

## PENGUATAN LITERASI DIGITAL UNTUK MENINGKATKAN KECAKAPAN TEKNOLOGI BAGI SISWA SDN 3 ALASANGKER

**Ni Luh Dewi Sintiari<sup>1</sup>, Ni Putu Nita Nathalia<sup>1</sup>, Ni Nyoman Ayu Hari Savitri<sup>2</sup>, I Gede Dhananjaya<sup>1</sup>, Luh Joni Erawati Dewi<sup>1</sup>, Ni Wayan Marti<sup>1</sup>, I Ketut Purnamawan<sup>1</sup>, Kadek Yota Ernanda Aryanto<sup>1</sup>**

<sup>1</sup>Jurusan Teknik Informatika FTK UNDIKSHA; <sup>2</sup>Jurusan Hukum dan Kewarganegaraan FHIS UNDIKSHA

Email: luh.dewi.sintiari@undiksha.ac.id

### ABSTRACT

*The rapid growth of information and communication technology (ICT) has transformed human life, making digital literacy a crucial skill for safe and responsible use of technology. However, children in rural areas often face limited access, lack of parental supervision, and insufficient digital education. This community service program was carried out at SD Negeri 3 Alasangker, Buleleng, Bali, to provide elementary students with basic digital literacy training. The program introduced safe internet practices, social media ethics, the use of Augmented Reality (AR) to learn Balinese traditional music, and awareness of cyberbullying. Post-training evaluations showed improvements in students' understanding of digital safety, ethics, cultural appreciation, and preventive measures against cyberbullying. These results demonstrate that the training can strengthen digital literacy of elementary students in rural areas to participate safely and productively in the digital era.*

**Keywords:** digital literacy, augmented reality, cyberbullying, elementary school

### ABSTRAK

*Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) menuntut setiap individu memiliki literasi digital yang memadai agar mampu menggunakan teknologi secara aman dan bertanggung jawab. Namun, anak-anak di daerah pedesaan sering menghadapi keterbatasan akses, minimnya pengawasan orang tua, serta kurangnya edukasi digital. Kegiatan pengabdian ini dilaksanakan di SD Negeri 3 Alasangker, Buleleng, Bali, dengan tujuan membekali siswa sekolah dasar melalui pelatihan literasi digital. Materi yang diberikan mencakup internet aman, etika bermedia sosial, pemanfaatan Augmented Reality (AR) untuk mengenalkan alat musik tradisional Bali, serta pencegahan cyberbullying. Hasil evaluasi pasca pelatihan menunjukkan peningkatan pemahaman siswa pada aspek keamanan digital, etika online, apresiasi budaya lokal, dan sikap menghadapi cyberbullying. Temuan ini menunjukkan bahwa pelatihan tersebut dapat memperkuat literasi digital siswa sekolah dasar di daerah pedesaan untuk berpartisipasi secara aman dan produktif di era digital.*

**Kata kunci:** literasi digital, augmented reality, cyberbullying, sekolah dasar

### PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) yang sangat pesat dalam dua dekade terakhir telah merevolusi berbagai aspek kehidupan manusia. Inovasi seperti komputasi awan, kecerdasan buatan (AI), big data, *Internet of Things* (IoT), dan jaringan 5G telah memperluas cakrawala pemanfaatan teknologi digital dalam kehidupan sehari-hari, pendidikan, pekerjaan, hingga interaksi sosial. Transformasi digital ini menuntut masyarakat untuk tidak hanya menjadi pengguna pasif, tetapi juga memiliki kecakapan yang memadai agar mampu

menyaring, memahami, dan mengelola informasi secara bijak di tengah derasnya arus data dan konten digital. Dalam konteks inilah, literasi digital menjadi keterampilan esensial yang harus dimiliki oleh setiap individu.

UNESCO mendefinisikan literasi digital sebagai kemampuan seseorang dalam menggunakan TIK untuk menemukan, mengevaluasi, menciptakan, dan mengomunikasikan informasi dengan mengintegrasikan aspek kognitif, etis, sosial-emosional, serta teknis. Martin (2006) dalam Koltay (2011) juga menekankan bahwa literasi digital mencakup kesadaran, sikap, dan

kemampuan individu dalam memanfaatkan perangkat digital secara bijak dalam konteks kehidupan nyata, guna membangun pengetahuan baru dan menjalin komunikasi yang konstruktif. Sementara itu, Baskoro et al. (2023) menegaskan bahwa literasi digital bukan hanya tentang kemampuan menggunakan perangkat, tetapi juga tentang memahami dunia digital secara menyeluruh, termasuk internet, komputer, dan berbagai perangkat digital lainnya.

Generasi Z, yakni generasi yang lahir dan tumbuh dalam lingkungan digital, sangat akrab dengan perangkat teknologi. Akan tetapi, kedekatan ini belum tentu diiringi dengan pemahaman mendalam mengenai tata kelola informasi digital yang sehat. Banyak remaja lebih menyukai konten visual dan interaktif dibandingkan media cetak, sehingga menjadikan media digital sebagai sumber utama informasi mereka (Wanda, 2023). Di satu sisi, digitalisasi memberikan peluang besar bagi pengembangan diri, tetapi di sisi lain, tanpa literasi digital yang memadai, anak-anak dan remaja sangat rentan terhadap risiko-risiko seperti misinformasi, penipuan daring, *cyberbullying*, hingga kecanduan digital. Kondisi ini menjadi lebih kompleks pada anak-anak dan remaja yang tinggal di daerah pedesaan, yang seringkali menghadapi keterbatasan akses terhadap teknologi, minimnya pengawasan orang tua dalam penggunaan teknologi, dan kurangnya edukasi tentang dunia digital. Meski kini banyak anak dan remaja telah memiliki perangkat digital seperti smartphone, pemanfaatannya belum tentu mengarah pada penggunaan yang produktif dan aman. Oleh sebab itu, intervensi edukatif sangat dibutuhkan untuk memastikan bahwa anak-anak ini memiliki bekal literasi digital yang cukup untuk berpartisipasi aktif dan aman dalam masyarakat digital yang terus berkembang.

Akan tetapi, pendidikan formal di sekolah belum sepenuhnya mampu menjawab kebutuhan literasi digital secara menyeluruh. Kurikulum yang padat dan terbatasnya pelatihan guru dalam bidang literasi digital menjadi tantangan

tersendiri. Oleh karena itu, dibutuhkan pendekatan alternatif melalui kegiatan edukatif di luar kurikulum yang diterapkan di sekolah. Berbagai program pengabdian masyarakat juga telah dilakukan untuk menjawab tantangan ini, khususnya yang menyasar anak-anak panti asuhan maupun daerah terpencil (Desmiati et al., 2023; Harahap et al., 2022; Habiburrahman & Fatmawati, 2020). Namun demikian, upaya ini perlu diperluas dan disesuaikan dengan kebutuhan lokal masing-masing wilayah.

Rahmadanita (2022) menekankan bahwa kolaborasi antara keluarga, pemerintah, dan masyarakat merupakan kunci dalam membentuk generasi yang cakap digital. Sejalan dengan itu, penelitian oleh Pratiwi & Pritanova (2017), Firdaus et al. (2020), dan Wanda (2023), menunjukkan bahwa peningkatan literasi digital berkontribusi positif terhadap perilaku remaja dalam menggunakan internet secara sehat.

Berdasarkan latar belakang tersebut, kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dirancang untuk memberikan pelatihan literasi digital kepada anak-anak di SD Negeri 3 Alasangker. Sekolah dasar ini berlokasi di Desa Alasangker, kawasan tenggara Kecamatan Buleleng, Kabupaten Buleleng, Provinsi Bali, yang masih cukup jauh dari pusat kota. Pelatihan literasi digital ini bertujuan untuk membekali peserta dengan keterampilan dasar dalam memanfaatkan teknologi digital secara aman, produktif, dan bertanggung jawab. Selain itu, pelatihan ini diharapkan dapat meningkatkan kepercayaan diri anak-anak dalam mengekspresikan diri serta mengembangkan potensi mereka melalui media digital, sekaligus menumbuhkan kesadaran akan tantangan dan risiko yang mungkin timbul di dunia maya. Dengan pelatihan ini, diharapkan anak-anak di daerah terpencil pun mampu mengikuti laju kemajuan teknologi informasi dan mengambil manfaat positif dari proses digitalisasi yang semakin merata.

## METODE

Kegiatan pengabdian dilaksanakan pada tanggal 19 Agustus 2025 di SDN 3 Alasangker, Kecamatan Buleleng, Kabupaten Buleleng, Provinsi Bali. Peserta pelatihan dalam kegiatan pengabdian masyarakat ini adalah siswa Sekolah Dasar Negeri 3 Alasangker, Desa Alasangker, yang berada di kelas 5 atau kelas 6 dengan jumlah 36 siswa. Sekolah ini dipilih karena keterbatasan akses terhadap pelatihan teknologi informasi dan kebutuhan penguatan literasi digital. Siswa SD diprioritaskan karena berada pada tahap perkembangan kognitif dan sosial yang penting dalam membentuk keterampilan digital yang positif sekaligus pelestarian budaya lokal melalui media inovatif seperti Augmented Reality untuk mengenalkan alat musik tradisional Bali.



Gambar 1. Lokasi pengabdian di SDN 3 Alasangker

Kegiatan pengabdian ini dilaksanakan melalui pelatihan, penyuluhan, dan pendampingan dengan tujuan meningkatkan pemahaman peserta mengenai literasi digital. Metode yang digunakan meliputi ceramah untuk mentransfer pengetahuan, diskusi untuk mendorong interaksi serta kolaborasi, dan simulasi/praktik kerja untuk melibatkan peserta dalam penerapan langsung materi yang diajarkan dalam pelatihan.

Keberhasilan program ini diukur dengan mengacu pada indikator berikut: (1) Kegiatan berlangsung sesuai jadwal kegiatan; (2) Setiap sesi dihadiri oleh minimal 75% peserta; (3) Adanya peningkatan kemampuan dan keterampilan dari peserta pelatihan; dan (4) Respon positif dari seluruh peserta pelatihan.

Adapun alat evaluasi kuantitatif yang digunakan adalah kuesioner yang diberikan dalam bentuk post-test. Penilaian post-test dilaksanakan oleh peserta di akhir pelatihan. Data tersebut selanjutnya dianalisis untuk melihat perkembangan pemahaman peserta terhadap substansi materi pelatihan.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan pengabdian masyarakat ini dilaksanakan melalui tahapan persiapan, pelaksanaan, dan evaluasi. Tahap persiapan kegiatan meliputi: (1) Kunjungan dan observasi ke pihak mitra untuk mempelajari kebutuhan mitra; (2) Perancangan program bersama dengan mitra; (3) Penyiapan silabus, materi, modul pelatihan, dan rancangan evaluasi kegiatan bersama dengan tim. Pada tahap observasi, tim pengabdi berdiskusi dengan mitra yang diwakili oleh pegawai Tata Usaha SDN 3 Alasangker untuk menyampaikan tujuan pengabdian. Mitra menyambut dengan baik diadakannya kegiatan ini. Pasca pengumuman pendanaan dari LPPM Undiksha, tim kembali menghubungi mitra untuk menjadwalkan kegiatan serta menentukan peserta kegiatan. Selanjutnya, tim pengabdi bersama dengan mahasiswa menyiapkan materi yang akan dipresentasikan pada kegiatan pelatihan literasi digital.

Tahap pelaksanaan kegiatan meliputi: (1) Penyiapan lokasi dan perlengkapan penunjang kegiatan; (2) Pelaksanaan pelatihan Literasi Digital; (3) Evaluasi pelaksanaan kegiatan “Pelatihan Literasi Digital” dilaksanakan. Kegiatan dilaksanakan pada Selasa, 19 Agustus 2025 bertempat di ruang kelas SDN 3 Alasangker. Adapun peserta kegiatan adalah siswa kelas 5 dan kelas 6 yang berjumlah 36 orang, beserta beberapa guru pendamping. Pada kegiatan ini, mitra memberikan dukungan berupa penyediaan tempat dan fasilitas seperti proyektor LCD dan sound system. Kegiatan ini berlangsung dari pukul 08.00 hingga 12.00.



Gambar 2. Foto bersama tim pengabdi dan mitra setelah kegiatan pelatihan

Pelatihan literasi digital yang diberikan kepada anak-anak SD Negeri 3 Alasangker dibagi menjadi 3 (tiga) sub-kegiatan. Topik pelatihan yang pertama adalah “Pelatihan internet aman, etika online, dan perilaku bijak bermedia sosial” yang dibawakan oleh Ni Putu Nita Nathalia dari program studi S1 Ilmu Komputer. Kegiatan ini bertujuan untuk mengajarkan kepada anak-anak tentang pentingnya keselamatan online, termasuk privasi data, identifikasi informasi palsu, dan bagaimana berperilaku dengan sopan di platform online. Tujuan utama dari kegiatan ini adalah untuk meningkatkan kesadaran anak-anak tentang bagaimana perilaku mereka di media sosial dapat mempengaruhi diri mereka sendiri dan orang lain. Kegiatan ini mendorong anak-anak untuk terlibat secara positif dalam komunitas online mereka, seperti dengan berpartisipasi dalam diskusi bermanfaat, mendukung kampanye amal, atau mempromosikan kesadaran akan isu-isu penting.



Gambar 3. Pemaparan materi “Keamanan Berinternet dan Etika Media Sosial”

Topik kedua yang dipaparkan kepada siswa adalah “Penggunaan aplikasi berbasis

Augmented Reality (AR) untuk pengenalan alat musik tradisional Bali” yang dibawakan oleh I Gede Dhananjaya dari program studi D4 Teknologi Rekayasa Perangkat Lunak. Dalam kegiatan ini, anak-anak diperkenalkan dengan teknologi Augmented Reality (AR) melalui sebuah aplikasi interaktif yang dirancang untuk mengenalkan alat musik tradisional Bali secara visual dan menarik. Aplikasi yang digunakan merupakan produk Tugas Akhir dari mahasiswa TRPL (Arianta, 2024). Melalui media AR, anak-anak dapat melihat representasi tiga dimensi dari alat musik seperti kendang, reong, ceng-ceng, gong, dan lainnya, seolah-olah alat musik tersebut hadir langsung di hadapan mereka. Penggunaan teknologi AR ini bertujuan untuk meningkatkan minat belajar peserta terhadap budaya lokal sekaligus menumbuhkan apresiasi mereka terhadap kekayaan seni tradisional Bali. Dengan menyaksikan bentuk, nama, dan suara dari masing-masing alat musik secara langsung melalui aplikasi, proses pembelajaran menjadi lebih kontekstual dan mudah dipahami oleh anak-anak sekolah dasar.



Gambar 4. Pemaparan materi “Pengenalan Aplikasi Permainan Musik Tradisional Bali berbasis AR”

Topik ketiga yang dipaparkan adalah “Menjauhkan diri dari *cyberbullying*”. Dalam kegiatan ini, anak-anak diperkenalkan pada pentingnya menjauhkan diri dari perilaku *cyberbullying*, yang dibawakan oleh Ni Nyoman Ayu Hari Savitri dari program studi S1 Ilmu Hukum. Melalui diskusi interaktif dan simulasi sederhana, peserta didik belajar mengenali contoh-contoh *cyberbullying*, seperti mengejek, menyebarkan gosip, atau

membagikan informasi pribadi orang lain tanpa izin. Anak-anak juga diajak untuk memahami dampak negatif *cyberbullying* terhadap perasaan dan kepercayaan diri teman sebaya. Selain itu, kegiatan ini melatih anak-anak untuk mengambil sikap yang tepat ketika menghadapi *cyberbullying*, misalnya dengan tidak membalas ejekan, tidak menyebarkan kembali pesan yang menyakitkan, serta segera melapor kepada guru atau orang tua. Dengan cara ini, peserta didik tidak hanya belajar menjaga diri di dunia digital, tetapi juga dilatih untuk membangun empati, rasa saling menghargai, dan kebiasaan berkomunikasi yang positif.



Gambar 5. Pemaparan materi “Menjauhkan Diri dari *Cyberbullying*”

Adapun alat evaluasi yang digunakan adalah kuesioner yang diberikan dalam bentuk post-test. Penilaian post-test dilaksanakan oleh peserta beberapa hari pasca pelatihan terlaksana. Dari 36 peserta pelatihan, seluruhnya mengikuti kegiatan post test. Soal diberikan dalam bentuk pilihan ganda dengan memberikan 3 pertanyaan untuk masing-masing topik sosialisasi yang dipaparkan pada saat kegiatan. Data tersebut selanjutnya dianalisis untuk melihat perkembangan pemahaman peserta terhadap substansi materi pelatihan.



Gambar 6. Pelaksanaan post-test

Kuesioner yang diberikan kepada peserta pelatihan mengevaluasi poin-poin berikut ini yang menjadi bagian dari topik pelatihan. Deskripsi lebih rinci terkait dengan materi kuesioner adalah sebagai berikut.

- Aspek pemahaman teknologi AR
  1. Apa kegunaan aplikasi media pembelajaran alat musik tradisional berbasis Augmented Reality (AR)?
  2. Apa yang bisa ditampilkan oleh aplikasi AR untuk belajar alat musik tradisional
  3. Contoh alat musik tradisional Bali yang dapat dipelajari dengan aplikasi AR
- Pemahaman tentang internet aman
  1. Apa yang harus dilakukan jika ada orang asing yang meminta alamat rumah kita di media sosial?
  2. Hal yang paling aman dilakukan ketika kita menerima pesan berisi link (tautan) dari orang yang tidak dikenal
  3. Hal yang sebaiknya tidak kita bagikan di internet untuk menjaga keamanan pribadi
- Etika di media sosial
  1. Apa yang dimaksud dengan etika di media sosial?
  2. Hal apa yang tidak boleh dilakukan saat menggunakan media sosial?
  3. Mengapa kita harus menjaga sopan santun saat berkomunikasi di media sosial?
- Menghindari *cyberbullying* di media sosial
  1. Apa yang dimaksud dengan *cyberbullying*?
  2. Apa yang sebaiknya dilakukan jika kamu melihat temanmu diejek di media sosial?
  3. Cara terbaik untuk menghindari *cyberbullying* di media sosial

Hasil sebaran post-test kepada 36 siswa ditampilkan pada Tabel 1 berikut ini.

SOAL	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
SKOR	0.94	0.94	0.81	0.81	0.89	0.69	0.89	0.92	0.80	0.92	0.56	0.89

Tabel 1. Hasil sebaran kuesioner post-test oleh 36 peserta pelatihan

Hasil jawaban benar pada aspek “Pemahaman Teknologi AR dan Budaya Lokal” adalah 94%, 94%, dan 81%. Angka tersebut menunjukkan bahwa sebagian besar peserta telah memahami fungsi aplikasi media pembelajaran berbasis augmented reality (AR), cara penggunaannya, serta dapat mengidentifikasi alat musik tradisional Bali yang diajarkan. Tingginya persentase pada dua soal pertama (94%) menunjukkan keberhasilan pelatihan dalam memperkenalkan teknologi AR sebagai sarana pembelajaran yang inovatif. Meskipun persentase pada soal ke-3 sedikit lebih rendah (81%), hasil ini tetap memperlihatkan bahwa mayoritas peserta dapat mengenali budaya lokal, khususnya alat musik tradisional Bali.

Pada aspek “Pemahaman tentang Internet Aman”, persentase jawaban benar adalah 81%, 89%, dan 69%. Dua soal pertama (dengan persentase 81% dan 89%) menunjukkan bahwa peserta cukup mampu memahami pentingnya menjaga privasi dan menghindari tautan mencurigakan. Namun, soal ke-6 yang berkaitan dengan informasi pribadi hanya memperoleh 69%. Hal ini mengindikasikan bahwa meskipun pemahaman dasar sudah cukup baik, peserta masih perlu diberikan penekanan lebih lanjut mengenai pentingnya tidak menyebarkan data pribadi di internet. Secara keseluruhan, hasil ini menunjukkan keberhasilan pelatihan dalam menanamkan kesadaran tentang keamanan berinternet, meskipun masih ada ruang perbaikan.

Persentase jawaban benar untuk aspek “Etika Media Sosial” adalah 89%, 92%, dan 86%. Capaian tersebut mengindikasikan bahwa peserta telah memiliki pemahaman yang baik tentang etika berinteraksi di media sosial.

Tingginya nilai pada soal ke-8k (92%) menegaskan bahwa peserta mampu membedakan perilaku positif dan negatif ketika berkomunikasi secara daring. Secara umum, capaian di atas 85% pada semua soal memperlihatkan bahwa pelatihan berhasil meningkatkan kesadaran peserta mengenai pentingnya berperilaku sopan, menjaga privasi, dan menghindari penyebaran informasi yang salah di media sosial.

Hasil jawaban benar pada aspek “Menghindari Cyberbullying di Media Sosial” adalah 72%, 92%, dan 89%. Angka tertinggi (92%) menunjukkan bahwa peserta mampu menentukan sikap yang tepat saat melihat teman menjadi korban *cyberbullying*. Demikian pula, hasil 89% memperlihatkan bahwa mayoritas peserta memahami langkah-langkah pencegahan *cyberbullying*. Namun, pada soal kesepuluh (72%), masih terdapat sebagian peserta yang belum sepenuhnya memahami definisi *cyberbullying*. Meski demikian, secara keseluruhan hasil ini menggambarkan keberhasilan pelatihan dalam menumbuhkan kesadaran untuk menjauhkan diri dari perilaku negatif di media sosial serta menguatkan empati terhadap sesama.

## SIMPULAN

Pelaksanaan kegiatan pengabdian masyarakat berupa *Pelatihan Literasi Digital* di SD Negeri 3 Alasangker berjalan dengan baik dan mendapat sambutan positif dari mitra maupun peserta. Berdasarkan hasil evaluasi, pelatihan ini terbukti mampu meningkatkan pemahaman siswa terkait empat aspek utama, yaitu penggunaan teknologi AR untuk mengenal

budaya lokal, keamanan internet, etika bermedia sosial, serta pencegahan *cyberbullying*.

Capaian tertinggi terlihat pada aspek “Etika Media Sosial” dan “Teknologi AR” (di atas 85%), yang menunjukkan pemahaman baik siswa terhadap penggunaan teknologi secara positif dan apresiasi budaya lokal. Pada aspek “Internet Aman” dan “Cyberbullying”, meski hasilnya cukup tinggi, masih terdapat kelemahan pada pemahaman tentang kerahasiaan data pribadi serta definisi *cyberbullying*.

Dengan demikian, kegiatan pelatihan ini secara umum berhasil meningkatkan literasi digital peserta didik SD Negeri 3 Alasangker, baik dalam hal pemahaman teknologi, keamanan, etika, maupun sikap sosial di dunia maya. Hasil evaluasi juga menunjukkan bahwa metode penyampaian materi yang kontekstual dan interaktif efektif untuk membangun kesadaran serta perilaku positif anak-anak dalam menggunakan teknologi digital.

## DAFTAR RUJUKAN

- Arianta, K. Y. (2024). *Pemanfaatan augmented reality (AR) sebagai media pengenalan alat musik tradisional Bali* (Tugas akhir, Program Studi D4 Teknologi Rekayasa Perangkat Lunak, Universitas Pendidikan Ganesha).
- Internet World Stats. (2024). *Usage and population statistics*. Retrieved April 2024, from <http://www.internetworldstats.com>

- Koltay, T. (2011). The media and the literacies: Media literacy, information literacy, digital literacy. *Media, Culture & Society*, 33(2), 211–221. <https://doi.org/10.1177/0163443710393382>
- Meilinda, N., Malinda, F., & Aisyah, S. M. (2020). Literasi digital pada remaja digital (Sosialisasi pemanfaatan media sosial bagi pelajar sekolah menengah atas). *Jurnal Abdimas Mandiri*, 4(1). <https://doi.org/10.36982/jam.v4i1.1047>
- Mustaqim, I., & Kurniawan, N. (2017). Pengembangan media pembelajaran berbasis augmented reality. *Jurnal Edukasi Elektro*, 1(1).
- Pillai, S. K., Iksan, N., Abd Arif, H. B., Panessai, I. Y., Abdulbaqie, A. S., Yani, A., & Ismail. (2021). Kemudahan penggunaan augmented reality sebagai alat bantu pembelajaran online bagi meningkatkan kinerja dan prestasi siswa dalam seni ukiran kayu. *Journal of Engineering, Technology, and Applied Science*, 3(2), 48–57. <https://doi.org/10.36079/lamintang.jetas-0302.256>
- Raajan, N. R., Shiva, G., Mithun, P., & Vijayabhaskar, P. V. M. (2014). A review on: Augmented reality technologies, system and applications. *Asian Network for Scientific Information Journal*, 14(14), 1485–1486.
- Restianty, A. (n.d.). Literasi digital, sebuah tantangan baru dalam literasi media. *Jurnal Kehumasan GUNAHUMAS*.