



Program “Aku Pilih Belajar” : Penguatan Literasi Digital dan Pembentukan Karakter Santun Siswa di SD Swasta Hidup Baru 2

Daniel Ginting^{1*}, Bernada N. Batee², Angga Purba³, Annesya Bagariang⁴,
Hale Kristianto Zagoto⁵, Nelita Clodya Sari Simorangkir⁶, Elmi Br Ginting⁷,
Tadeus Wardin Waruwu⁸, Yenti Tamba⁹, Maria Marcella Manalu¹⁰

^{1,2,3,4,5,6,7,8,9,10}Sekolah Tinggi Teologi Real Batam

*E-mail: niel.karo@gmail.com

Abstrak

Program “*Aku Pilih Belajar*” merupakan kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat yang bertujuan untuk meningkatkan literasi digital serta menumbuhkan karakter santun peserta didik dalam menggunakan media digital di SD Swasta Hidup Baru 2. Kegiatan ini menggunakan pendekatan edukatif-partisipatif melalui beberapa tahapan, yaitu sosialisasi literasi digital, diskusi interaktif, serta simulasi etika bermedia. Peserta kegiatan adalah siswa sekolah dasar yang dilibatkan secara aktif dalam setiap sesi pembelajaran. Hasil pelaksanaan kegiatan menunjukkan adanya peningkatan pemahaman siswa mengenai penggunaan media digital secara bijak dan bertanggung jawab. Selain itu, siswa juga mulai menunjukkan kesadaran akan pentingnya berkomunikasi secara santun dan menghargai orang lain dalam ruang digital. Kegiatan ini juga mendorong siswa untuk memanfaatkan teknologi sebagai sarana pendukung pembelajaran, bukan hanya sebagai media hiburan. Program ini menunjukkan bahwa integrasi literasi digital dengan pendidikan karakter merupakan langkah strategis dalam membentuk generasi yang tidak hanya cakap dalam menggunakan teknologi, tetapi juga memiliki sikap etis dan bertanggung jawab dalam kehidupan digital maupun sosial.

Kata kunci: literasi digital; karakter santun; pendidikan dasar; etika bermedia

Abstract

The “*Aku Pilih Belajar*” program is a community service initiative aimed at improving students’ digital literacy and fostering polite character in the use of digital media at SD Swasta Hidup Baru 2. The program employed an educative-participatory approach consisting of several stages, including digital literacy socialization, interactive discussions, and simulations of digital communication ethics. Elementary school students participated actively in all learning sessions. The results of the activity indicate an improvement in students’ understanding of responsible and wise use of digital media. In addition, students demonstrated greater awareness of the importance of polite communication and respect for others in digital environments. The activity also encouraged students to utilize technology as a learning support tool rather than merely as entertainment. The program highlights that integrating digital literacy with character education is a strategic effort to develop a generation that is not only technologically competent but also ethically responsible in both digital and social interactions.

Keywords: digital literacy; polite character; elementary education; digital ethics



Ciptaan disebarluaskan di bawah [Lisensi Creative Commons Atribusi-BerbagiSerupa 4.0 Internasional](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/).

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi digital dalam beberapa dekade terakhir telah membawa perubahan besar dalam berbagai aspek kehidupan manusia, termasuk dalam bidang pendidikan. Pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi memungkinkan proses pembelajaran berlangsung secara lebih cepat, luas, dan interaktif. Pada saat yang sama, dunia digital telah menjadi bagian yang tidak terpisahkan dari kehidupan sehari-hari anak-anak, termasuk peserta didik pada jenjang sekolah dasar. Generasi yang lahir dan tumbuh dalam lingkungan teknologi ini sering disebut sebagai *digital native*, yaitu generasi yang terbiasa menggunakan perangkat digital seperti gawai, internet, dan media sosial sejak usia dini (Arisanty et al., 2024).

Di satu sisi, kemajuan teknologi digital memberikan peluang besar bagi peserta didik untuk memperoleh akses informasi yang luas serta mendukung proses belajar yang lebih inovatif. Namun di sisi lain, penggunaan teknologi yang tidak terkontrol dapat menimbulkan berbagai permasalahan, seperti kecanduan gawai, menurunnya minat belajar, berkurangnya kemampuan interaksi sosial, serta munculnya perilaku komunikasi yang kurang santun di ruang digital (Prahasti et al., 2025). Fenomena tersebut menunjukkan bahwa pemanfaatan teknologi perlu diimbangi dengan penguatan literasi digital dan pendidikan karakter agar peserta didik mampu menggunakan teknologi secara bijak dan bertanggung jawab.

Pendidikan karakter menjadi salah satu aspek penting dalam proses pendidikan di era digital. Pemerintah Indonesia melalui Peraturan Presiden Nomor 87 Tahun 2017 tentang Penguatan Pendidikan Karakter menegaskan bahwa satuan pendidikan memiliki tanggung jawab untuk menumbuhkan nilai-nilai karakter pada peserta didik melalui pengembangan sikap, pengetahuan, dan keterampilan yang seimbang. Penguatan karakter diharapkan dapat membentuk pribadi peserta didik yang berintegritas, santun, serta mampu beradaptasi secara positif terhadap perkembangan zaman (Sugiarto & Farid, 2023).

Dalam konteks pendidikan dasar, pembentukan karakter santun menjadi hal yang sangat penting karena pada tahap ini peserta didik sedang berada dalam fase perkembangan nilai dan kebiasaan perilaku. Berbagai permasalahan yang muncul di lingkungan sekolah, seperti rendahnya kedisiplinan, penggunaan bahasa yang kurang sopan, serta perilaku perundungan (*bullying*) antar siswa, menunjukkan bahwa pembinaan karakter masih menjadi

tantangan dalam dunia pendidikan (Saifurrakhman, 2022). Kondisi ini semakin kompleks ketika peserta didik juga berinteraksi di ruang digital yang sering kali tidak memiliki kontrol sosial yang kuat.

Berdasarkan hasil observasi awal di SD Swasta Hidup Baru 2, ditemukan bahwa sebagian siswa telah terbiasa menggunakan perangkat digital dalam kehidupan sehari-hari, namun belum sepenuhnya memiliki pemahaman mengenai etika dalam menggunakan media digital secara bijak. Penggunaan gawai lebih banyak diarahkan pada aktivitas hiburan dibandingkan sebagai sarana pendukung pembelajaran. Selain itu, masih ditemukan perilaku komunikasi yang kurang santun baik dalam interaksi langsung maupun dalam penggunaan media sosial. Kondisi tersebut menunjukkan pentingnya upaya edukasi yang mampu mengintegrasikan literasi digital dengan pembentukan karakter pada peserta didik.

Salah satu upaya yang dapat dilakukan untuk menjawab permasalahan tersebut adalah melalui kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PKM) yang berfokus pada peningkatan literasi digital dan penguatan karakter siswa. Kegiatan PKM merupakan bentuk kontribusi nyata perguruan tinggi dalam memberikan solusi terhadap permasalahan yang dihadapi masyarakat, termasuk dalam bidang pendidikan. Melalui kegiatan pengabdian, dosen dan mahasiswa dapat berkolaborasi dengan sekolah untuk memberikan edukasi, pendampingan, serta penguatan kapasitas peserta didik dalam menghadapi tantangan perkembangan teknologi.

Berdasarkan latar belakang tersebut, tim pelaksana melaksanakan program “Aku Pilih Belajar” sebagai bentuk kegiatan pengabdian kepada masyarakat di SD Swasta Hidup Baru 2. Program ini bertujuan untuk meningkatkan literasi digital peserta didik sekaligus menumbuhkan karakter santun dalam penggunaan teknologi dan media sosial. Melalui pendekatan edukatif dan partisipatif, kegiatan ini diharapkan mampu memberikan pemahaman kepada siswa mengenai pentingnya menggunakan media digital secara bijak, bertanggung jawab, serta tetap menjunjung tinggi nilai-nilai etika dalam kehidupan sehari-hari.

Dengan adanya kegiatan ini, diharapkan peserta didik tidak hanya mampu memanfaatkan teknologi sebagai sarana hiburan, tetapi juga sebagai media pembelajaran yang produktif dan bermanfaat. Selain itu, kegiatan ini diharapkan dapat menjadi salah satu model

edukasi literasi digital berbasis karakter yang dapat diterapkan secara berkelanjutan di lingkungan sekolah dasar.

METODE

Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PKM) melalui program “Aku Pilih Belajar” dilaksanakan di SD Swasta Hidup Baru 2 pada tanggal 22 Oktober 2025. Sasaran kegiatan ini adalah peserta didik tingkat sekolah dasar yang berjumlah 117 siswa yang berasal dari kelas atas. Kegiatan ini bertujuan untuk meningkatkan literasi digital serta membentuk karakter santun peserta didik dalam penggunaan media digital.

Metode pelaksanaan kegiatan menggunakan pendekatan edukatif-partisipatif, yaitu pendekatan yang melibatkan peserta secara aktif dalam proses pembelajaran melalui penyampaian materi, diskusi, serta praktik langsung (Benedick et al., 2023). Pendekatan ini dipilih agar siswa tidak hanya memperoleh pengetahuan secara teoritis, tetapi juga dapat memahami dan mempraktikkan secara langsung etika dalam penggunaan media digital. Pelaksanaan kegiatan PKM ini dilakukan melalui beberapa tahapan, yaitu sebagai berikut.

Pertama, Observasi Awal. Tahap ini dilakukan untuk mengidentifikasi kondisi awal peserta didik terkait penggunaan media digital. Tim pelaksana melakukan koordinasi dengan pihak sekolah serta melakukan pengamatan terhadap kebiasaan siswa dalam menggunakan perangkat digital. Hasil observasi menunjukkan bahwa sebagian siswa telah menggunakan gawai dalam kehidupan sehari-hari, namun belum sepenuhnya memahami etika dalam penggunaan media digital.

Kedua, Sosialisasi Literasi Digital. Pada tahap ini tim pelaksana memberikan pemaparan materi mengenai konsep literasi digital, manfaat penggunaan teknologi dalam pembelajaran, serta dampak positif dan negatif penggunaan media sosial. Kegiatan ini bertujuan untuk memberikan pemahaman dasar kepada siswa mengenai pentingnya menggunakan teknologi secara bijak dan bertanggung jawab.

Ketiga, Pelatihan Etika Bermedia Digital. Tahap selanjutnya adalah memberikan edukasi mengenai etika dalam berkomunikasi di ruang digital. Materi yang disampaikan meliputi cara berkomunikasi secara santun di media sosial, pentingnya menjaga privasi, serta kemampuan memilih dan menyaring informasi yang beredar di internet.

Keempat, Diskusi Interaktif dan Simulasi. Peserta didik diajak untuk terlibat dalam diskusi interaktif dan simulasi sederhana mengenai situasi yang sering terjadi dalam penggunaan media digital. Melalui kegiatan ini siswa dapat memahami secara lebih konkret bagaimana bersikap bijak ketika menghadapi berbagai situasi di dunia digital.

Kelima, Evaluasi Kegiatan. Evaluasi kegiatan dilakukan untuk mengetahui tingkat pemahaman siswa setelah mengikuti kegiatan. Evaluasi dilakukan melalui observasi terhadap partisipasi siswa selama kegiatan berlangsung serta pemberian angket sederhana mengenai pemahaman mereka terkait penggunaan media digital secara bijak dan santun.

Melalui tahapan kegiatan tersebut, program “Aku Pilih Belajar” diharapkan mampu meningkatkan kesadaran siswa dalam menggunakan teknologi secara positif, serta menumbuhkan karakter santun dalam berkomunikasi baik di lingkungan sekolah maupun di ruang digital.

HASIL DAN PEMBAHASAN



Gambar 1: Dokumentasi Foto Tim PkM Bersama Para Siswa di SD Swasta Hidup Baru 2

Hasil

Pelaksanaan kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PKM) melalui program “Aku Pilih Belajar” di SD Swasta Hidup Baru 2 dilaksanakan pada tanggal 22 Oktober 2025 bertempat di aula sekolah. Kegiatan ini diikuti oleh 117 siswa yang berasal dari jenjang kelas atas sekolah dasar. Program ini bertujuan untuk meningkatkan literasi digital serta menumbuhkan karakter santun peserta didik dalam menggunakan media digital.

Kegiatan diawali dengan sesi pembukaan dan pengenalan mengenai pentingnya literasi digital bagi peserta didik di era teknologi. Pada tahap ini, tim pelaksana memberikan pemahaman awal mengenai perkembangan teknologi digital serta dampaknya terhadap kehidupan sehari-hari, khususnya dalam dunia pendidikan. Peserta didik diperkenalkan dengan konsep literasi digital sebagai kemampuan untuk memahami, menggunakan, dan memanfaatkan teknologi secara bijak dan bertanggung jawab.

Selanjutnya, tim pelaksana menyampaikan materi mengenai dampak positif dan negatif penggunaan media digital. Materi ini bertujuan untuk memberikan kesadaran kepada peserta didik bahwa teknologi dapat memberikan manfaat besar apabila digunakan secara tepat, namun juga dapat menimbulkan dampak negatif apabila digunakan tanpa pengendalian. Dalam sesi ini, siswa diberikan contoh-contoh sederhana mengenai penggunaan media sosial yang baik serta risiko yang dapat muncul dari penggunaan teknologi yang berlebihan.

Selain penyampaian materi, kegiatan juga dilengkapi dengan sesi diskusi interaktif yang melibatkan peserta didik secara aktif. Dalam sesi ini siswa diberikan kesempatan untuk menyampaikan pengalaman mereka terkait penggunaan media digital dalam kehidupan sehari-hari. Beberapa siswa mengungkapkan bahwa mereka sering menggunakan gawai untuk bermain gim atau menonton video, sementara penggunaan teknologi untuk kegiatan belajar masih terbatas. Melalui diskusi tersebut, tim pelaksana memberikan arahan mengenai pentingnya mengatur waktu penggunaan gawai serta memanfaatkan teknologi sebagai sarana pendukung pembelajaran.

Kegiatan selanjutnya adalah simulasi sederhana mengenai etika berkomunikasi di ruang digital. Dalam kegiatan ini peserta didik diajak untuk memahami pentingnya menggunakan bahasa yang santun, tidak menyebarkan informasi yang tidak jelas kebenarannya, serta menghargai orang lain dalam interaksi di media sosial. Simulasi ini

membantu siswa memahami secara lebih konkret bagaimana bersikap bijak dalam menggunakan media digital.

Selama kegiatan berlangsung, peserta didik menunjukkan antusiasme yang tinggi dalam mengikuti setiap sesi yang diberikan. Hal ini terlihat dari partisipasi aktif siswa dalam menjawab pertanyaan, mengikuti diskusi, serta terlibat dalam kegiatan simulasi yang dilakukan oleh tim pelaksana. Antusiasme tersebut menunjukkan bahwa materi yang disampaikan relevan dengan pengalaman dan kebutuhan peserta didik dalam menghadapi perkembangan teknologi digital.

Secara umum, kegiatan program “Aku Pilih Belajar” berhasil memberikan pemahaman awal kepada peserta didik mengenai pentingnya literasi digital dan penggunaan teknologi secara bijak. Melalui kegiatan ini, siswa mulai menyadari bahwa teknologi tidak hanya berfungsi sebagai sarana hiburan, tetapi juga dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran yang bermanfaat serta sebagai sarana untuk mengembangkan sikap santun dalam berkomunikasi di lingkungan digital.



Gambar 2: Penyampaian Materi dari Tim PkM

Pembahasan

Pelaksanaan program “Aku Pilih Belajar” di SD Swasta Hidup Baru 2 menunjukkan bahwa edukasi literasi digital yang diberikan kepada peserta didik mampu meningkatkan pemahaman mereka mengenai penggunaan media digital secara bijak dan bertanggung jawab. Melalui kegiatan sosialisasi, diskusi interaktif, serta simulasi etika bermedia, peserta didik memperoleh pengetahuan baru mengenai cara memanfaatkan teknologi secara positif dalam kehidupan sehari-hari.

Literasi digital merupakan kemampuan penting yang perlu dimiliki oleh peserta didik di era perkembangan teknologi informasi. Literasi digital tidak hanya berkaitan dengan kemampuan menggunakan perangkat teknologi, tetapi juga mencakup kemampuan memahami informasi, berpikir kritis, serta menggunakan media digital secara bertanggung jawab (Sugiarto & Farid, 2023). Oleh karena itu, penguatan literasi digital pada jenjang pendidikan dasar menjadi langkah strategis dalam membentuk generasi yang mampu menghadapi tantangan perkembangan teknologi secara bijak.

Hasil kegiatan menunjukkan bahwa sebelum pelaksanaan program, sebagian siswa lebih banyak menggunakan perangkat digital untuk aktivitas hiburan seperti bermain *game* atau menonton video. Kondisi ini sejalan dengan temuan penelitian yang menyatakan bahwa anak-anak pada era digital cenderung menggunakan teknologi sebagai sarana hiburan apabila tidak disertai dengan pendampingan yang memadai dari lingkungan pendidikan maupun keluarga (Prahasti et al., 2025). Oleh karena itu, kegiatan edukasi yang menekankan pemanfaatan teknologi untuk kegiatan belajar menjadi sangat penting dalam meningkatkan kesadaran siswa mengenai fungsi positif teknologi.

Selain meningkatkan pemahaman mengenai literasi digital, kegiatan ini juga berkontribusi dalam menumbuhkan karakter santun pada peserta didik. Dalam konteks pendidikan, pembentukan karakter merupakan bagian yang tidak terpisahkan dari proses pembelajaran, terutama pada jenjang sekolah dasar yang merupakan tahap penting dalam perkembangan nilai dan perilaku siswa. Pendidikan karakter yang diintegrasikan dengan literasi digital dapat membantu peserta didik memahami pentingnya bersikap etis dan bertanggung jawab dalam berinteraksi di ruang digital maupun di lingkungan sosial (Muis et al., 2023).

Melalui kegiatan simulasi etika bermedia digital, peserta didik diajak untuk memahami bagaimana berkomunikasi secara santun, menghargai orang lain, serta tidak menyebarkan informasi yang belum jelas kebenarannya. Pendekatan ini membantu siswa memahami bahwa interaksi di dunia digital juga memerlukan etika dan tanggung jawab yang sama seperti dalam interaksi langsung. Hal ini sejalan dengan pandangan bahwa literasi digital harus disertai dengan penguatan nilai-nilai karakter agar peserta didik mampu menggunakan teknologi secara bijak dan tidak terpengaruh oleh konten negatif yang beredar di internet (Saifurrakhman, 2022).

Pendekatan edukatif-partisipatif yang digunakan dalam kegiatan ini juga terbukti efektif dalam meningkatkan keterlibatan peserta didik. Diskusi interaktif yang dilakukan selama kegiatan memberikan kesempatan kepada siswa untuk berbagi pengalaman serta merefleksikan kebiasaan mereka dalam menggunakan media digital. Keterlibatan aktif peserta dalam proses pembelajaran menjadi salah satu faktor penting dalam meningkatkan pemahaman dan kesadaran siswa terhadap materi yang diberikan (Arisanty et al., 2024).

Secara keseluruhan, kegiatan PKM ini menunjukkan bahwa integrasi antara literasi digital dan pendidikan karakter dapat menjadi pendekatan yang efektif dalam membentuk perilaku positif peserta didik dalam penggunaan teknologi. Program “Aku Pilih Belajar” tidak hanya memberikan pengetahuan mengenai penggunaan teknologi secara bijak, tetapi juga menanamkan nilai-nilai karakter seperti tanggung jawab, kedisiplinan, dan kesantunan dalam berkomunikasi. Dengan demikian, kegiatan ini dapat menjadi salah satu model edukasi literasi digital berbasis karakter yang relevan untuk diterapkan pada jenjang pendidikan dasar.

Evaluasi Kegiatan

Evaluasi kegiatan dilakukan untuk menilai efektivitas pelaksanaan program “Aku Pilih Belajar” dalam meningkatkan pemahaman peserta didik mengenai literasi digital serta penggunaan teknologi secara bijak. Evaluasi ini didasarkan pada pengamatan selama kegiatan berlangsung, tingkat partisipasi peserta, serta respons siswa terhadap materi yang disampaikan.

Berdasarkan hasil pengamatan selama pelaksanaan kegiatan, sebagian besar peserta didik menunjukkan tingkat antusiasme yang tinggi dalam mengikuti setiap sesi kegiatan. Hal

ini terlihat dari partisipasi aktif siswa dalam sesi diskusi, kemampuan mereka menjawab pertanyaan yang diberikan oleh tim pelaksana, serta keterlibatan dalam kegiatan simulasi mengenai etika berkomunikasi di ruang digital. Partisipasi aktif tersebut menunjukkan bahwa pendekatan penyampaian materi yang menggunakan metode interaktif mampu menarik perhatian siswa serta mempermudah mereka dalam memahami konsep literasi digital.

Selain itu, kegiatan ini juga memberikan dampak positif terhadap peningkatan kesadaran peserta didik mengenai pentingnya penggunaan teknologi secara bertanggung jawab. Beberapa siswa mulai memahami bahwa penggunaan gawai tidak hanya sebatas untuk hiburan, tetapi juga dapat dimanfaatkan sebagai sarana pembelajaran. Kesadaran ini menjadi salah satu indikator bahwa kegiatan yang dilaksanakan mampu memberikan pemahaman awal mengenai pemanfaatan teknologi secara lebih bijak.

Meskipun demikian, dalam pelaksanaan kegiatan masih terdapat beberapa kendala yang perlu menjadi perhatian. Salah satu kendala yang ditemukan adalah keterbatasan waktu pelaksanaan kegiatan sehingga penyampaian materi belum dapat dilakukan secara lebih mendalam. Selain itu, perbedaan tingkat pemahaman peserta didik terhadap penggunaan teknologi juga menjadi tantangan dalam proses penyampaian materi. Beberapa siswa telah cukup familiar dengan teknologi digital, sementara sebagian lainnya masih membutuhkan pendampingan yang lebih intensif dalam memahami konsep literasi digital.

Berdasarkan hasil evaluasi tersebut, kegiatan serupa di masa mendatang perlu dirancang dengan waktu pelaksanaan yang lebih panjang serta disertai dengan kegiatan pendampingan yang berkelanjutan. Program literasi digital tidak hanya dilakukan melalui satu kali kegiatan sosialisasi, tetapi perlu dikembangkan dalam bentuk program pembelajaran yang berkesinambungan agar pemahaman peserta didik dapat semakin meningkat. Selain itu, keterlibatan pihak sekolah dan guru juga menjadi faktor penting dalam mendukung keberlanjutan program literasi digital di lingkungan sekolah.

Dengan demikian, kegiatan PKM melalui program “Aku Pilih Belajar” dapat dinilai berhasil dalam memberikan pemahaman awal kepada peserta didik mengenai pentingnya literasi digital dan penggunaan teknologi secara bijak. Namun demikian, keberlanjutan program serta dukungan dari berbagai pihak tetap diperlukan agar tujuan penguatan karakter santun dalam penggunaan media digital dapat tercapai secara lebih optimal.



Gambar 3: Partisipasi Aktif Para Siswa dalam Mengikuti Kegiatan yang Dilaksanakan

KESIMPULAN

Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat melalui program “Aku Pilih Belajar” yang dilaksanakan di SD Swasta Hidup Baru 2 bertujuan untuk meningkatkan pemahaman peserta didik mengenai literasi digital serta menumbuhkan sikap bijak dan santun dalam menggunakan media digital. Berdasarkan pelaksanaan kegiatan yang melibatkan 117 siswa, program ini berhasil memberikan pemahaman awal kepada peserta didik mengenai pentingnya penggunaan teknologi secara bertanggung jawab serta memanfaatkan media digital sebagai sarana pendukung pembelajaran.

Melalui penyampaian materi, diskusi interaktif, serta simulasi mengenai etika berkomunikasi di ruang digital, siswa menunjukkan antusiasme yang tinggi dalam mengikuti kegiatan. Selain itu, peserta didik mulai memahami bahwa teknologi tidak hanya digunakan untuk hiburan, tetapi juga dapat dimanfaatkan untuk kegiatan belajar. Dengan demikian, kegiatan ini memberikan kontribusi positif dalam menumbuhkan kesadaran siswa terhadap pentingnya literasi digital sejak usia sekolah dasar.

Ke depan, kegiatan serupa diharapkan dapat dilaksanakan secara berkelanjutan dengan melibatkan pihak sekolah dan guru secara lebih aktif agar program literasi digital dapat menjadi bagian dari proses pembelajaran di sekolah. Pendampingan yang berkelanjutan juga

diperlukan untuk memperkuat karakter peserta didik dalam menggunakan teknologi secara bijak, bertanggung jawab, dan santun dalam ruang digital.

DAFTAR PUSTAKA

- Arisanty, M., Riady, Y., Anastassia, S., Kharis, A., & Robiansyah, A. (2024). *Membangun Generasi Bijak , Cerdas , Santun pada Era Digitalisasi melalui Edukasi Etika Digital bagi Remaja Sekolah Menengah Pertama*. 4(2), 607–616. <https://doi.org/10.54259/pakmas.v4i2.3372>
- Benedick, M., Herman, S., Hermawan, A. R., Gunawan, G., Ferianto, I., & Simanjuntak, F. (2023). Perintisan Ibadah Teens: Menjangkau Generasi Muda Masa Kini di GBI Sukawarna Cabang Harris. *Devotion: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(1), 10–21. <https://doi.org/10.62282/devotion.v1i1.10-21>
- Muis, M. A., Murni, J., & Haqqi, M. T. Al. (2023). Penguatan Pendidikan Karakter Melalui Literasi Digital Pada Generasi Z. *Jurnal Kajian Agama Islam*, 7(12), 32–39.
- Prahasti, M., Sundari, N., & Mashudi, E. A. (2025). *Peran Orang Tua dalam Mengembangkan Literasi Digital Anak Usia Dini : Studi pada TK di Jakarta Timur*. 9(5), 1801–1816. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v9i5.7285>
- Saifurrakhman, D. (2022). Pendidikan Literasi Digital untuk Penguatan Karakter Siswa. *Dewantara Seminar Nasional Pendidikan: Transformasi Pendidikan Di Era Society 5.0*, 1–23.
- Sugiarto, & Farid, A. (2023). Literasi Digital Sebagai Jalan Penguatan Pendidikan Karakter Di Era Society 5.0. *Cetta: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 6(3), 580–597. <https://doi.org/10.37329/cetta.v6i3.2603>