

ETIKA PENGGUNAAN GADGET DALAM MENINGKATKAN KESADARAN SISWA TERHADAP PENGGUNAAN TEKNOLOGI YANG BIJAK DI MTsN 1 LAMPUNG UTARA

Muinah¹, Jingga Ameira², Farenisa Azahra³, Erdy Arista Desti⁴, Nanda Putri⁵, Sigit Gunanto⁶, Fhela Vhantoria Ningrum⁷

muinah@umko.ac.id, jinggaameira497@gmail.com,
farenisaazahra507@gmail.com, destimobile2@gmail.com,
nandaputri55488@gmail.com, sigit.gunanto@umko.ac.id,
riavhantoria@gmail.com

¹⁻⁷Universitas Muhammadiyah Kotabumi

Abstract: *This community service activity aimed to improve students' understanding of ethical gadget use in the digital era and encourage responsible and productive technology management. The activity was conducted in the form of an educational seminar at MTsN 1 Lampung Utara using interactive lectures and participatory discussions. The program involved 50 students from the Organisasi Siswa Intra Madrasah (OSIM). The results indicated that students gained a better understanding of both the positive and negative impacts of gadget use. Gadgets were recognized as effective tools for learning, communication, and creativity development when used appropriately. However, excessive and uncontrolled use may lead to digital addiction, decreased academic focus, physical health problems, and reduced social interaction. The seminar also strengthened students' awareness of digital ethics and self-control in managing screen time. Overall, the activity successfully addressed the identified problems and contributed to strengthening students' digital character in the school environment.*

Keywords: *Digital Ethics, Digital Literacy, Character Education, Community Service, Gadget Use.*

Abstrak: Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan untuk meningkatkan pemahaman siswa mengenai etika penggunaan gadget di era digital serta mendorong pengelolaan teknologi secara bijak dan produktif. Kegiatan dilaksanakan dalam bentuk seminar edukatif di MTsN 1 Lampung Utara dengan metode ceramah interaktif dan diskusi partisipatif yang melibatkan 50 siswa Organisasi Siswa Intra Madrasah (OSIM). Hasil kegiatan menunjukkan bahwa siswa memperoleh pemahaman yang lebih baik mengenai dampak positif dan negatif penggunaan gadget. Gadget dipahami sebagai sarana pendukung pembelajaran, komunikasi, dan pengembangan kreativitas apabila digunakan secara tepat. Namun, penggunaan yang berlebihan berpotensi menimbulkan kecanduan digital, penurunan konsentrasi belajar, gangguan kesehatan fisik, serta berkurangnya interaksi sosial. Seminar ini juga meningkatkan kesadaran siswa terhadap pentingnya etika digital dan pengendalian diri dalam penggunaan teknologi. Secara keseluruhan, kegiatan ini berhasil menjawab permasalahan yang diidentifikasi serta berkontribusi dalam penguatan karakter digital siswa di lingkungan sekolah.

Kata kunci: Etika Digital, Literasi Digital, Pendidikan Karakter, Pengabdian Masyarakat, Penggunaan Gadget.

I. PENDAHULUAN

Pendidikan memiliki peran strategis dalam membentuk karakter, moral, serta keterampilan hidup peserta didik agar mampu menghadapi tantangan perkembangan zaman. Pada era globalisasi memberi dampak keharusan perubahan pada cara hidup setiap manusia yang mana kebanyakan manusia berinteraksi dengan manusia lain tidak lagi dengan cara tatap muka melainkan dengan menggunakan teknologi internet dengan berbagai aplikasi (Wibowo et al., 2023). Era digital, kemajuan teknologi informasi telah mengubah pola interaksi sosial, budaya, serta proses pembelajaran di sekolah. Teknologi digital menjadi bagian yang tidak terpisahkan dari kehidupan peserta didik, sehingga pendidikan tidak hanya berorientasi pada aspek kognitif, tetapi juga pada penguatan karakter dan etika dalam memanfaatkan teknologi. Teknologi merupakan suatu hal yang penting pada masa ini (Putri et al., 2022). Pendidikan karakter di era digital menjadi sangat penting karena teknologi memiliki pengaruh besar terhadap pembentukan moral dan etika individu (Rahman et al., 2023).

Perkembangan gadget dan media sosial membawa dampak positif sekaligus negatif. Di satu sisi, teknologi dapat digunakan sebagai sarana pembelajaran

interaktif yang mendukung penanaman nilai-nilai moral dan etika (Rahman et al., 2023). Namun, di sisi lain, penggunaan yang tidak bijak dapat memengaruhi cara individu memandang nilai kejujuran, empati, dan tanggung jawab. Komunikasi daring yang bersifat anonim bahkan berpotensi menimbulkan perilaku kurang etis serta memengaruhi hubungan sosial peserta didik (Rahman et al., 2023). Kondisi ini menunjukkan bahwa teknologi dapat menjadi pedang bermata dua apabila tidak disertai penguatan karakter dan pengawasan yang memadai.

Literasi digital menjadi salah satu upaya penting dalam membentuk karakter peserta didik di era teknologi. Literasi digital tidak hanya mencakup kemampuan teknis dalam menggunakan perangkat, tetapi juga mencakup etika digital, kemampuan menyaring informasi, serta tanggung jawab dalam berinteraksi secara daring (Dewi et al., 2021; Yuliana et al., 2024). Pemanfaatan literasi digital yang tepat dapat membantu membangun motivasi belajar, meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan kreatif, serta memperkuat karakter tanggung jawab siswa (Dewi et al., 2021).

Literasi digital merupakan bagian penting dalam penguatan gerakan literasi sekolah yang tidak hanya mencakup kemampuan membaca dan menulis, tetapi juga kemampuan memahami serta

memanfaatkan teknologi secara efektif dalam proses pembelajaran. Pemanfaatan literasi digital melalui pelatihan dan pendampingan terbukti mampu meningkatkan kesiapan siswa dalam menggunakan sumber belajar berbasis teknologi secara optimal (Lindawati & Ganinda, 2023). Selain itu, pemanfaatan literasi digital juga berperan dalam membentuk karakter siswa, terutama dalam menanamkan nilai etika, tanggung jawab, dan pengendalian diri dalam penggunaan teknologi. Namun, tanpa pengawasan yang tepat, penggunaan teknologi justru dapat menyebabkan penurunan nilai moral dan karakter peserta didik (Dewi et al., 2021). Sejalan dengan itu, perkembangan teknologi digital yang pesat juga menghadirkan berbagai risiko seperti penyebaran hoaks, pencurian data, dan kejahatan siber, sehingga diperlukan edukasi untuk meningkatkan kesadaran siswa dalam menggunakan teknologi secara cerdas, aman, dan bertanggung jawab (Azwar et al., 2025).

Selain itu, manajemen pendidikan karakter di era digital memerlukan perencanaan yang sistematis, pelaksanaan yang efektif, serta sinergi antara sekolah, guru, dan orang tua agar pembentukan karakter dapat berjalan optimal (Astuti et al., 2025). Pendidikan karakter yang terintegrasi dengan teknologi digital dapat membantu membentuk generasi yang

beriman, jujur, disiplin, serta mampu memberikan dampak positif bagi lingkungannya (Astuti et al., 2025). Dengan demikian, pendekatan edukatif mengenai etika penggunaan gadget menjadi kebutuhan yang mendesak dalam lingkungan sekolah.

Berdasarkan hasil observasi mahasiswa Kuliah Kerja Nyata (KKN) Universitas Muhammadiyah Kotabumi di MTsN 1 Lampung Utara, ditemukan bahwa sebagian siswa belum mampu mengelola penggunaan gadget secara optimal. Penggunaan gadget masih lebih dominan untuk hiburan dibandingkan untuk menunjang pembelajaran, serta belum sepenuhnya disertai kesadaran mengenai etika digital. Kondisi ini berpotensi memengaruhi kedisiplinan, konsentrasi belajar, serta interaksi sosial siswa.

Berdasarkan uraian tersebut, rumusan masalah dalam kegiatan pengabdian ini adalah: (1) bagaimana meningkatkan pemahaman siswa mengenai etika penggunaan gadget di era digital; dan (2) bagaimana mendorong siswa agar mampu mengelola penggunaan gadget secara bijak dan produktif.

Tujuan kegiatan pengabdian ini adalah memberikan edukasi kepada siswa mengenai dampak positif dan negatif penggunaan gadget, menanamkan kesadaran akan pentingnya etika digital, serta membekali siswa dengan strategi

pengelolaan penggunaan gadget agar tidak menimbulkan ketergantungan.

Adapun manfaat kegiatan ini adalah meningkatnya pemahaman siswa tentang penggunaan gadget yang bertanggung jawab, terbentuknya sikap bijak dalam bermedia digital, serta terciptanya lingkungan sekolah yang lebih kondusif dalam mendukung pendidikan karakter di era digital.

II. METODE PELAKSANAAN

Kegiatan pengabdian ini dilaksanakan dalam bentuk seminar edukatif mengenai etika penggunaan gadget bagi siswa MTsN 1 Lampung Utara. Metode yang digunakan adalah metode sosialisasi melalui ceramah interaktif dan diskusi partisipatif. Pendekatan ini dipilih karena efektif dalam memberikan pemahaman konseptual sekaligus membangun kesadaran kritis peserta terhadap penggunaan gadget secara bijak dan bertanggung jawab (Ribble, 2011; Sari et al., 2025).

Pelaksanaan kegiatan dilakukan secara terstruktur melalui tiga tahapan utama, yaitu tahap persiapan, pelaksanaan, dan evaluasi. Pada tahap persiapan, mahasiswa Kuliah Kerja Nyata (KKN) Universitas Muhammadiyah Kotabumi melakukan koordinasi dengan pihak MTsN

1 Lampung Utara untuk memperoleh izin serta menentukan waktu, tempat, dan sasaran kegiatan. Sasaran kegiatan adalah 50 siswa yang tergabung dalam Organisasi Siswa Intra Madrasah (OSIM), mengingat peran strategis mereka sebagai agen perubahan di lingkungan sekolah. Pada tahap ini juga dilakukan penyusunan materi yang mencakup pemahaman dasar mengenai gadget, dampak positif dan negatif penggunaan gadget, etika digital, serta strategi pengelolaan waktu penggunaan gadget agar tidak menimbulkan ketergantungan (Al Kamil et al., 2025; Rahman et al., 2023).

Kegiatan inti dilaksanakan pada Rabu, 3 Desember 2025, pukul 11.00–12.00 WIB bertempat di Aula MTsN 1 Lampung Utara. Materi disampaikan oleh pemateri melalui metode ceramah interaktif yang disertai contoh kontekstual dan pemaparan kasus yang relevan dengan kehidupan siswa. Untuk memperkuat pemahaman peserta, kegiatan dilanjutkan dengan sesi diskusi dan tanya jawab. Metode diskusi ini bertujuan untuk menggali pengalaman peserta serta meningkatkan keterlibatan aktif dalam memahami dampak penggunaan gadget secara berlebihan, baik dari aspek akademik, fisik, maupun psikologis (Astuti et al., 2025; Dewi et al., 2021).

Tahap evaluasi dilakukan secara reflektif melalui pengamatan terhadap

partisipasi peserta dan respons selama sesi diskusi. Evaluasi ini bertujuan untuk menilai tingkat pemahaman siswa terhadap materi yang telah disampaikan serta efektivitas metode yang digunakan. Kegiatan diakhiri dengan dokumentasi dan penyerahan piagam penghargaan kepada pemateri sebagai bentuk apresiasi atas kontribusinya dalam mendukung peningkatan literasi digital siswa.

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat melalui seminar bertema “Etika Penggunaan Gadget: Gadget sebagai Teman Baik, Bukan Tuan” dilaksanakan sebagai respons terhadap permasalahan meningkatnya penggunaan gadget di kalangan siswa MTsN 1 Lampung Utara yang belum sepenuhnya diimbangi dengan pemahaman etika digital. Permasalahan utama yang teridentifikasi adalah rendahnya kesadaran siswa dalam mengontrol durasi penggunaan gadget serta kurangnya pemahaman mengenai dampak positif dan negatifnya. Oleh karena itu, kegiatan ini bertujuan untuk memberikan edukasi preventif guna membentuk sikap bijak dan bertanggung jawab dalam memanfaatkan teknologi digital.

Hasil pelaksanaan kegiatan menunjukkan bahwa tujuan pengabdian

dapat dicapai melalui peningkatan pemahaman siswa mengenai fungsi gadget sebagai sarana pendukung pembelajaran. Siswa mulai menyadari bahwa gadget tidak hanya berfungsi sebagai media hiburan, tetapi juga sebagai alat untuk mengakses informasi, mencari referensi belajar, serta mengembangkan keterampilan digital. Temuan ini sejalan dengan penelitian (Sobon et al., 2019) yang menyatakan bahwa penggunaan gadget dalam pembelajaran dapat memberikan kontribusi positif terhadap proses belajar siswa, terutama dalam mempermudah akses sumber belajar digital, meskipun tetap memerlukan pengawasan dan pengendalian yang tepat

Selain itu, kegiatan seminar juga menekankan pentingnya literasi digital sebagai fondasi dalam penggunaan gadget secara produktif. Literasi digital tidak hanya berkaitan dengan kemampuan teknis mengoperasikan perangkat, tetapi juga kemampuan memahami, mengevaluasi, dan menggunakan informasi secara bertanggung jawab. Hal ini didukung oleh (Yuliana et al., 2024) yang menegaskan bahwa literasi digital berperan penting dalam membentuk peserta didik yang kritis, selektif, dan etis dalam memanfaatkan teknologi di lingkungan pendidikan

Hal ini menunjukkan bahwa pendekatan edukatif berbasis partisipatif memiliki efektivitas dalam meningkatkan

kesadaran digital siswa dan tanggung jawab digital. Namun demikian, hasil diskusi selama kegiatan juga mengungkapkan adanya kecenderungan penggunaan gadget secara berlebihan di kalangan siswa, khususnya untuk aktivitas hiburan dan media sosial. Beberapa siswa mengakui kesulitan dalam membatasi waktu penggunaan gadget, yang berdampak pada berkurangnya konsentrasi belajar dan interaksi sosial langsung. Kondisi ini selaras dengan temuan (Sari et al., 2025; Warastuti et al., 2025) yang menunjukkan bahwa penggunaan gadget yang berlebihan dapat memengaruhi perilaku belajar siswa, termasuk menurunnya kedisiplinan dan interaksi sosial. Dari sisi kesehatan dan psikososial, penggunaan gadget dalam durasi panjang berpotensi menyebabkan kelelahan fisik serta gangguan konsentrasi. Selain itu, intensitas interaksi digital yang tinggi dapat mengurangi kualitas komunikasi interpersonal secara langsung. Oleh karena itu, edukasi mengenai etika penggunaan gadget menjadi strategi preventif yang relevan untuk menanamkan kesadaran tentang pentingnya keseimbangan antara aktivitas digital dan aktivitas sosial nyata.

Secara keseluruhan, hasil pengabdian ini menunjukkan bahwa gadget bukanlah faktor yang sepenuhnya berdampak positif maupun negatif, melainkan sangat bergantung pada pola

penggunaan dan tingkat literasi digital penggunanya. Integrasi antara pemahaman etika digital, penguatan karakter, serta pengawasan yang tepat menjadi kunci dalam menjadikan gadget sebagai sarana pendukung perkembangan akademik dan sosial siswa. Temuan ini memperkuat hasil penelitian sebelumnya bahwa penguatan literasi digital dan pembinaan perilaku penggunaan teknologi perlu dilakukan secara sistematis dan berkelanjutan di lingkungan sekolah. Penggunaan gadget yang tidak terkontrol dapat memengaruhi motivasi belajar siswa dan interaksi sosial secara langsung (Sobon et al., 2019).

Edukasi penggunaan gadget secara tepat diperlukan untuk mencegah penyalahgunaan teknologi digital di kalangan remaja. Edukasi penggunaan gadget secara tepat merupakan intervensi penting dalam membentuk perilaku digital yang sehat pada remaja. Pendekatan ini tidak hanya berfungsi sebagai upaya preventif terhadap penyalahgunaan teknologi, tetapi juga sebagai sarana penguatan literasi digital dan kontrol diri dalam penggunaan gadget (Budiyanto et al., 2025; Pangri et al., 2025).



Gambar.1 Foto Bersama Kegiatan Seminar



Gambar.2 Foto Penyerahan Doorprize

IV. SIMPULAN

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat melalui seminar “Etika Penggunaan Gadget: Gadget sebagai Teman Baik, Bukan Tuan” di MTsN 1 Lampung Utara merupakan upaya edukatif dalam merespons tantangan penggunaan teknologi digital di kalangan remaja. Berdasarkan pelaksanaan kegiatan yang dilakukan melalui metode ceramah

interaktif dan diskusi partisipatif, kegiatan ini mampu meningkatkan pemahaman siswa mengenai dampak positif dan negatif penggunaan gadget serta pentingnya etika digital dalam kehidupan sehari-hari.

Hasil pembahasan menunjukkan bahwa gadget memiliki potensi besar dalam mendukung proses pembelajaran, pengembangan kreativitas, serta peningkatan literasi digital apabila digunakan secara tepat dan terarah. Namun, penggunaan yang tidak terkontrol berpotensi menimbulkan dampak negatif, seperti kecanduan digital, penurunan konsentrasi belajar, gangguan kesehatan fisik, serta berkurangnya kualitas interaksi sosial. Oleh karena itu, penguatan kesadaran etika digital dan kemampuan pengelolaan waktu penggunaan gadget menjadi aspek penting dalam membentuk karakter peserta didik di era digital. Penggunaan gadget yang tidak terkontrol dapat berdampak pada perkembangan sosial, emosional, dan perilaku siswa. Oleh karena itu, edukasi mengenai penggunaan gadget secara bijak menjadi sangat penting agar teknologi dapat dimanfaatkan secara optimal sebagai sarana pembelajaran, bukan sekadar hiburan

Secara keseluruhan, kegiatan ini berhasil menjawab rumusan masalah yang telah ditetapkan, yaitu meningkatkan pemahaman siswa mengenai etika penggunaan gadget serta mendorong siswa

untuk mengelola penggunaan gadget secara bijak dan produktif. Seminar ini tidak hanya memberikan pengetahuan konseptual, tetapi juga membangun kesadaran reflektif siswa mengenai tanggung jawab dalam menggunakan teknologi (Wijayanto et al., 2023).

Sebagai rekomendasi, edukasi mengenai etika penggunaan gadget perlu dilakukan secara berkelanjutan melalui integrasi dalam kegiatan pembelajaran maupun program sekolah lainnya, serta melibatkan kolaborasi antara guru, orang tua, dan pihak sekolah agar pembentukan karakter digital siswa dapat berjalan secara konsisten dan sistematis.

V. UCAPAN TERIMA KASIH

Kami ucapkan terima kasih kepada Universitas Muhammadiyah Kotabumi atas dukungan dalam pelaksanaan program Kuliah Kerja Nyata (KKN), khususnya pada kegiatan seminar etika penggunaan gadget. Ucapan terima kasih juga

disampaikan kepada Dosen Pembimbing Lapangan, Muinah, M.Pd., atas bimbingan dan arahan sejak tahap perencanaan hingga evaluasi kegiatan. Kami turut mengapresiasi Kepala MTsN 1 Lampung Utara, H. Untoro, S.Pd.I., M.Pd.I., yang diwakili oleh Wakil Kepala Bidang Humas, Refneli, S.Ag., dan Wakil Kepala Bidang Kesiswaan, Ervia Safitri, S.Pd., atas izin dan dukungan yang diberikan. Terima kasih juga kepada para guru pamong atas kerja sama selama kegiatan berlangsung. Ucapan terima kasih disampaikan kepada pemateri, M. Alfansa Yusuf, atas penyampaian materi yang komunikatif dan inspiratif. Selain itu, Kami mengapresiasi seluruh mahasiswa KKN Universitas Muhammadiyah Kotabumi atas kerja sama dalam menyukseskan kegiatan ini. Terakhir, Kami mengucapkan terima kasih kepada peserta seminar, yaitu siswa-siswi OSIM MTsN 1 Lampung Utara, atas partisipasi dan antusiasme selama kegiatan berlangsung. Semoga kegiatan ini memberikan manfaat yang berkelanjutan.

DAFTAR RUJUKAN

- Al Kamil, M. N., Putriwanti, Mas'adi, & Makawawa, J. C. (2025). The Relationship Between Gadget Use and Digital Literacy Levels Among Elementary School Students. *Pedagogik Journal of Islamic Elementary School*, 8(2), 640–653. <https://doi.org/10.24256/pijies.v8i2.7729>
- Astuti, N. D., Marzuki, Hajaroh, M., Prihatni, Y., Kusumawardhani, R., Hartono, A., Setiawan, A., & Aziz, M. K. N. A. (2025). Manajemen Pendidikan Karakter Berbasis Sekolah Era Digital di Indonesia. *Jurnal Pendidikan Karakter*, 16(1), 28–38.
- Azwar, M., Ayyub, A., Farhatun, D., & Puspa, T. (2025). *Pengabdian Masyarakat dalam*

- Pengenalan Dunia Cyber untuk Membangun Kesadaran Literasi Digital Bagi Siswa SMA N 1 Ujung Padang. 4(2), 7615–7619.*
- Budiyanto, F., Fitriyani, Z. A., & Herdajanto, T. (2025). Sosialisasi Pengoperasian Gadget untuk Mencegah Dampak Judi Online dan Meningkatkan Bisnis Desa Beratkulon. *FUNDAMENTUM, 3(2)*, 38–48.
- Dewi, D. A., Hamid, S. I., Annisa, F., & Octafianti, M. (2021). Menumbuhkan Karakter Siswa melalui Pemanfaatan Literasi Digital. *JURNAL BASICEDU, 5(6)*, 5249–5257.
- Lindawati, R., & Ganinda, N. (2023). *Strengthening the School Literacy Program Through Digital Literacy Penguatan Gerakan Literasi Sekolah Melalui Literasi Digital. 1(1)*, 12–16.
- Pangri, M., Hidayah, N., Hasa, M. F., Rachmadhani, M. M., & Rizalwan, R. (2025). Edukasi Literasi Digital : Dampak Negatif Gadget pada Siswa SD Negeri 38 Kota Sorong. *JPK: Jurnal Pengabdian Kompetitif, 4(2)*, 324–333.
- Putri, A. S., Lestari, S. P., Ardita, D., Sari, D. L., Aristania, D., & Aryantika, Y. (2022). Pelatihan Komputer Program Microsoft Office Untuk Anak-anak di Dusun 2 Banjar Harum 1 Desa Madukoro Kecamatan Kotabumi Selatan. *Jurnal Abdimas, 1(2)*, 64–69.
- Rahman, F. A., Rohmah, M., Rustiani, S., Fatmawati, I. Y., & Zahro, N. A. D. S. (2023). Pendidikan Karakter Dalam Era Digital: Bagaimana Teknologi Mempengaruhi Pembentukan Moral Dan Etika. *Journal of Creative Student Research, 1(6)*, 294–304.
- Ribble, M. (2011). The Nine Element of Digital Citizenship. In *Digital Citizenship in Schools* (pp. 15–44).
- Sari, N. P., Ramadhan, R., Wijaya, B. M., & Prasetyo, P. (2025). Pengembangan Karakter Kepemimpinan pada Generasi Muda di Era Digital. *J--CEKI: Jurnal Cendekia Ilmiah, 4(5)*, 2960–2964.
- Sobon, K., Walewangko, S., & Mangundap, J. M. (2019). Pengaruh Penggunaan Smartphone Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas V SD Inpres 03 Paniki Bawah Kota Manado. *Jurnal Inovasi Pendidikan Dan Pembelajaran Sekolah Dasar, 3(1)*, 52. <https://doi.org/10.24036/jippsd.v3i1.106198>
- Warastuti, W., Prayitno, H. J., & Rahmawati, L. E. (2025). Penerapan Literasi Digital dalam Membangun Kemampuan Berpikir Kritis Siswa di Sekolah Dasar. *Cetta: Jurnal Ilmu Pendidikan, 8(2)*, 350–365. <https://doi.org/10.37329/cetta.v8i2.4143>
- Wibowo, A., R, M. A. J. P., Gunanto, S., Wijaya, R. A., & Yulina. (2023). Pelatihan Wirausaha Berbasis Teknologi Informasi di Desa Madukoro Kabupaten Lampung Utara. *Jurnal Abdimas, 2(2)*, 90–94.
- Wijayanto, H., Garnika, E., Rohiyatun, B., & Suparjo. (2023). Sosialisasi Penggunaan Gawai Secara Bijak. *JURNAL PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT, 1(1)*, 25–29.
- Yuliana, C. P., Hasan, N. A., Maqvirah, T. A. V., & Bakkara, V. F. (2024). Analisis Literasi Digital pada Siswa di SMA Teuku Nyak Arif Fatih Bilingual School. *Jurnal Adabiiya, 26(1)*, 70–78.