



SOSIALISASI LITERASI DIGITAL UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN SISWA SEKOLAH DASAR DALAM MEMANFAATKAN TEKNOLOGI SECARA BIJAK

Usman Usman^{1*}, Aditya Rahman Kintu Nihan²

^{1,2}Universitas Sultan Ageng Tirtayasa

*Email: usman@untirta.ac.id

ABSTRAK

Perkembangan teknologi digital menuntut peserta didik memiliki kemampuan literasi digital sejak jenjang sekolah dasar agar mampu memanfaatkan teknologi secara aman, bijak, dan bertanggung jawab. Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan meningkatkan pemahaman siswa mengenai pentingnya literasi membaca dan literasi digital melalui kegiatan sosialisasi di SDN 1 Tapos, Kecamatan Tigaraksa. Kegiatan dilaksanakan pada tanggal 3 Agustus 2026 dengan melibatkan 56 peserta yang terdiri atas 25 siswa kelas VI, 25 siswa kelas V, dan 6 orang guru. Metode yang digunakan meliputi ceramah, presentasi, diskusi interaktif, dan game edukasi dengan bantuan media LCD. Materi yang disampaikan mencakup pengertian literasi, macam-macam literasi, konsep literasi digital, etika dalam dunia digital, serta manfaat dan bahaya digitalisasi. Hasil kegiatan menunjukkan bahwa peserta mengikuti seluruh rangkaian kegiatan dengan antusias, aktif dalam sesi diskusi dan tanya jawab, serta mampu menjawab pertanyaan yang diberikan narasumber. Penggunaan game edukasi turut meningkatkan keterlibatan peserta sehingga suasana belajar menjadi lebih interaktif dan menyenangkan. Kegiatan ini memberikan kontribusi dalam meningkatkan pemahaman siswa mengenai penggunaan teknologi digital secara aman, etis, dan bertanggung jawab serta memperkuat budaya literasi di lingkungan sekolah. Oleh karena itu, sosialisasi literasi digital perlu dilaksanakan secara berkelanjutan sebagai salah satu upaya mendukung penguatan kompetensi peserta didik dalam menghadapi perkembangan teknologi informasi.

Kata kunci: literasi digital; literasi membaca; sekolah dasar; pengabdian kepada masyarakat; Tapos.

DIGITAL LITERACY SOCIALIZATION TO IMPROVE ELEMENTARY SCHOOL STUDENTS' UNDERSTANDING IN USING TECHNOLOGY WISELY

ABSTRACT

The advancement of digital technology necessitates that students possess digital literacy skills starting from the elementary school level so they can utilize technology safely, wisely, and responsibly. This community service activity aimed to enhance students' understanding of the importance of reading and digital literacy through an outreach program at SDN 1 Tapos, Tigaraksa District. The activity took place on August 3, 2026, involving 56 participants: 25 sixth-grade students, 25 fifth-grade students, and 6 teachers. The methods employed included lectures, presentations, interactive discussions, and educational games supported by LCD media. The material covered the definition and types of literacy, the concept of digital literacy, digital ethics, and the benefits and risks associated with digitalization. The results indicated that participants engaged enthusiastically throughout the program, actively participating in discussions and Q&A sessions, and successfully answering questions posed by the speakers. The use of educational games boosted participant engagement, creating a more interactive and enjoyable learning atmosphere. This activity contributed to improving students' understanding of the safe, ethical, and responsible use of digital technology while strengthening the school's literacy culture. Therefore, digital literacy outreach programs should be conducted on an ongoing basis to support the enhancement of students' competencies in navigating the evolution of information technology.

Keywords: digital literacy; reading literacy; elementary school; community service; Tapos.



PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi digital telah mengubah cara anak-anak belajar, berkomunikasi, dan memperoleh informasi dalam kehidupan sehari-hari. Literasi digital merupakan kemampuan untuk mengakses, memahami, mengevaluasi, dan memanfaatkan informasi melalui media digital secara efektif dan bertanggung jawab (Hamurcu, 2026; Silber-Varod et al., 2019). Kemampuan tersebut menjadi salah satu kompetensi penting yang perlu dikembangkan sejak jenjang sekolah dasar agar peserta didik mampu beradaptasi dengan tuntutan pembelajaran dan kehidupan di era digital (Wang et al., 2023). Berbagai penelitian menunjukkan bahwa penguasaan literasi digital sejak usia dini berkontribusi terhadap kemampuan siswa dalam menggunakan teknologi secara bijak, aman, dan produktif untuk mendukung proses belajar (Hamurcu, 2026). Oleh karena itu, penguatan literasi digital pada siswa sekolah dasar menjadi salah satu upaya penting dalam mempersiapkan generasi yang mampu memanfaatkan teknologi secara cerdas dan bertanggung jawab.

Meskipun anak sekolah dasar telah terbiasa menggunakan perangkat digital, kemampuan literasi digital mereka masih memerlukan penguatan. Penelitian (Hamurcu, 2026) menunjukkan bahwa tingkat literasi digital siswa sekolah dasar masih berada pada kategori sedang sehingga belum sepenuhnya mampu memanfaatkan teknologi digital secara optimal. Sebagian besar siswa lebih sering menggunakan perangkat digital untuk bermain gim, menonton video, dan aktivitas hiburan dibandingkan untuk mendukung proses pembelajaran. Selain itu, kemampuan teknis siswa dalam mengelola informasi digital masih relatif rendah meskipun mereka telah memiliki pemahaman dasar mengenai keamanan dan privasi di dunia digital. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa penggunaan teknologi yang tinggi belum diikuti dengan penguasaan literasi digital yang memadai.

Rendahnya kemampuan literasi digital dapat menyebabkan siswa lebih rentan terhadap penyalahgunaan teknologi dan informasi digital. Hasil penelitian menunjukkan bahwa siswa masih memerlukan pendampingan agar mampu memanfaatkan teknologi digital secara lebih produktif untuk kegiatan belajar dibandingkan sekadar hiburan. Penguatan literasi digital sejak jenjang sekolah dasar menjadi langkah penting untuk membentuk kebiasaan menggunakan teknologi secara aman, bertanggung jawab, dan sesuai dengan kebutuhan pembelajaran. Oleh karena itu, kegiatan edukasi berupa sosialisasi literasi digital perlu dilaksanakan sebagai upaya meningkatkan pemahaman dan kesadaran siswa dalam memanfaatkan teknologi digital secara bijak. Atas dasar tersebut, kegiatan sosialisasi literasi digital dilaksanakan kepada siswa SDN 1 Tapos sebagai bentuk kontribusi dalam mendukung penguatan kompetensi digital sejak usia sekolah dasar.

Kondisi tersebut juga menjadi perhatian dalam pelaksanaan kegiatan pengabdian di SDN 1 Tapos Kecamatan Tigaraksa. Hasil observasi awal menunjukkan bahwa sebagian besar siswa telah mengenal dan menggunakan perangkat digital dalam kehidupan sehari-hari, namun pemanfaatannya masih perlu diarahkan agar lebih mendukung kegiatan belajar dan penggunaan teknologi yang bertanggung jawab. Kebutuhan akan edukasi literasi digital sejak sekolah dasar sejalan dengan hasil penelitian yang menekankan pentingnya pembinaan melalui kegiatan pendidikan dan pelatihan secara berkelanjutan (Kozhakhanova et al., 2026). Selain itu, peningkatan kompetensi digital memerlukan dukungan melalui pengalaman belajar yang terarah agar siswa mampu memanfaatkan teknologi secara lebih efektif dan aman (Altamura et al., 2026; Zheng et al., 2024). Berdasarkan kondisi tersebut, diperlukan kegiatan edukatif yang mampu meningkatkan pemahaman siswa mengenai penggunaan teknologi digital secara bijak.

Sebagai upaya menjawab kebutuhan tersebut, dilaksanakan kegiatan sosialisasi literasi digital kepada siswa SDN 1 Tapos Kecamatan Tigaraksa. Kegiatan ini dirancang untuk memberikan pemahaman mengenai penggunaan teknologi digital secara aman, bijak, dan bertanggung jawab sebagai bekal dalam kehidupan sehari-hari maupun proses pembelajaran (Kozhakhanova et al., 2026). Penguatan literasi digital melalui kegiatan edukasi diharapkan dapat membantu siswa memanfaatkan teknologi tidak hanya sebagai media hiburan, tetapi juga sebagai sarana belajar yang produktif (Hamurcu, 2026). Selain meningkatkan pengetahuan siswa, kegiatan ini juga diharapkan dapat menumbuhkan kesadaran dalam menjaga keamanan digital dan menerapkan etika saat berinteraksi di ruang digital. Dengan demikian, kegiatan pengabdian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi terhadap penguatan budaya literasi digital pada siswa sekolah dasar.



METODE

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dilaksanakan pada hari Senin, 3 Agustus 2026 di SDN 1 Tapos, Kecamatan Tigaraksa. Kegiatan berupa sosialisasi literasi digital yang diikuti oleh 56 peserta, terdiri atas 25 siswa kelas VI, 25 siswa kelas V, dan 6 orang guru. Sasaran kegiatan dipilih karena siswa sekolah dasar merupakan kelompok yang mulai aktif memanfaatkan perangkat digital dalam kehidupan sehari-hari sehingga memerlukan pemahaman mengenai penggunaan teknologi secara bijak, aman, dan bertanggung jawab.

Pelaksanaan kegiatan diawali dengan koordinasi bersama pihak sekolah untuk menentukan jadwal, peserta, dan teknis pelaksanaan sosialisasi. Selanjutnya, tim pengabdian menyiapkan materi dan media presentasi yang disesuaikan dengan karakteristik peserta. Materi yang disampaikan meliputi pengertian literasi, macam-macam literasi, konsep literasi digital, etika dalam dunia digital, serta manfaat dan bahaya digitalisasi. Penyampaian materi dilakukan menggunakan metode ceramah, presentasi, permainan edukatif (game edukasi), dan diskusi interaktif agar peserta lebih mudah memahami materi serta terlibat aktif selama kegiatan.

Kegiatan berlangsung selama dua jam dan diakhiri dengan sesi diskusi serta tanya jawab antara pemateri dan peserta. Evaluasi kegiatan dilakukan secara non-tes melalui pengamatan terhadap partisipasi peserta, keaktifan dalam diskusi, serta kemampuan peserta menjawab pertanyaan yang diberikan selama kegiatan berlangsung. Pendekatan evaluasi tersebut digunakan untuk memperoleh gambaran mengenai tingkat pemahaman peserta terhadap materi sosialisasi sekaligus menjadi bahan refleksi dalam pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat dilaksanakan pada hari Senin, 3 Agustus 2026 di SDN 1 Tapos, Kecamatan Tigaraksa, dengan melibatkan 56 peserta yang terdiri atas 25 siswa kelas VI, 25 siswa kelas V, dan 6 orang guru. Kegiatan ini menghadirkan dua narasumber, yaitu relawan literasi masyarakat yang menyampaikan materi tentang pentingnya literasi membaca dan praktisi pendidikan yang menyampaikan materi mengenai literasi digital. Penyampaian kedua materi tersebut dirancang secara terpadu karena kemampuan membaca merupakan fondasi dalam memperoleh informasi, sedangkan literasi digital membekali siswa dengan kemampuan mengakses, memahami, mengevaluasi, dan memanfaatkan informasi secara bijak melalui teknologi digital. Pendekatan tersebut sejalan dengan konsep literasi digital yang menekankan penguasaan keterampilan mengelola informasi secara efektif serta pentingnya integrasi literasi digital dalam proses pembelajaran di sekolah dasar (Hamurcu, 2026; Naila et al., 2021). Melalui kolaborasi antara relawan literasi masyarakat dan perguruan tinggi, kegiatan ini diharapkan dapat memperkuat budaya literasi sekaligus meningkatkan kesiapan siswa dalam menghadapi perkembangan teknologi digital.

Penyampaian materi dilaksanakan menggunakan metode ceramah, presentasi, diskusi interaktif, dan game edukasi dengan bantuan media LCD sehingga peserta dapat mengikuti kegiatan secara aktif. Materi yang diberikan meliputi pengertian literasi, macam-macam literasi, konsep literasi digital, etika dalam dunia digital, serta manfaat dan bahaya digitalisasi dalam kehidupan sehari-hari. Pemilihan materi tersebut disesuaikan dengan karakteristik siswa sekolah dasar agar mereka tidak hanya mampu menggunakan perangkat digital, tetapi juga memahami cara memanfaatkan teknologi secara aman, etis, dan bertanggung jawab. Hasil penelitian menunjukkan bahwa siswa sekolah dasar masih memerlukan penguatan literasi digital agar mampu memanfaatkan teknologi secara optimal, sehingga penyampaian materi yang kontekstual menjadi salah satu strategi yang penting dalam pembelajaran (Devi & Wiangun, 2024). Selain itu, penyajian materi yang dikaitkan dengan pengalaman sehari-hari peserta didik dapat membantu meningkatkan pemahaman mereka terhadap penggunaan teknologi digital secara bijak dan produktif (Solih & Julianto, 2025).



Gambar 1. Pembukaan acara

Selama kegiatan berlangsung, peserta menunjukkan antusiasme yang tinggi dalam mengikuti setiap sesi sosialisasi. Antusiasme tersebut terlihat dari keaktifan siswa dalam mengajukan pertanyaan, memberikan tanggapan terhadap materi yang disampaikan, serta menjawab pertanyaan yang diberikan oleh narasumber. Suasana pembelajaran menjadi semakin interaktif ketika peserta mengikuti game edukasi berupa tebak nama negara berdasarkan gambar benderanya, sehingga siswa dapat belajar sambil bermain dalam suasana yang menyenangkan. Pendekatan pembelajaran yang interaktif seperti ini terbukti mampu meningkatkan keterlibatan peserta dan mendorong mereka untuk lebih aktif dalam proses belajar (Arifin et al., 2024). Selain itu, pemberian apresiasi berupa susu cair (UHT) kepada peserta yang berhasil menjawab pertanyaan semakin meningkatkan motivasi dan kepercayaan diri siswa untuk berpartisipasi selama kegiatan berlangsung.



Gambar 2. suasana antusiasme peserta

Partisipasi aktif peserta selama sosialisasi menunjukkan bahwa penggunaan metode ceramah yang dipadukan dengan presentasi, diskusi, dan permainan edukatif mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih bermakna. Keterlibatan siswa dalam setiap tahapan kegiatan menunjukkan bahwa penyampaian materi yang dikaitkan dengan pengalaman sehari-hari lebih mudah dipahami dan



mendorong siswa untuk berpikir kritis terhadap penggunaan teknologi digital. Temuan ini sejalan dengan pendapat Rahman et al., (2023) yang menyatakan bahwa literasi digital tidak hanya berkaitan dengan kemampuan menggunakan teknologi, tetapi juga kemampuan berpikir kritis dalam mengakses, mengevaluasi, dan memanfaatkan informasi secara bertanggung jawab. Hasil kegiatan ini juga mendukung penelitian Arifin et al., (2024) dan Naila et al., (2021) yang menjelaskan bahwa penguatan literasi digital melalui kegiatan edukatif dapat meningkatkan pemahaman peserta sekaligus membentuk sikap yang lebih bijak dalam memanfaatkan teknologi digital. Oleh karena itu, kegiatan sosialisasi ini memberikan pengalaman belajar yang positif dan menjadi langkah awal dalam membangun budaya literasi digital di lingkungan sekolah dasar.

Kegiatan sosialisasi ini tidak hanya meningkatkan pemahaman siswa mengenai konsep literasi digital, tetapi juga menumbuhkan kesadaran akan pentingnya menggunakan teknologi secara aman, etis, dan bertanggung jawab. Melalui materi yang disampaikan, siswa memperoleh pemahaman bahwa perangkat digital tidak hanya dimanfaatkan sebagai sarana hiburan, tetapi juga sebagai media untuk mencari informasi, belajar, dan mengembangkan pengetahuan. Pemahaman tersebut merupakan salah satu kompetensi utama dalam literasi digital yang mencakup kemampuan mengakses, mengevaluasi, dan memanfaatkan informasi secara kritis sesuai dengan kebutuhan belajar (Hamurcu, 2026; Mansour et al., 2026). Di sisi lain, penanaman etika digital sejak usia sekolah dasar menjadi langkah penting dalam membentuk karakter peserta didik agar mampu berinteraksi secara santun dan bertanggung jawab di ruang digital (Inayah et al., 2024). Oleh karena itu, kegiatan sosialisasi ini memberikan kontribusi positif dalam mendukung penguatan literasi digital sekaligus pembentukan karakter siswa di lingkungan sekolah.

Selain memberikan manfaat bagi siswa, kegiatan ini juga memberikan dampak positif bagi guru dan sekolah dalam mendukung pengembangan budaya literasi. Keterlibatan guru selama kegiatan menunjukkan adanya komitmen untuk memperkuat pembelajaran yang mengintegrasikan literasi membaca dan literasi digital dalam kegiatan belajar mengajar. Kondisi tersebut sejalan dengan pendapat Pentianasari et al., (2022) yang menyatakan bahwa pengembangan literasi digital memerlukan dukungan lingkungan belajar yang berkelanjutan, serta diperkuat oleh Naila et al., (2021) yang menekankan pentingnya kolaborasi antara sekolah dan berbagai pihak dalam membangun ekosistem literasi digital. Selain itu, Putra et al., (2026) menjelaskan bahwa peningkatan kompetensi digital akan lebih efektif apabila didukung oleh keterlibatan seluruh pemangku kepentingan, termasuk guru, sekolah, dan masyarakat. Dengan demikian, kegiatan pengabdian ini diharapkan menjadi langkah awal yang dapat ditindaklanjuti melalui program literasi digital yang berkelanjutan sehingga mampu membentuk peserta didik yang cakap, kritis, dan bertanggung jawab dalam memanfaatkan teknologi digital.

Secara keseluruhan, kegiatan sosialisasi literasi membaca dan literasi digital di SDN 1 Tapos memberikan hasil yang positif terhadap proses edukasi peserta. Tingginya partisipasi siswa selama penyampaian materi, diskusi, dan permainan edukatif menunjukkan bahwa pendekatan pembelajaran yang interaktif mampu meningkatkan keterlibatan peserta dalam memahami pentingnya literasi di era digital (Simbolon et al., 2022). Selain memperkuat pemahaman mengenai konsep literasi digital, kegiatan ini juga menumbuhkan kesadaran siswa untuk memanfaatkan teknologi secara lebih aman, bijak, dan bertanggung jawab sesuai dengan tuntutan pembelajaran abad ke-21 (Solih & Julianto, 2025). Hasil kegiatan ini mempertegas bahwa kolaborasi antara perguruan tinggi, sekolah, dan komunitas literasi merupakan salah satu strategi yang efektif dalam mendukung penguatan budaya literasi di lingkungan sekolah dasar (Naila et al., 2021). Oleh karena itu, program sosialisasi literasi digital perlu dilaksanakan secara berkelanjutan melalui berbagai kegiatan edukatif yang melibatkan seluruh warga sekolah sehingga kemampuan literasi digital peserta didik dapat berkembang secara optimal dan berkesinambungan.

SIMPULAN

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat melalui sosialisasi literasi membaca dan literasi digital di SDN 1 Tapos, Kecamatan Tigaraksa, telah terlaksana dengan baik dan mendapat respons yang positif dari peserta. Penyampaian materi melalui metode ceramah, presentasi, diskusi interaktif, dan game edukasi mampu meningkatkan antusiasme serta partisipasi aktif siswa selama kegiatan berlangsung. Selain memperoleh pemahaman mengenai pentingnya budaya membaca, peserta juga memahami konsep literasi digital, etika dalam dunia digital, serta manfaat dan risiko penggunaan teknologi digital



dalam kehidupan sehari-hari. Kegiatan ini memberikan kontribusi dalam menumbuhkan kesadaran siswa untuk memanfaatkan teknologi secara lebih aman, bijak, dan bertanggung jawab, sekaligus memperkuat budaya literasi di lingkungan sekolah. Oleh karena itu, kegiatan sosialisasi literasi digital perlu dilaksanakan secara berkelanjutan melalui kolaborasi antara sekolah, perguruan tinggi, dan masyarakat agar kemampuan literasi digital peserta didik dapat berkembang secara optimal sesuai dengan tuntutan pembelajaran abad ke-21.

DAFTAR PUSTAKA

- Altamura, L., Delgado, P., Gil, L., Romero-palau, M., Ma, A., Vargas, C., Salmer, L., & Serrano-mendiz, M. (2026). Enhancing digital reading comprehension through feedback messages : A large and long-term dynamic approach with secondary school students ☆ ~ a. *Learning and Individual Differences*, 125(October 2025), 1–13. <https://doi.org/10.1016/j.lindif.2025.102818>
- Arifin, B., Salim, A. N., Muzakki, A., & Suwarsito, Suwarsito, Arifudin, O. (2024). Integrasi Penguatan Pendidikan Karakter Dalam Pembelajaran Berbasis Literasi Digital Pada Peserta Didik Sekolah Dasar. *INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research*, 4(3), 13547–13555.
- Devi, L. P. S. A., & Wiangun, I. M. A. (2024). Peran Literasi Digital Dalam Meningkatkan Kompetensi Teknologi Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Citra Bakti*, 11(4), 1255–1267. <https://doi.org/DOI:https://doi.org/10.38048/jipcb.v11i4.4681>
- Hamurcu, G. C. (2026). Digital Literacy Levels of Primary School Students : A Mixed-Methods Study. *International Electronic Journal of Elementary Education*, 18(4), 581–594. <https://doi.org/10.26822/iejee.2026.453>
- Inayah, A., Matondang, A. H., Ritonga, D. P., & Widia, F. (2024). Meningkatkan Literasi Digital Siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 2(3), 247–258. <https://doi.org/DOI:https://doi.org/10.54066/jupendis.v2i3.2039>
- Kozhakhanova, L., Amirova, A., Yespolova, G., & Omarova, G. (2026). Enhancing Media Literacy , Academic Achievement , and Engagement in Primary Education through ICT-Supported Critical Thinking Pedagogy. *International Journal of Information and Education Technology*, 16(4), 991–999. <https://doi.org/10.18178/ijiet.2026.16.4.2569>
- Mansour, N., Çevik, M., Uzun, Y., & Bader, S. (2026). Exploring the impact of STEAM and connected learning on skills of digital age in primary schools. *Thinking Skills and Creativity*, 59(October 2025), 102024. <https://doi.org/10.1016/j.tsc.2025.102024>
- Naila, I., Ridlwan, M., Haq, M. A., Guru, P., Dasar, S., Surabaya, U. M., Bahasa, P., Surabaya, U. M., Komputer, T., & Surabaya, U. M. (2021). Literasi Digital Bagi Guru Dan Siswa Sekolah Dasar : Analisis Konten Dalam Pembelajaran. *Jurnal Review Pendidikan Dasar: Jurnal Kajian Pendidikan Dan Hasil Penelitian*, 7(2), 116–122.
- Pentianasari, S., Amalia, F. D., Martati, B., Guru, P., Dasar, S., & Muhammadiyah, U. (2022). Penguatan Pendidikan Karakter Pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal PGSD*, 8(1), 58–72.
- Putra, P., Ilias, M. F., Hartono, R., BURhanudin, B., Saputra, N., & Barsihanor, B. (2026). Digital Literacy as a Transformative Framework for Character Education : A Case Study in Madrasah Ibtidaiyah. *Nazhruna: Jurnal Pendidikan Islam*, 9(1), 33–51.
- Rahman, M. C., Dewi, R. A., Kamilah, N., Wulan, N. S., & Indonesia, U. P. (2023). Meningkatkan Minat Membaca Siswa Sekolah Dasar Melalui Literasi Digital. *Jurnal Ilmu Pendidikan Dasar Indonesia*, 2(3), 171–182. <https://doi.org/DOI:https://doi.org/10.51574/judikdas.v2i3.821>
- Silber-Varod, V., Eshet-Alkalai, Y., & Geri, N. (2019). Tracing research trends of 21st-century learning skills. In *British Journal of Educational Technology* (Vol. 50, Issue 6, pp. 3099–3118). <https://doi.org/10.1111/bjet.12753>
- Simbolon, M. E., Marini, A., & Nafiah, M. (2022). Pengaruh Literasi Digital Terhadap Minat Baca Siswa. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 8(2), 532–542. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.31949/jcp.v8i2.2449>
- Solih, M. J., & Julianto, I. R. (2025). Mengeksplorasi Literasi Digital pada Pembelajaran di Sekolah Dasar. *Jurnal Cahaya Edukasia*, 3(1), 35–39.
- Wang, S., Wilson, A., Jesson, R., Liu, Y., & Meiklejohn-whiu, S. (2023). Opportunities to learn literacy in digital classrooms in New Zealand primary schools : Does class achievement level make a difference ? *Teaching and Teacher Education*, 130, 104171.



<https://doi.org/10.1016/j.tate.2023.104171>

Zheng, Y., Zhang, J., Li, Y., Wu, X., Ding, R., Luo, X., Liu, P., & Huang, J. (2024). Heliyon Effects of digital game-based learning on students ' digital etiquette literacy , learning motivations, and engagement. *Heliyon*, 10(1), e23490. <https://doi.org/10.1016/j.heliyon.2023.e23490>