

## Sosialisasi Empat Pilar Literasi Digital di SMP Islam Terpadu An Nizomiyah Jakarta

Dwi Kartikawati<sup>1\*</sup>, Nurhasanah<sup>2</sup>

<sup>1,2</sup>Program Studi Ilmu Komunikasi/FISIP, Universitas Nasional Jakarta, Indonesia  
Email: dwi.kartikawati@civitas.unas.ac.id, nurhaspiaini@gmail.com

### Abstrak

Tujuan dari kegiatan pengabdian masyarakat ini adalah untuk memberikan sosialisasi 4 (Empat) Pilar Literasi Digital Supaya Menjadi Cerdas Di Ruang Digital Di SMP Islam An Nizomiyah Jakarta. Kegiatan difokuskan di SMP An Nizomiyah Jakarta dikarenakan di sekolah ini belum pernah dikenalkan tentang literasi digital padahal hampir sebagian besar siswa menengah pertama di sekolah ini menggunakan media digital untuk berbagai hal yang tentunya beresiko terkena imbas negatifnya apabila tidak dibekali dengan pengetahuan literasi digital tersebut. Literasi digital menjadi keterampilan yang sangat diperlukan untuk dikuasai peserta didik sebagai generasi pemimpin masa mendatang. Oleh karena itu, pendidikan memiliki peran besar dalam mendukung penguasaan kemampuan literasi media digital peserta didik. Literasi media digital terjadi jika seseorang bisa mengolah berbagai informasi, memahami informasi serta berkomunikasi dengan efektif pada orang lain dalam berbagai bentuk media. Literasi media digital merupakan suatu keterampilan hidup yang tidak hanya melibatkan keterampilan menggunakan perangkat teknologi dan informasi tetapi juga keterampilan individu untuk bersosialisasi serta memiliki sikap berpikir kritis sebagai salah satu kompetensi digital.

**Kata Kunci:** Literasi Digital, Dampak negatif, Game Online, Sekolah Dasar.

### Abstract

*The purpose of this community service activity is to provide socialization of 4 (four) pillars of digital literacy to be smart in the digital space at SMP Islam An Nizomiyah Jakarta. Activities are focused on SMP An Nizomiyah Jakarta because this school has never been introduced to digital literacy even though most of the junior high school students in this school use digital media for various things which of course are at risk of being negatively affected if not equipped with digital literacy knowledge. Digital literacy is an indispensable skill for students to master as future generations of leaders. Therefore, education has a big role in supporting the mastery of students' digital media literacy skills. Digital media literacy occurs if a person can process various information, understand information, and communicate effectively with others in various forms of media. Digital media literacy is a life skill that not only involves the skills to use technology and information devices but also individual skills to socialize and have a critical thinking attitude as one of the digital competencies.*

**Keywords:** Digital Literacy, Negative impact, Online Games, Elementary School.

How to cite:	Dwi Kartikawati, Nurhasanah (2024) Sosialisasi Empat Pilar Literasi Digital di SMP Islam Terpadu An Nizomiyah Jakarta, (5) 4
E-ISSN:	2722-5356
Published by:	Ridwan Institute

## Pendahuluan

Ruang digital menjadi ruang yang integral dalam kehidupan kita (Riyanto & Abror, 2021);(Simanjuntak, Sidabutar, & Sanjaya, 2020). Aktivitas penggunaan media di ruang digital sekarang ini semakin hari semakin aktif (Supratman, 2018). Beragam pengguna media digital mengakses berbagai informasi (Putra & Pratama, 2023). Hasil survei dari Katadata Media Network pada tahun 2024, WhatsApp menjadi aplikasi media sosial yang paling banyak digunakan sebanyak 90.9%, yang disusul dengan media instagram sebanyak 85.3% kemudian Facebook sebesar 81.6 dan kemudian TikTok sebesar 73.5% dan yang kelima adalah telegram sebanyak 761.3% (Annur, 2024).

Kemudian pada sisi *e-commerce*, konsumen juga semakin banyak menggunakan untuk melakukan berbagai aktivitas transaksi digital (Hotana, 2018);(Singh & Singh, 2018);(Kala'lembang, 2020). Dengan fenomena tersebut maka menjadi ada tantangan dan resiko tersendiri yang harus siap dihadapi oleh para pengguna media digital tersebut seperti adanya disinformasi, misinformasi, radikalisme, ujaran kebencian, *cyberbullying*, pornografi ataupun penipuan online lainnya (Jannah & Asikin, 2024). Dengan demikian ruang digital harus diupayakan supaya bisa memiliki potensi positif yang terhindari dari efek negatif tersebut. Upaya yang dilakukan adalah dengan melakukan sosialisasi empat pilar yang meliputi cakap digital, aman digital, budaya digital dan etika digital (Isabella, Iriyani, & Lestari, 2023).

Digital skill adalah berkaitan dengan kemampuan untuk memahami, memahami, dan menggunakan perangkat keras, perangkat lunak, dan sistem operasi digital dalam kehidupan sehari-hari (Ayu, Zulkarnaen, & Fitriyanto, 2022). Koding, pengembangan web, pengembangan aplikasi, desain UI/UX, manajemen proyek, SEO, Excel, penulisan, dan pemasaran digital adalah beberapa keterampilan digital yang dibutuhkan di dunia kerja (Zainal Arifin et al., 2023). Digital culture adalah merupakan cara masyarakat beraktivitas di ruang digital dengan tetap memiliki kesadaran bahwa dunia maya sebenarnya memiliki aturan seperti dunia nyata (Zuhri, 2021).

Jadi ruang digital dan ruang fisik adalah sama memiliki aturan yang sama. Digital ethic, merupakan kemampuan menyadari mempertimbangkan dan mengembangkan tata kelola etika digital alam kehidupan sehari-hari (Novita, 2023). Etika digital yang dimaksud adalah internet etiquette yang pada dasarnya sama dengan etika pergaulan dalam kehidupan di dunia nyata sehari-hari misalnya sopan santun, saling menghormati, saling respek, jujur, menjaga perasaan masing masing dan lain-lain (Setyaningsih, Abdullah, Prihantoro, & Hustinawaty, 2020). Dalam penerapan etika internet ini diikat oleh Undang-Undang Nomor 11 tahun 2008 mengenai Informasi dan Transaksi Elektronik atau UU ITE.

Kemudian Digital Safety atau keamanan digital merupakan kemampuan dalam mengenali, menerapkan, meningkatkan kesadaran perlindungan data pribadi yang dimiliki dan keamanan digitalnya (Maulidia, 2022). Jadi keamanan digital merupakan upaya perlindungan aset dan identitas pribadi kita di media digital. Ada berbagai cara menjaga keamanan digital antara lain memiliki password yang kuat, selalu berhati-hati

dalam menggunakan WIFI dan broser, dapat memilih website yang aman, pemanfaatan VPN, selalu berhati-hati pada link( tautan) yang tidak dikenal dan lain-lain (Huda, 2020).

Penguasaan literasi digital di dunia pendidikan sangat diperlukan pada era kemajuan teknologi ini (Wahidah, Ramdhani, & Wahyuni, 2022). Khusus pada anak-anak sekolah menengah pertama harus dibekali literasi digital sebagai salah satu literasi yang harus dimiliki oleh mereka yang selaras dengan Gerakan Literasi nasional yang telah diinisiasi oleh Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (Koesoema, Doni, 2017). Gerakan Literasi Sekolah dikembangkan berdasarkan Permendikbud Nomor 21 Tahun 2015 tentang Penumbuhan Budi Pekerti (Suraya, Zubair, & Wardhani, 2019).

Pada gerakan tersebut menyebutkan bahwa ada 6 (enam) literasi dasar yang wajib dimiliki oleh siswa siswa SMP yaitu literasi baca-tulis, literasi numerasi, literasi sains, literasi finansial, literasi kebudayaan dan kewarganegaraan dan yang terakhir adalah literasi digital. Apalagi dalam keseharian anak anak SMP ini, media sosial menjadi sumber utama mereka dalam mengakses informasi, sementara kemampuan mereka mencerna informasi belum begitu baik dan terkadang memiliki kebiasaan-kebiasaan negatif dalam mengakses internet dan lain-lain (Novesal, 2020);(Suryatni, 2020);(Novesal, 2020).

Sehingga kegiatan pengabdian masyarakat ini menjadi sangat urgent di lakukan di SMP Islam Terpadu An Nizomiyah ini, sebagai sekolah Islam terpadu bagaimanapun akses internet menjadi alat utama untuk memperoleh informasi yang juga diakui oleh para guru-guru di SMP ini bahwa banyak materi-materi yang memanfaatkan alat bantu handphone atau laptop untuk menjelajahi pembelajaran baru dan dengan hal ini menjadi rentan akan terkena dampak negatif penggunaan akses internet apabila tidak mengenal 4 pilar literasi digital ini.

Sebagai contoh kasus, tidak jarang para siswa-siswa SMP ini mencantumkan data pribadi mereka di media sosial mereka termasuk mencantumkan nama, email, tanggal lahir, dan bahkan nomor telepon. Selain mencantumkan informasi tersebut, mereka terkadang juga secara tidak sadar membagikan informasi-informasi pribadi lainnya. Tindakan yang demikian itu sangat rentan terutama dari sisi keamanan digital. Belum lagi kebiasaan siswa melontarkan sesuatu postingan yang dapat mengandung ujaran kebencian, tidak etis dan lain-lain. Untuk itulah maka para siswa perlu dibekali dengan pengetahuan digital literasi yang meliputi empat pilar literasi. Hal ini yang membuat kegiatan pengabdian masyarakat ini sangat penting dan urgen dilakukan.

### **Metode Penelitian**

Kegiatan pengabdian masyarakat berbentuk sosialisasi formal di dalam sekolah dengan telah memperoleh ijin dari kepala sekolah SMP An Nizomiyah Jakarta. Sosialisasi adalah suatu proses belajar yang seseorang menghayati (internalisasi) norma-norma sosial di mana ia hidup sehingga menjadi individu yang baik dengan mempelajari kebiasaan dan tata kelakuan untuk menjadi bagian dari suatu masyarakat (Nugroho, 2018). Format kegiatan berbentuk ceramah dan diskusi/dialog.

Metode pelaksanaan sosialisasi empat pilar dalam literasi digital ini dibagi menjadi tiga tahapan yaitu tahapan observasi sebagai tahapan awal / persiapan, kemudian tahapan pelaksanaan kegiatan sosialisasi dan yang terakhir adalah evaluasi. Pada tahapan awal, para pengabdian melakukan observasi awal kepada para siswa untuk mengetahui sejauhmana pengetahuan para siswa tentang empat pilar literasi digital.

Pada tahapan pelaksanaan sosialisasi dengan memberikan pengetahuan tentang dasar-dasar pentingnya literasi digital sampai pada pemahaman empat pilar, dan dilanjutkan dengan tahapan tindakan atau praktek memilih dan memilah informasi yang bermanfaat serta memahami dengan seksama empat pilar digital literasi tersebut. Kemudian tahapan terakhir adalah tahap evaluasi. Kegiatan di mulai pukul 7.30 pagi sampai pukul 11.30 yang diikuti 55 orang.

### **Hasil dan Pembahasan**

Pada 3 tahapan sosialisasi dijelaskan secara detil sebagai berikut:

#### **A. Tahap persiapan**

Tahapan persiapan adalah tahapan merancang dan mempersiapkan hal-hal yang diperlukan dalam pelaksanaan program. Para pengabdian menyiapkan segala sesuatu yang berkaitan kegiatan sosialisasi ini. Persiapan tim sebagai salah satu tahapan yang terpenting untuk kelancaran kegiatan pengabdian masyarakat ini. Persiapan dimulai dari materi materi yang diberikan kemudian melakukan observasi awal terhadap para siswa mengenai pengetahuan masing masing dari 4 pilar digital literasi tersebut. Dalam hal persiapan materi meliputi garis besar sebagai berikut:

Pilar 1: Penggunaan Perangkat digital, antara lain dalam perangkat dan fungsinya masing-masing, pengenalan keamanan digital: Tips untuk melindungi perangkat dan data pribadi dari ancaman keamanan.

Pilar 2: Evaluasi kritis pelatihan antara lain cara mengidentifikasi sumber informasi yang andal dan kredibel di internet, dan memverifikasi keaslian berita dan konten online, mengenali informasi palsu (hoaks) dan disinformasi).

Pilar 3: Komunikasi dan kolaborasi digital yang meliputi: mengenal etika berkomunikasi di dunia maya untuk pencegahan cyberbullying dan lain-lain, mengenai alat komunikasi digital (email, media sosial, pesan instan dan lain lain).

Pilar 4: melakukan kreasi dalam membuat konten digital antara lain mengenal berbagai konten digital dan panduan membuat konten digital kreatif dan bermanfaat.

Setelah persiapan materi, para siswa diberikan edaran survei mengenai pengetahuan mereka terhadap 4 pilar literasi digital, secara hasil para siswa masih kurang memahami mengenai keamanan digital dan etika digital secara detil. Dari hasil wawancara dengan salahsatu siswa bahkan ada yang masih merasa takut untuk memposting dan lain-lain karena khawatir menjadi masalah di belakang hari. Kemudian mereka juga masih sangat bingung dalam mengamankan data data pribadi mereka akibat banyaknya kasus-kasus yang terjadi riil di masyarakat. Banyak siswa yang masih tidak peduli terhadap keamanan mereka di dunia maya serta tidak mengetahui hak-hak privasi Ketika mereka berada di dunia maya.

## B. Tahapan pelaksanaan

Pada pelaksanaan kegiatan sosialisasi 4 pilar literasi digital di mulai pada jam 08.00 WIB yang diawali dengan seluruh peserta yaitu seluruh siswa kelas 1 sampai 3 di SMP An Nizomiyah melakukan registrasi dengan mengisi daftar hadir yang telah disediakan tim fasilitator mahasiswa Universitas Nasional. Kedua, setelah melakukan registrasi, MC secara resmi membuka kegiatan yang ditandai dengan dimulainya seluruh rangkaian kegiatan. Ketiga, sambutan dari kepala Sekolah sebelum dilakukan pemaparan materi sosialisasi oleh narasumber. Keempat, narasumber memaparkan materi empat pilar literasi digital.

Sebagaimana diketahui bahwa Literasi digital adalah kemampuan dalam memahami peralatan teknologi sebagai produk dari suatu proses modernisasi. Gilster mengatakan bahwa literasi digital itu sebagai suatu kemampuan untuk memahami dan menggunakan berbagai bentuk informasi yang dapat diakses dari komputer (Gilster, 1997). Literasi digital tersebut telah menjadi bagian integral dalam perubahan kehidupan dan manusia harus menguasai dan menggunakannya. Dalam literasi digital itulah ada 4 pilar literasi digital. Kegiatan sosialisasi ini mendapat respon yang sangat baik dari seluruh peserta. Selama kegiatan sosialisasi, peserta datang tepat waktu dan sangat antusias dalam mendengarkan penjelasan dari para pengabdian. Para peserta juga aktif bertanya tentang berbagai hal.



**Gambar 1.** Contoh Slide PPT

Dalam kegiatan sosialisasi ini juga dikenalkan berbagai kompetensi yang harus dimiliki apabila mencapai pemahaman mengenai literasi digital ini. Adapun kompetensi-kompetensinya adalah sebagai berikut:

Kompetensi pada pilar kecakapan digital (Monggilo et al., 2021). Terdiri dari 1) Pengetahuan dasar lanskap internet dan dunia maya. 2) Pengetahuan dasar mesin pencarian informasi, cara penggunaan dan pemilahan data. 3) Pengetahuan dasar mengenai mesin pencarian informasi, cara penggunaan dan pemilahan data. 4) Pengetahuan dasar mengenai aplikasi percakapan dan media sosial. 5) Pengetahuan dasar mengenai aplikasi dompet digital, lokapasar (market place) dan transaksi digital.

Kompetensi pada pilar etika digital terdiri dari (Kusumastuti et al., 2021): 1) Etika (etiket) berinternet (netiquette). 2) Pengetahuan mengenai informasi yang mengandung hoaks, ujaran kebencian, pornografi, perundungan dan lain-lain. 3) Pengetahuan dasar berinteraksi, partisipasi dan kolaborasi di ruang digital yang sesuai dengan kaidah etika digital. 4) Pengetahuan dasar berinteraksi dan bertransaksi secara elektronik di ruang digital.

Kompetensi pilar budaya digital antara lain (Prananingrum, Kurnia, & Astuti, 2021): 1) Pengetahuan dasar nilai-nilai Pancasila dan Bhinneka Tunggal Ika sebagai landasan kecakapan digital dalam kehidupan berbudaya, berbangsa dan bernegara. 2) Digitalisasi kebudayaan misalnya pemahaman makna konten budaya di media digital. 3) Pengetahuan dasar untuk mencintai produk dalam negeri. 4) Hak-hak digital meliputi pemahaman kebebasan berinternet, kesenjangan digital, kesetaraan akses antar gender, adanya jaminan keberagaman konten dan lain-lain.

Kompetensi di pilar keamanan digital terdiri dari (Gilang et al., 2021): 1) Pengetahuan dasar mengenai fitur dari perangkat keras dari perangkat digital agar terhindar dari pengambilalihan akses, pencadangan data berharga dan selalu menghapus sepenuhnya data sebelum memindahtangankan perangkat kita. 2) Pengetahuan dasar mengenai proteksi identitas digital data pribadi. 3) Pengetahuan dasar tentang penipuan digital. 4) Pengetahuan dasar tentang rekam jejak digital. 5) Keamanan digital di media internet.

### C. Tahapan evaluasi

Evaluasi keberhasilan kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat ini dilakukan setelah kegiatan usai dilaksanakan. Indikator keberhasilan kegiatan ini dilihat dari respon yang positif dari para peserta yang ditandai dengan interaksi aktif dalam selama kegiatan dan tercapainya. Konfirmasi pemahaman peserta pada materi sangat baik karena ini merupakan kegiatan yang jarang dilakukan di sekolah tersebut, dan antusiasme ditunjukkan dengan kemampuan siswa dalam memahami empat pilar literasi digital. Menurut pengakuan siswa-siswa yang paling menarik adalah ketika berbicara tema dalam memahami keamanan *digital ethic* dan *digital safety*.

*Digital ethic* sangat menarik bagi mereka karena tanpa etika yang benar, maka mereka bisa menjadi korban ataupun justru merugikan orang lain, dan menurut mereka bisa membentuk citra diri mereka yang baik di media sosial misalnya. Sehingga mereka terjaga dari perbuatan buruk dari tutur kata, atau tulisan digitalnya. Sedangkan kenapa pembahasan *digital safety* menurut mereka paling penting dan menarik karena dapat melindungi diri kita dari ancaman kejahatan digital dan mampu melindungi diri dan aset digital mereka.

Keberhasilan terlaksananya kegiatan pengabdian pada masyarakat ini adalah besarnya minat dan antusiasme peserta selama kegiatan pengabdian ini, sehingga kegiatan berlangsung dengan lancar dan efektif. Sedangkan faktor penghambatnya adalah keterbatasan waktu dan beberapa siswa yang bercanda. Dengan kegiatan Pengabdian masyarakat ini maka diharapkan dapat meningkatkan semangat anak-anak dalam belajar 4 pilar literasi semakin baik.

## Kesimpulan

Program pengabdian pada masyarakat yang dilakukan dengan tema: Sosialisasi 4 (Empat) Pilar Literasi Digital Di SMP Islam Terpadu An Nizomiyah Jakarta ternyata sangat diperlukan dan dapat berjalan dengan baik karena dukungan Kepala Sekolah dan juga dukungan dari Lembaga LPPM Universitas Nasional Jakarta. Kondisi siswa di sekolah ini hampir rata-rata sering berada di ruang digital dan sangat rentan dengan dampak negatif yang bisa kapan saja menimpa anak-anak.

Untuk itu pengetahuan 4 pilar literasi digital sangat diperlukan sebagai suatu keterampilan hidup yang tidak hanya melibatkan keterampilan menggunakan perangkat teknologi dan informasi tetapi juga keterampilan individu untuk bersosialisasi serta memiliki sikap berpikir kritis sebagai salah satu kompetensi digital yang dimiliki para siswa untuk siap dalam menghadapi era teknologi. Keberhasilan dalam kegiatan ini dapat dilihat antara lain disebabkan karena respon peserta yang sangat positif, karena materi yang disajikan sesuai dengan tingkat kebutuhan siswa serta dukungan penuh dari Kepala Sekolah yang bekerjasama dengan Universitas Nasional Jakarta.

## BIBLIOGRAFI

- Ayu, Ieke Wulan, Zulkarnaen, Z., & Fitriyanto, Syarif. (2022). budaya digital dalam transformasi digital menghadapi era society 5.0. *Jurnal Pengembangan Masyarakat Lokal*, 5(1), 20–25.
- Hotana, Melisa Setiawan. (2018). Industri e-commerce dalam menciptakan pasar yang kompetitif berdasarkan hukum persaingan usaha. *Jurnal Hukum Bisnis Bonum Commune*, 1(1), 28–38.
- Huda, Miftahul. (2020). *Keamanan Informasi*. Nulisbuku.
- Isabella, Isabella, Iriyani, Atrika, & Lestari, Delfiazi Puji. (2023). Literasi Digital sebagai Upaya Membangun Karakter Masyarakat Digital. *Jurnal Pemerintahan Dan Politik*, 8(3), 167–172.
- Jannah, Raodatul, & Asikin, Muhamad Zaenal. (2024). Analysis of Hypnotherapy Method in Changing Fighting Behavior of Children Playing at SDN Jango Elementary School, Central Lombok Regency. *Jurnal Syntax Admiration*, 5(2), 659–666.
- Kala'lembang, Adriani. (2020). Adopsi E-Commerce Dalam Mendukung Perkembangan Usaha Mikro Kecil Dan Menengah (UMKM) Di Masa Pandemi Covid-19. *Capital: Jurnal Ekonomi Dan Manajemen*, 4(1), 54–65.
- Maulidia, Cut Addis. (2022). *Analisis Pemahaman Literasi Digital Pada Mahasiswa UIN Ar-Raniry Terhadap Digital Skill dan Digital Safety*. UIN Ar-Raniry.
- Novesal, Andrian Dwi. (2020). *Optimalisasi Penggunaan Media Sosial Instagram Dalam Pemasaran Digital Produk Umroh Pada PT. Jejak Imani Berkah Bersama Pamulang Tahun 2019*. Fakultas Ilmu Dakwah dan Ilmu Komunikasi Universitas Islam Negeri Syarif ....
- Novita, Novita Nur Inayha. (2023). Penguatan Etika Digital Melalui Materi “Adab Menggunakan Media Sosial” Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Dalam Membentuk Karakter Peserta Didik Menghadapi Era Society 5.0. *Journal of Education and Learning Sciences*, 3(1), 73–93.
- Putra, Lovandri Dwanda, & Pratama, Suci Zhinta Ananda. (2023). Pemanfaatan media dan teknologi digital dalam mengatasi masalah pembelajaran. *Journal Transformation of*

- Mandalika*, 4(8), 323–329.
- Riyanto, Waryani Fajar, & Abror, Robby Habiba. (2021). Filsafat Digital Integral Reformulasi Program Literasi Digital Nasional di Era Pandemi Covid-19 di Indonesia. *Fikrah: Jurnal Ilmu Aqidah Dan Studi Keagamaan*, 9(2), 203–322.
- Setyaningsih, Rila, Abdullah, Abdullah, Prihantoro, Edy, & Hustinawaty, Hustinawaty. (2020). Penanaman etika komunikasi digital di pesantren melalui pemanfaatan e-learning. *Jurnal Kajian Komunikasi*, 8(1), 128–140.
- Simanjuntak, Fredy, Sidabutar, Dewi Lidya, & Sanjaya, Yudhy. (2020). Amanat Pengembalaan dalam Ruang Virtual. *THRONOS: Jurnal Teologi Kristen*, 1(2), 99–114.
- Singh, Manohar, & Singh, Gobindbir. (2018). Impact of social media on e-commerce. *International Journal of Engineering & Technology*, 7(2.30), 21–26.
- Supratman, Lucy Pujasari. (2018). Penggunaan media sosial oleh digital native. *Jurnal Ilmu Komunikasi*, 15(1), 47–60.
- Suraya, Suraya, Zubair, Agustina, & Wardhani, Diah. (2019). Literasi Membaca Anak-Anak di Pesisir Pantai Sawarna, Lebak Banten. *Jurnal Pengabdian Dan Kewirausahaan*, 3(1).
- Suryatni, Luh. (2020). Komunikasi media sosial dan nilai-nilai budaya pancasila social media communications and cultural values of pancasila. *JSI (Jurnal Sistem Informasi Universitas Suryadarma*, 5(1), 117–133.
- Wahidah, Baiq, Ramdhani, Marlinda, & Wahyuni, Wika. (2022). Sosialisasi Literasi Digital di Komunitas Baca Lumbung Literasi. *Darma Diksani: Jurnal Pengabdian Ilmu Pendidikan, Sosial, Dan Humaniora*, 2(2), 70–78.
- Zainal Arifin, S. E., Yoes, S. E., Sarwo Eddy Wibowo, M. M., Angellia, Filda, Kom, S., MSI, M., Pranawukir, Iswahyu, Kom, M. I., Cindrakasih, R. R. Roosita, & SH, M. I. (2023). *Bisnis Digital Digital Marketing Saat ini (Kemampuan Digital Marketing dengan Menguasai Digital Konten Specialist pada Masa Society 5.0)*. PT. Sonpedia Publishing Indonesia.
- Zuhri, Achmad Muhibin. (2021). *Beragama di Ruang Digital; Konfigurasi ideologi dan Ekspresi Keberagaman Masyarakat Virtual*. Nawa Litera Publishing.

---

**Copyright holder:**

Dwi Kartikawati\*, Nurhasanah (2024)

**First publication right:**

Syntax Admiration

**This article is licensed under:**

