan kegiatan.

Temuan ini menegaskan bahwa pendekatan yang memadukan ceramah interaktif, diskusi studi kasus, dan workshop praktik langsung merupakan metode yang efektif untuk program literasi digital bagi pelajar SMK. Pengenalan empat platform AI turut terbukti menjadi komponen yang paling menarik dan bermanfaat bagi peserta, menunjukkan besarnya potensi integrasi teknologi AI dalam program literasi digital sekolah untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Secara keseluruhan, kegiatan ini memberikan kontribusi nyata dalam membantu siswa SMK Atlantis Plus bertransisi dari pengguna teknologi yang pasif menjadi individu yang lebih sadar, kritis, dan kreatif dalam memanfaatkan teknologi digital, sekaligus menjadi wujud nyata pelaksanaan Tri Dharma Perguruan Tinggi oleh mahasiswa dan dosen Program Studi Manajemen Universitas Pamulang.

6. KETERBATASAN DAN SARAN

Kegiatan ini memiliki beberapa keterbatasan. Pertama, intervensi hanya dilaksanakan dalam satu hari sehingga belum dapat mengukur keberlanjutan pemahaman dan perubahan perilaku peserta dalam jangka panjang. Kedua, sampel kegiatan terbatas pada 40 siswa dari satu sekolah sehingga hasil belum dapat digeneralisasikan untuk konteks SMK lain dengan karakteristik berbeda. Ketiga, instrumen pre-test dan post-test yang digunakan bersifat sederhana dan belum

melalui proses uji validitas serta reliabilitas secara formal, sementara data kepuasan peserta bersifat self-report yang berpotensi mengandung bias subjektivitas. Keempat, kegiatan ini tidak menyertakan kelompok kontrol sehingga peningkatan skor belum sepenuhnya dapat diatribusikan secara eksklusif pada intervensi yang diberikan.

Berdasarkan keterbatasan tersebut, pihak sekolah disarankan mengintegrasikan materi literasi digital secara sistematis ke dalam kurikulum atau kegiatan ekstrakurikuler berkelanjutan agar dampaknya tidak berhenti pada satu kali intervensi. Perguruan tinggi disarankan mengembangkan program serupa secara berkesinambungan di sekolah-sekolah mitra lain melalui kerja sama formal, disertai instrumen evaluasi yang telah diuji validitas dan reliabilitasnya. Penelitian lanjutan juga disarankan menggunakan desain dengan kelompok kontrol serta pengukuran tindak lanjut (follow-up) beberapa bulan setelah intervensi untuk menguji efektivitas dan dampak jangka panjang program literasi digital terhadap kesiapan kerja pelajar SMK.

REFERENSI

- Arif, F., & Purba, R. (2026, 20 Mei). Mahasiswa Unpam, gelar PKM dan promosi PMB di SMK Atlantis Plus Depok. *IDN Times*.
<https://www.idntimes.com/news/community/mahasiswa-unpam-gelar-pkm-dan-promosi-pmb-di-smk-atlantis-plus-depok-01-9wz4k-w0j3cv>
- Buckingham, D. (2015). Defining digital literacy—What do young people need to know about digital media? *Nordic Journal of Digital Literacy*, 10(1), 21–34.
- Frontiers in Education. (2024). The use of ChatGPT in teaching and learning: A systematic review through SWOT analysis approach. *Frontiers in Education*, 9.
<https://doi.org/10.3389/educ.2024.1328769>
- Gilster, P. (1997). *Digital literacy*. Wiley.
- Google. (2023). *Introducing NotebookLM*. Google Blog.
<https://blog.google/technology/ai/notebooklm-google-ai/>
- Google for Education. (2024). *Understand anything with NotebookLM*.
<https://edu.google.com/ai-notebooklm/>
- Hague, C., & Payton, S. (2010). *Digital literacy across the curriculum*. Futurelab.
- Kasneci, E., Sessler, K., Küchemann, S., Bannert, M., Dementieva, D., Fischer, F., ... & Kasneci, G. (2023). ChatGPT for good? On opportunities and challenges of large language models for education. *Learning and Individual Differences*, 103, 102274.
<https://doi.org/10.1016/j.lindif.2023.102274>
- Kementerian Komunikasi dan Informatika Republik Indonesia & Katadata Insight Center. (2021). *Status literasi digital Indonesia 2021*. Kominfo.
- Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia. (2022). *Panduan literasi digital untuk pendidikan*. Kemendikbud.
- Livingstone, S. (2014). Developing social media literacy: How children learn to interpret risky opportunities on social network sites. *Communications*, 39(3), 283–303.
- Nasrullah, R. (2017). *Media sosial: Perspektif komunikasi, budaya, dan sosioteknologi*. Simbiosis Rekatama Media.

OpenAI. (2024). *Introducing ChatGPT Edu*. <https://openai.com/index/introducing-chatgpt-edu/>

Program Studi Manajemen Universitas Pamulang. (2026). *Tingkatkan literasi digital, mahasiswa Manajemen Universitas Pamulang gelar PKM dan promosi PMB di SMK Atlantis Plus Depok*. <https://manajemen.unpam.ac.id/berita/posts/tingkatkan-literasi-digital-mahasiswa-manajemen-universitas-pamulang-gelar-pkm-dan-promosi-pmb-di-smk-atlantis-plus-depok>

Tim Pengabdian Program Studi Manajemen Universitas Pamulang. (2026). *Laporan akhir pengabdian kepada masyarakat: Pengembangan SDM pelajar SMK Atlantis Plus melalui literasi digital dan pemanfaatan teknologi*. Universitas Pamulang.

UNESCO. (2018). *A global framework of reference on digital literacy skills for indicator 4.4.2*. UNESCO. <https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000265403>

UNESCO. (2021). *Digital literacy global framework*. UNESCO. <https://unevoc.unesco.org/home/Digital+Competence+Frameworks>