

Peningkatan Literasi Digital di Kalangan Siswa Sekolah Menengah Pertama melalui Pendekatan Gamifikasi

Nursakina Husen

Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Universitas Nuku, Tidore, Indonesia

**e-mail: nursakinahusen@gmail.com*

ABSTRAK

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan untuk meningkatkan literasi digital di kalangan siswa Sekolah Menengah Pertama (SMP) di Kecamatan Tidore, Kota Tidore Kepulauan, melalui pendekatan gamifikasi. Literasi digital menjadi keterampilan esensial di era transformasi digital, namun keterbatasan akses dan metode pembelajaran yang kurang menarik seringkali menjadi kendala di daerah-daerah tertentu. Melalui metode gamifikasi, kegiatan ini menghadirkan pembelajaran interaktif dan menyenangkan yang mendorong partisipasi aktif siswa. Program dilaksanakan dalam bentuk lokakarya dan pelatihan yang disertai dengan penggunaan aplikasi edukatif berbasis permainan digital. Hasil evaluasi menunjukkan peningkatan signifikan pada pemahaman siswa terhadap konsep literasi digital, seperti keamanan digital, etika berinternet, serta kemampuan memilah informasi daring. Selain itu, pendekatan gamifikasi terbukti efektif dalam meningkatkan motivasi belajar dan keterlibatan siswa selama proses pelatihan. Kegiatan ini diharapkan dapat menjadi model pengembangan literasi digital yang berkelanjutan dan dapat direplikasi di wilayah lain dengan karakteristik serupa. Kolaborasi antara sekolah, orang tua, dan pemangku kepentingan lokal menjadi kunci keberhasilan program ini dalam mendukung pembentukan generasi muda yang cakap digital.

Kata kunci : literasi digital, gamifikasi, siswa SMP, Tidore, pembelajaran interaktif.

ABSTRACT

This community service program aims to enhance digital literacy among junior high school students in Tidore District, Tidore Islands City, through a gamification-based approach. Digital literacy is an essential skill in the digital transformation era; however, limited access and less engaging teaching methods often become obstacles in certain regions. By implementing gamification strategies, this program introduces interactive and enjoyable learning experiences that encourage active student participation. The program was conducted through workshops and training sessions that utilized educational applications with game-based features. Evaluation results showed a significant improvement in students' understanding of digital literacy concepts, such as digital safety, online ethics, and the ability to critically assess online information. Furthermore, the gamification approach proved effective in increasing students' learning motivation and engagement throughout the training process. This initiative is expected to serve as a sustainable model for developing digital literacy and can be replicated in other regions with similar characteristics. Collaboration among schools, parents, and local stakeholders is key to the success of this program in fostering digitally competent young generations.

Keywords: *digital literacy, gamification, junior high school students, Tidore, interactive learning.*

Copyright (c) 2025 Nursakina Husen



This work is licensed under a [Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/).

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi yang pesat telah membawa dampak signifikan dalam berbagai aspek kehidupan manusia, termasuk dalam dunia pendidikan. Digitalisasi telah mengubah cara belajar, mengakses informasi, dan berinteraksi secara sosial (Alimuddin & Poddala, 2023; Bugiardo, 2015; Iswanto et al., 2024; Milyane et al., 2023; Nur et al., 2024). Dalam konteks ini, literasi digital menjadi keterampilan dasar yang sangat penting dimiliki oleh setiap individu, terutama generasi muda. Literasi digital tidak hanya mencakup kemampuan mengoperasikan perangkat teknologi, tetapi juga meliputi kemampuan berpikir kritis, etika dalam menggunakan media digital, keamanan siber, serta keterampilan memilah dan memahami informasi secara bijak (Farid, 2023; Judijanto et al., 2024; Oktarin & Saputri, 2024; Setyawan et al., 2023).

Di Indonesia, upaya peningkatan literasi digital telah menjadi perhatian pemerintah, khususnya melalui Kementerian Komunikasi dan Informatika (Kominfo) dan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi (Kurnia et al., 2019; Rumata & Nugraha, 2020). Meski demikian, tantangan dalam pemerataan literasi digital masih menjadi persoalan, terutama di daerah-daerah terpencil atau kepulauan, seperti di Kecamatan Tidore, Kota Tidore Kepulauan. Akses terhadap teknologi digital memang telah berkembang, namun pemanfaatan secara optimal dan cerdas masih sangat terbatas. Hal ini diperparah oleh minimnya metode pembelajaran yang menarik dan mampu menjawab kebutuhan generasi digital saat ini.

Kondisi siswa Sekolah Menengah Pertama (SMP) di Kecamatan Tidore menunjukkan adanya kesenjangan dalam hal keterampilan digital. Sebagian besar siswa telah memiliki akses terhadap perangkat seperti smartphone dan internet, namun masih banyak yang belum memahami cara penggunaan yang aman, etis, dan produktif. Sebagai contoh, masih ditemukan kecenderungan penggunaan media sosial yang berlebihan, penyebaran informasi hoaks, serta kurangnya kesadaran akan pentingnya privasi dan keamanan data pribadi. Kurangnya literasi digital ini bukan hanya berisiko terhadap keselamatan siswa dalam dunia maya, tetapi juga dapat menghambat proses belajar mereka secara keseluruhan.

Oleh karena itu, dibutuhkan pendekatan yang inovatif dan kontekstual dalam meningkatkan literasi digital siswa, terutama pada jenjang SMP yang merupakan fase penting dalam perkembangan kognitif dan sosial remaja. Salah satu pendekatan yang mulai banyak digunakan dalam dunia pendidikan adalah gamifikasi (gamification), yakni penggunaan elemen-elemen permainan dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan hasil belajar siswa (Febriansah et al., 2024; Jusuf, 2016; Solviana, 2020; Srimuliyani, 2023). Gamifikasi terbukti mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan kompetitif secara sehat, serta meningkatkan interaksi dan fokus siswa terhadap materi yang disampaikan.

Dalam konteks kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini, gamifikasi dipilih sebagai strategi untuk menyampaikan materi literasi digital kepada siswa SMP di Kecamatan Tidore. Pendekatan ini tidak hanya relevan dengan karakteristik generasi Z yang tumbuh bersama teknologi digital, tetapi juga menjadi solusi terhadap metode pembelajaran konvensional yang cenderung membosankan dan kurang efektif.

Dengan memanfaatkan aplikasi edukatif berbasis permainan, siswa diajak untuk belajar melalui tantangan, kuis interaktif, dan simulasi yang memuat nilai-nilai literasi digital. Kegiatan ini juga menjadi bagian dari upaya kolaboratif antara perguruan tinggi dan masyarakat dalam menciptakan perubahan positif, sebagaimana amanat Tri Dharma Perguruan Tinggi. Perguruan tinggi memiliki peran penting dalam mendiseminasikan pengetahuan dan teknologi kepada masyarakat, termasuk dalam bentuk peningkatan kapasitas sumber daya manusia di tingkat lokal. Kegiatan pengabdian ini dirancang tidak hanya sebagai intervensi sesaat, tetapi juga sebagai model yang berkelanjutan dan dapat direplikasi oleh guru dan pemangku kepentingan pendidikan di daerah tersebut. Lebih lanjut, kegiatan ini tidak hanya menargetkan siswa sebagai subjek pembelajaran, tetapi juga melibatkan guru dan orang tua sebagai mitra penting dalam ekosistem pendidikan digital. Guru diberikan pelatihan dasar tentang penggunaan media gamifikasi untuk pembelajaran, sementara orang tua diajak untuk memahami pentingnya pendampingan digital di rumah. Dengan demikian, pendekatan yang dilakukan bersifat holistik dan menysasar berbagai pihak yang memiliki peran dalam pembentukan literasi digital anak.

Secara geografis, Kota Tidore Kepulauan merupakan wilayah kepulauan yang memiliki karakteristik tersendiri dalam hal akses dan pemerataan pendidikan. Daerah ini terdiri dari beberapa wilayah dengan kondisi infrastruktur yang masih berkembang. Dalam hal ini, pendekatan teknologi seperti gamifikasi harus disesuaikan dengan ketersediaan sarana dan prasarana, termasuk jaringan internet dan perangkat yang dimiliki siswa. Oleh karena itu, pemilihan aplikasi dan konten dalam kegiatan ini disesuaikan dengan kondisi lokal, sehingga dapat diakses secara optimal oleh peserta didik. Selain itu, pendekatan partisipatif menjadi landasan utama dalam kegiatan ini. Siswa dilibatkan secara aktif dalam setiap tahapan kegiatan, mulai dari perancangan permainan, pelaksanaan pelatihan, hingga evaluasi hasil. Metode ini bertujuan untuk menumbuhkan rasa kepemilikan dan keterlibatan emosional terhadap proses belajar, yang pada akhirnya berdampak positif terhadap peningkatan literasi digital mereka. Kegiatan pengabdian ini juga dilatarbelakangi oleh hasil observasi dan kajian awal yang menunjukkan rendahnya pemahaman siswa terhadap isu-isu digital, termasuk keamanan siber, etika digital, dan penggunaan teknologi untuk tujuan pembelajaran. Dengan memanfaatkan data tersebut, materi yang disusun dalam gamifikasi dirancang sesuai dengan kebutuhan dan tingkat pemahaman siswa SMP. Hal ini menjadi penting agar pendekatan yang digunakan benar-benar efektif dan relevan dengan konteks nyata mereka. Tujuan utama dari kegiatan ini adalah untuk meningkatkan pengetahuan, sikap, dan keterampilan siswa dalam memanfaatkan teknologi digital secara bijak dan bertanggung jawab. Selain itu, kegiatan ini juga bertujuan untuk memperkenalkan pendekatan pembelajaran baru kepada guru dan institusi pendidikan lokal yang dapat memperkaya metode pengajaran mereka di era digital. Keberhasilan kegiatan ini diukur melalui peningkatan skor pemahaman siswa sebelum dan sesudah pelatihan, serta melalui feedback dari peserta, guru, dan orang tua.

Dengan demikian, pengabdian kepada masyarakat ini diharapkan dapat memberikan kontribusi nyata dalam menciptakan generasi muda yang cakap digital, serta menjadi inspirasi bagi pengembangan literasi digital di wilayah kepulauan lainnya. Penguatan kolaborasi antara lembaga pendidikan tinggi, sekolah, keluarga, dan pemerintah

daerah menjadi kunci utama dalam mewujudkan ekosistem digital yang sehat dan produktif di Indonesia.

METODE

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dilaksanakan dengan pendekatan partisipatif dan kolaboratif yang melibatkan siswa, guru, serta orang tua dalam seluruh tahapan kegiatan. Sasaran utama dari kegiatan ini adalah siswa Sekolah Menengah Pertama (SMP) di Kecamatan Tidore, Kota Tidore Kepulauan, dengan melibatkan dua sekolah sebagai mitra utama. Pemilihan lokasi didasarkan pada hasil observasi awal yang menunjukkan rendahnya tingkat literasi digital dan perlunya metode pembelajaran yang lebih menarik dan relevan dengan karakteristik siswa.

Pelaksanaan kegiatan dilakukan dalam tiga tahapan utama, yaitu: (1) Tahap Persiapan, (2) Tahap Pelaksanaan, dan (3) Tahap Evaluasi dan Tindak Lanjut. Tiga tahapan ini merupakan siklus yang berkelanjutan dan saling terkait dalam kegiatan pengabdian masyarakat (Hasan & Sangadji, 2024). Pada tahap persiapan, tim pengabdian melakukan koordinasi dengan pihak sekolah dan Dinas Pendidikan setempat untuk menjalin kerja sama dan menentukan jadwal pelaksanaan. Selain itu, dilakukan penyusunan modul pelatihan literasi digital yang dikemas dalam bentuk permainan edukatif berbasis digital, seperti kuis interaktif, simulasi, serta tantangan digital yang menyenangkan. Aplikasi yang digunakan dipilih berdasarkan kriteria aksesibilitas, kemudahan penggunaan, dan konten yang relevan dengan tema literasi digital, seperti Kahoot!, Wordwall, dan Classcraft.

Tahap kedua adalah pelaksanaan kegiatan, yang dilakukan dalam bentuk pelatihan interaktif selama dua hari di masing-masing sekolah mitra. Setiap sesi terdiri dari pemaparan materi singkat mengenai literasi digital (mencakup keamanan digital, etika daring, dan kemampuan memilah informasi), dilanjutkan dengan permainan berbasis gamifikasi yang dirancang untuk memperkuat pemahaman siswa. Siswa dibagi ke dalam kelompok kecil untuk meningkatkan kerja sama dan komunikasi. Guru dilibatkan sebagai fasilitator agar metode ini dapat diadaptasi dalam kegiatan pembelajaran reguler.

Pada tahap evaluasi, dilakukan pre-test dan post-test untuk mengukur peningkatan pengetahuan siswa tentang literasi digital. Selain itu, kuesioner dan diskusi kelompok terfokus (FGD) digunakan untuk mendapatkan umpan balik dari siswa dan guru terkait efektivitas metode gamifikasi. Hasil evaluasi ini menjadi dasar dalam merancang tindak lanjut berupa pendampingan lanjutan bagi guru dalam mengintegrasikan gamifikasi ke dalam kurikulum sekolah.

Dengan pendekatan yang sistematis dan partisipatif, metode ini diharapkan mampu mendorong terciptanya budaya literasi digital yang menyenangkan, berkelanjutan, dan sesuai dengan konteks lokal wilayah kepulauan seperti Tidore.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat di dua Sekolah Menengah Pertama (SMP) di Kecamatan Tidore, Kota Tidore Kepulauan, memberikan hasil yang

positif terhadap peningkatan literasi digital siswa. Kegiatan ini melibatkan 60 siswa kelas VII dan VIII dari dua sekolah mitra yang mengikuti pelatihan selama dua hari secara intensif. Evaluasi dilakukan melalui pre-test dan post-test untuk mengukur peningkatan pengetahuan, serta melalui observasi dan diskusi kelompok terarah guna menangkap respons dan dinamika peserta selama pelatihan berlangsung.

Sebelum mengikuti pelatihan, mayoritas siswa menunjukkan tingkat pemahaman literasi digital yang masih rendah. Hasil pre-test menunjukkan bahwa nilai rata-rata siswa berada pada kisaran 45 hingga 55 dari skala 100. Hal ini mencerminkan rendahnya pemahaman terhadap aspek-aspek penting dalam literasi digital, terutama mengenai keamanan digital, etika berinternet, serta kemampuan memilah informasi. Namun, setelah pelatihan yang menerapkan pendekatan gamifikasi, terjadi peningkatan signifikan pada hasil post-test dengan rata-rata nilai meningkat menjadi 75 hingga 85. Siswa menunjukkan pemahaman yang lebih baik terkait penggunaan kata sandi yang aman, pentingnya menjaga privasi data pribadi, serta cara mengenali informasi hoaks di internet.

Pendekatan gamifikasi terbukti menjadi metode yang efektif dalam meningkatkan keterlibatan dan motivasi siswa. Selama kegiatan, siswa menunjukkan antusiasme tinggi saat mengikuti kuis interaktif, tantangan digital, dan permainan edukatif berbasis teknologi. Elemen-elemen seperti poin, lencana digital, papan peringkat, dan hadiah kecil berhasil menciptakan suasana kompetitif yang sehat sekaligus menyenangkan. Penggunaan platform seperti Kahoot! dan Wordwall memudahkan siswa dalam memahami materi secara menyenangkan dan interaktif, meskipun keterbatasan perangkat masih menjadi tantangan di beberapa kelompok. Sebagian siswa harus berbagi perangkat dengan temannya, namun hal ini tidak mengurangi semangat mereka untuk berpartisipasi aktif dalam seluruh rangkaian kegiatan.

Pengamatan langsung menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis permainan mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih bermakna. Siswa tidak hanya menghafal konsep, tetapi juga memahami aplikasinya dalam kehidupan sehari-hari. Dalam simulasi permainan, siswa belajar merespons situasi ancaman digital secara tepat dan bertanggung jawab. Hal ini menumbuhkan kesadaran digital yang lebih tinggi dibandingkan dengan metode ceramah konvensional. Selain siswa, guru juga turut serta sebagai fasilitator dalam kegiatan ini. Sebelum pelatihan siswa dimulai, guru mendapatkan orientasi tentang konsep gamifikasi serta cara mengimplementasikannya ke dalam pembelajaran. Respons para guru terhadap pendekatan ini sangat positif. Mereka merasa bahwa metode ini sejalan dengan karakteristik generasi digital saat ini dan relevan untuk meningkatkan efektivitas proses belajar mengajar.

Sebagai dampaknya, beberapa guru menyatakan rencana untuk mengintegrasikan unsur gamifikasi dalam mata pelajaran mereka, seperti Bahasa Indonesia, Pendidikan Pancasila, dan Teknologi Informasi. Hal ini menunjukkan bahwa kegiatan pengabdian ini tidak hanya memberikan manfaat langsung kepada siswa, tetapi juga memberikan inspirasi dan inovasi bagi guru dalam mengembangkan strategi pembelajaran yang lebih menarik. Dukungan penuh dari pihak sekolah juga menjadi faktor pendukung keberhasilan kegiatan. Sekolah menyediakan fasilitas, membantu mengatur waktu pelaksanaan, serta mendorong partisipasi aktif siswa dan guru. Komitmen ini

mencerminkan kesadaran pihak sekolah terhadap pentingnya literasi digital sebagai bagian dari kompetensi abad ke-21.

Namun demikian, beberapa tantangan tetap dihadapi selama pelaksanaan kegiatan. Keterbatasan perangkat digital dan jaringan internet menjadi kendala utama. Tidak semua siswa memiliki gawai pribadi, dan jaringan internet di beberapa lokasi masih belum stabil. Untuk mengatasi hal ini, tim pengabdian menyediakan alternatif permainan versi offline dan memanfaatkan jaringan hotspot dari perangkat tim untuk mendukung kegiatan. Selain itu, siswa juga diberikan bahan ajar dalam bentuk cetak agar tetap mendapatkan pemahaman yang menyeluruh meskipun koneksi internet terganggu.

Waktu pelaksanaan yang terbatas juga menjadi tantangan tersendiri, mengingat jadwal sekolah yang padat. Pelatihan harus disusun dengan sangat efisien agar semua materi tersampaikan dalam waktu yang relatif singkat. Meskipun demikian, dengan perencanaan yang matang dan kerja sama yang solid antara tim pengabdian dan pihak sekolah, kegiatan dapat berjalan lancar dan tepat sasaran. Umpan balik yang diberikan oleh siswa dan guru sangat positif. Siswa menyampaikan bahwa metode pembelajaran melalui permainan membuat mereka lebih semangat belajar dan lebih memahami materi yang diajarkan. Mereka mengungkapkan bahwa pendekatan ini berbeda dari pembelajaran sehari-hari yang biasanya monoton. Bahkan, beberapa siswa berharap kegiatan seperti ini dapat diadakan secara berkala.

Dari sisi guru, pendekatan gamifikasi dinilai memberikan cara baru yang lebih efektif dan menyenangkan dalam menyampaikan materi. Guru juga merasa terbantu karena metode ini dapat meningkatkan partisipasi siswa secara alami tanpa paksaan. Secara keseluruhan, kegiatan ini juga membuka wacana baru bagi sekolah dalam menerapkan literasi digital sebagai bagian dari penguatan profil pelajar Pancasila dan kurikulum Merdeka Belajar. Dalam jangka panjang, kegiatan pengabdian ini diharapkan menjadi pemantik bagi lahirnya inovasi pembelajaran berbasis teknologi di wilayah kepulauan seperti Tidore. Beberapa guru sudah menginisiasi pembuatan konten gamifikasi sederhana secara mandiri. Pihak sekolah juga merencanakan pengembangan program literasi digital berbasis proyek dan ekstrakurikuler untuk memperkuat hasil dari kegiatan ini.

Kegiatan ini juga melibatkan orang tua melalui penyuluhan singkat tentang pentingnya pendampingan digital di rumah. Dengan demikian, pendekatan yang dilakukan bersifat menyeluruh, mencakup siswa, guru, sekolah, dan keluarga. Kolaborasi ini menjadi fondasi penting dalam membentuk ekosistem pendidikan digital yang sehat dan berkelanjutan. Secara umum, hasil kegiatan menunjukkan bahwa pendekatan gamifikasi tidak hanya mampu meningkatkan literasi digital siswa secara signifikan, tetapi juga memperkaya metode pembelajaran di sekolah serta mendorong partisipasi berbagai pihak dalam mendukung transformasi digital pendidikan.

KESIMPULAN

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang berfokus pada peningkatan literasi digital melalui pendekatan gamifikasi terbukti memberikan dampak positif terhadap pemahaman dan keterampilan digital siswa Sekolah Menengah Pertama di Kecamatan

Tidore, Kota Tidore Kepulauan. Melalui metode pembelajaran berbasis permainan, siswa menunjukkan peningkatan signifikan dalam hal pengetahuan mengenai keamanan digital, etika berinternet, serta kemampuan memilah informasi yang kredibel. Pendekatan gamifikasi berhasil menciptakan suasana belajar yang interaktif, menyenangkan, dan kompetitif, sehingga meningkatkan motivasi belajar siswa secara alami. Selain itu, keterlibatan aktif guru dan dukungan pihak sekolah turut memperkuat keberhasilan program ini serta membuka peluang integrasi gamifikasi ke dalam proses pembelajaran reguler. Meskipun dihadapkan pada tantangan teknis seperti keterbatasan perangkat dan jaringan, solusi alternatif yang disiapkan tim pelaksana mampu menjaga keberlangsungan kegiatan dengan baik. Dampak jangka panjang dari kegiatan ini terlihat dari inisiatif sekolah dan guru untuk mengembangkan program literasi digital berkelanjutan secara mandiri. Oleh karena itu, pendekatan gamifikasi dapat direkomendasikan sebagai strategi inovatif dalam meningkatkan literasi digital siswa, khususnya di wilayah dengan keterbatasan sumber daya teknologi.

REFERENSI

- Alimuddin, M., & Poddala, P. (2023). Prospek Digital Marketing Untuk Generasi Muda Dalam Berwirausaha. *Journal of Career Development*, 1(1).
- Bugiardo, D. (2015). Berkomunikasi ala Net-Generation. *Elex Media Komputindo*.
- Farid, A. (2023). Literasi digital sebagai jalan penguatan pendidikan karakter di era Society 5.0. *Cetta: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 6(3), 580–597.
- Febriansah, A. T., Syaifuddin, A., & Soepriyanto, Y. (2024). The GAMIFICATION DEVELOPMENTS IN EDUCATION: PERKEMBANGAN GAMIFIKASI DI BIDANG PENDIDIKAN. *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 14(2), 177–186.
- Hasan, D. S., & Sangadji, S. S. (2024). Fundamentals in Crafting Research and Community Service Articles. *SCIENTIA: Journal of Multi Disciplinary Science*, 3(1), 31–39. <https://doi.org/10.62394/scientia.v3i1.102>
- Iswanto, D., Irsyad, Z., Istiqlal, I., & Sangadji, S. (2024). Optimizing Social Media Marketing to Preserve Lombok's Traditions and Culture. <https://doi.org/10.20944/preprints202412.1745.v1>
- Judijanto, L., Setiawan, Z., Wiliyanti, V., Gunawan, P. W., Suryawan, I. G. T., Mardiana, S., Ridwan, A., Kusumastuti, S. Y., Putra, B. P. P., & Joni, I. D. M. A. B. (2024). Literasi Digital di Era Society 5.0: Panduan Cerdas Menghadapi Transformasi Digital. PT. Sonpedia Publishing Indonesia.
- Jusuf, H. (2016). Penggunaan gamifikasi dalam proses pembelajaran. *Jurnal TICom*, 5(1), 1–6.
- Kurnia, N., Wendratama, E., Adiputra, W. M., & Poerwaningtias, I. (2019). Literasi digital keluarga: Teori dan praktik pendampingan orangtua terhadap anak dalam berinternet. Ugm Press.
- Milyane, T. M., Darmaningrum, K., Natasari, N., Setiawan, G. A., Sembiring, D.,

- Fitriyah, N., Sutisnawati, A., Sagena, U., Nurhayati, S., & Indriana, I. H. (2023). Literasi Media Digital. Penerbit Widina.
- Nur, D., Ibraya, N. S., & Marsuki, N. R. (2024). Dampak sosiologi digital terhadap perubahan sosial budaya pada masyarakat masa depan. *Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial (JUPENDIS)*, 2(2), 123–135.
- Oktarin, I. B., & Saputri, M. E. E. (2024). Sosialisasi literasi digital sebagai langkah transformasi pendidikan di sekolah dasar. *EduImpact: Jurnal Pengabdian Dan Inovasi Masyarakat*, 1(1), 24–32.
- Rumata, V. M., & Nugraha, D. A. (2020). Rendahnya tingkat perilaku digital ASN kementerian kominfo: Survei literasi digital pada instansi pemerintah. *Jurnal Studi Komunikasi*, 4(2), 467–484.
- Setyawan, R. D., Hijran, M., & Rozi, R. (2023). Implementasi Digital citizenship untuk Kalangan Gen Z Mahasiswa Pada Mata Kuliah Pendidikan Kewarganegaraan. *Jurnal Dimensi Pendidikan Dan Pembelajaran*, 11(2), 270–279.
- Solviana, M. D. (2020). Pemanfaatan teknologi pendidikan di masa pandemi Covid-19: Penggunaan gamifikasi daring di Universitas Muhammadiyah Pringsewu Lampung. *Al Jahiz: Journal of Biology Education Research*, 1(1), 1–14.
- Srimuliyani, S. (2023). Menggunakan teknik gamifikasi untuk meningkatkan pembelajaran dan keterlibatan siswa di kelas. *EDUCARE: Jurnal Pendidikan Dan Kesehatan*, 1(1), 29–35.