



EDUKASI LITERASI DIGITAL UNTUK PENCEGAHAN KENAKALAN REMAJA DI SDN MOJOREJO KABUPATEN MOJOKERTO

¹Muhammad Faqih, ²Sari Indah Lestari, ³Khalilia Nur Iswati,
⁴Ellyda Retpitasari

¹²³Universitas Mayjen Sungkono, ⁴Institut Agama Islam Negeri Kediri

Email: faqih2896@gmail.com

Abstract: The rapid development of digital technology has affected the behavior of children, including elementary school students who are vulnerable to exposure to negative digital content such as violence, covert pornography, hate speech, and disrespectful behavior. This condition has the potential to trigger early juvenile delinquency if not accompanied by adequate education and supervision. This service activity aims to provide digital literacy education to elementary school students as an effort to prevent deviant behavior due to unhealthy digital media consumption. The activity was carried out at SDN Mojorejo, Mojopilang Village, Mojokerto Regency involving 30 students in grades V and VI. The method used was participatory-educative through interactive lectures, group discussions, digital situation simulations, educational video screenings, and value reflections. The results showed a significant increase in students' understanding of negative digital content, ethical use of digital media, and awareness of the dangers of excessive gadget use. The average post-test score increased by 32-37 points compared to the pre-test on all indicators. Students showed high enthusiasm, active participation, and positive commitment to healthy internet use. Teachers and parents also gave good responses and supported the sustainability of similar programs. This activity proves that digital literacy education from an early age, with the right approach, can be a strategic step in shaping student character and preventing the growth of juvenile delinquency due to the negative influence of digital media.

Keywords: *Digital Literacy, Juvenile Delinquency, Negative Content, Character Education*

Abstrak: Pesatnya perkembangan teknologi digital telah mempengaruhi perilaku anak-anak, termasuk siswa sekolah dasar yang rentan terhadap paparan konten digital negatif seperti kekerasan, pornografi terselubung, ujaran kebencian, serta perilaku tidak sopan. Kondisi ini berpotensi memicu munculnya kenakalan remaja usia sekolah jika tidak disertai dengan edukasi dan pengawasan yang memadai. Kegiatan pengabdian ini bertujuan untuk memberikan edukasi literasi digital kepada siswa SD sebagai upaya pencegahan perilaku menyimpang akibat konsumsi media digital yang tidak sehat. Kegiatan dilaksanakan di SDN Mojorejo, Desa Mojopilang, Kabupaten Mojokerto dengan melibatkan 30 siswa kelas V dan VI. Metode yang digunakan adalah edukatif-partisipatif melalui ceramah interaktif, diskusi kelompok, simulasi situasi digital, pemutaran video edukasi, serta refleksi nilai. Hasil kegiatan menunjukkan adanya peningkatan signifikan dalam pemahaman siswa mengenai konten digital negatif, etika penggunaan media

digital, serta kesadaran akan bahaya penggunaan gadget secara berlebihan. Rata-rata skor post-test meningkat 32–37 poin dibandingkan pre-test pada seluruh indikator. Siswa menunjukkan antusiasme tinggi, partisipasi aktif, serta komitmen positif terhadap penggunaan internet secara sehat. Guru dan orang tua juga memberikan tanggapan yang baik dan mendukung keberlanjutan program serupa. Kegiatan ini membuktikan bahwa edukasi literasi digital sejak usia dini, dengan pendekatan yang tepat, mampu menjadi langkah strategis dalam membentuk karakter siswa dan mencegah tumbuhnya kenakalan remaja akibat pengaruh negatif media digital.

Kata Kunci: *Literasi Digital, Kenakalan Remaja, Konten Negatif, Edukasi Karakter*

PENDAHULUAN

Kemajuan teknologi digital telah mengubah pola interaksi dan perilaku sosial, tidak hanya pada orang dewasa, tetapi juga pada anak-anak usia sekolah dasar. Anak-anak saat ini hidup dalam era di mana internet, media sosial, dan perangkat digital menjadi bagian integral dari kehidupan sehari-hari. Kemudahan akses informasi dan hiburan melalui gawai telah menjadikan anak-anak sebagai konsumen aktif konten digital. Namun, kemajuan ini tidak selalu berdampak positif. Dalam banyak kasus, teknologi digital justru memunculkan tantangan baru, salah satunya adalah meningkatnya gejala kenakalan remaja yang muncul lebih dini, bahkan sejak usia sekolah dasar (Saefullah, 2020).

Kenakalan remaja yang dimaksud tidak hanya dalam bentuk pelanggaran norma berat, tetapi juga mencakup perilaku menyimpang yang meresahkan lingkungan sekolah dan keluarga. Perilaku seperti berkata kasar, kurang sopan terhadap guru, meniru adegan kekerasan dari internet, hingga perundungan (*bullying*) terhadap teman sebaya, semakin sering terjadi di sekolah dasar (Rizqi, t.t., hlm. 20–21). Fenomena ini bukan hanya berdampak pada proses belajar mengajar, tetapi juga mengganggu perkembangan sosial dan emosional anak. Berdasarkan penelitian (Holifah dkk., t.t., hlm. 95), terdapat hubungan signifikan antara penggunaan gadget berlebihan dan rendahnya pengawasan orang tua dengan kecenderungan perilaku menyimpang pada anak usia 10–12 tahun.

Survei yang dilakukan oleh (Deputi Bidang Perlindungan Hak Perempuan, 2022) menunjukkan bahwa sebanyak 68% anak usia sekolah dasar telah memiliki akses mandiri terhadap internet, namun hanya sekitar 21% di antaranya yang menggunakan akses tersebut untuk keperluan pendidikan. Sebaliknya, sebagian besar anak mengakses konten hiburan dan game, yang dalam beberapa kasus mengandung unsur kekerasan, pornografi terselubung, atau perilaku asusila yang tidak sesuai dengan usia mereka. Hal ini diperkuat oleh temuan dalam jurnal pendidikan oleh (Sari, D. P & Kurniawati I, 2020, hlm. 56) yang menyatakan bahwa konten digital yang dikonsumsi anak tanpa pendampingan berpotensi membentuk persepsi dan perilaku yang menyimpang dari nilai-nilai moral dan sosial.

Kondisi ini diperparah oleh lemahnya literasi digital di kalangan anak dan kurangnya edukasi dari pihak sekolah maupun keluarga tentang etika penggunaan media digital. Literasi digital tidak hanya mencakup keterampilan teknis dalam mengoperasikan perangkat, tetapi juga melibatkan kemampuan berpikir kritis, memahami konsekuensi sosial dari interaksi digital, serta membedakan informasi yang benar dan menyesatkan. Literasi adalah kemampuan untuk mengakses, memahami, dan menggunakan sesuatu secara bijak dalam setiap kegiatan seperti membaca, menulis, atau mendengarkan. Menurut Cooper, Literasi adalah kegiatan membaca, menyimak, dan berpikir sebagai cara untuk memperoleh informasi atau ilmu pengetahuan. Literasi merupakan kegiatan yang membutuhkan kolaborasi dari seluruh warga sekolah (Trisiana, 2020). Literasi dapat dimaknai sebagai kecakapan dalam membaca, menulis, serta memahami suatu informasi (Sya'idun dkk., 2025).

Menurut (Sagala dkk., 2024, hlm. 2) pendidikan karakter berbasis teknologi harus menjadi prioritas dalam sistem pendidikan dasar guna mencegah krisis moral generasi muda di era digital. Dalam konteks ini, pendekatan edukatif yang bersifat partisipatif menjadi penting. Edukasi yang hanya bersifat satu arah tidak cukup efektif untuk anak usia SD yang berada dalam tahap perkembangan konkret-operasional menurut teori Piaget. Mereka perlu dilibatkan dalam simulasi, diskusi kelompok, dan aktivitas visual yang kontekstual agar pemahaman terhadap risiko konten digital dan penguatan nilai karakter dapat ditanamkan secara mendalam. Melalui kegiatan pengabdian masyarakat ini, pendampingan siswa sekolah dasar dalam memahami dan menyikapi konten digital secara bijak menjadi langkah awal yang penting untuk mencegah munculnya kenakalan remaja sejak dini.

Program ini dirancang tidak hanya untuk menyoal siswa, tetapi juga mengajak guru dan orang tua sebagai aktor penting dalam proses pengawasan dan pembentukan karakter anak. Kolaborasi sekolah dan keluarga akan menciptakan lingkungan sosial yang mendukung perilaku positif, sekaligus menjadi filter utama terhadap pengaruh negatif media digital. Dengan demikian, penguatan literasi digital berbasis nilai moral dan sosial menjadi kebutuhan mendesak yang harus dijawab melalui program-program edukatif yang terstruktur dan berkelanjutan di lingkungan sekolah dasar.

METODE

Kegiatan pengabdian ini menggunakan pendekatan edukatif dan partisipatif yang disesuaikan dengan karakteristik peserta didik usia sekolah dasar, yaitu siswa kelas V dan VI SDN Mojorejo, Desa Mojopilang, Kabupaten Mojokerto. Metode pelaksanaan dirancang untuk membangun kesadaran siswa terhadap dampak negatif konten digital serta mendorong perilaku digital yang bertanggung

jawab melalui kegiatan yang komunikatif, menyenangkan, dan berbasis nilai karakter.

Pendekatan yang digunakan dalam kegiatan ini adalah pendekatan edukatif-partisipatif, yang menekankan keterlibatan aktif siswa melalui diskusi, simulasi, serta refleksi moral. Pendekatan ini selaras dengan pandangan Vygotsky mengenai pentingnya interaksi sosial dalam membentuk pemahaman anak pada tahap perkembangan kognitif tertentu (Yustiari dkk., 2024, hlm. 79). Strategi pelaksanaan dirancang untuk mengasah kemampuan berpikir kritis sekaligus menumbuhkan sikap reflektif terhadap media digital, sesuai dengan prinsip literasi digital berbasis karakter.

Bentuk kegiatan yang dilaksanakan terdiri dari beberapa tahapan. Pertama, ceramah interaktif dan sosialisasi yang berisi pengenalan tentang jenis-jenis konten digital, ciri-ciri konten berbahaya, serta risiko psikologis dan sosial yang ditimbulkannya. Penyampaian materi dilakukan dengan cara komunikatif dan menyesuaikan tingkat pemahaman anak SD (Chastanti, 2024, hlm. 92).. Kedua, diskusi kelompok terarah (*Focus Group Discussion*) di mana siswa dibagi dalam kelompok kecil untuk berbagi pengalaman mereka dalam menggunakan internet atau bermain game. Guru atau fasilitator mendampingi untuk menanamkan pemahaman etika berinternet. Ketiga, simulasi dan roleplay situasi digital yang menggambarkan peran sehari-hari dalam penggunaan media digital. Cara ini efektif membangun empati dan kemampuan mengambil keputusan moral pada anak (Paul Suparno, 1997, hlm. 12–16).

Keempat, pemutaran video edukatif yang berisi pesan moral tentang bahaya perundungan daring (*cyberbullying*), kecanduan game, serta etika digital. Media visual dipilih karena lebih mudah dipahami anak-anak usia sekolah dasar (Miftahul Khairani dkk., 2019, hlm. 159–160).Terakhir, dilakukan refleksi nilai dan komitmen digital sehat, di mana siswa menuliskan atau menggambarkan komitmen mereka dalam menggunakan internet secara bijak. Kegiatan ini bertujuan memperkuat kesadaran internal dan pengendalian diri sebagai bagian dari pendidikan karakter.

Tahapan pelaksanaan kegiatan dibagi menjadi tiga bagian. Tahap persiapan meliputi koordinasi dengan sekolah, penyusunan bahan ajar dan media visual, penyusunan instrumen pre-test dan post-test, serta pelatihan fasilitator. Tahap pelaksanaan berlangsung dalam satu hari penuh (± 6 jam) dengan dipandu tim pelaksana bersama guru kelas. Sementara itu, tahap evaluasi dilakukan dengan menggunakan pre-test dan post-test sederhana, observasi perilaku siswa, serta penilaian kualitatif melalui tanggapan guru dan dokumentasi hasil kegiatan.

Luaran yang diharapkan dari kegiatan ini mencakup beberapa hal, yaitu meningkatnya pemahaman siswa mengenai risiko konten digital negatif, tersusunnya modul edukasi digital berbasis karakter untuk siswa SD,

terbentuknya komitmen siswa dalam penggunaan media digital yang sehat, serta adanya rekomendasi penguatan literasi digital kepada pihak sekolah dan orang tua.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang bertema “Edukasi Dampak Negatif Konten Digital sebagai Upaya Pencegahan Kenakalan Remaja di SDN Mojorejo, Mojokerto” telah berhasil dilaksanakan dengan melibatkan 30 siswa dari kelas V dan VI. Kegiatan ini bertujuan untuk meningkatkan pemahaman siswa mengenai risiko konten digital yang bersifat negatif, serta membentuk perilaku digital yang sehat sebagai langkah preventif terhadap gejala kenakalan remaja usia sekolah dasar.

Gambar 1.1 Edukasi dan Pendampingan Anak Sekolah Dasar



Sumber: Tim Dokumentasi Kegiatan

1. Hasil Observasi dan Angket Pretest dan Post-test

Sebelum kegiatan dimulai, siswa diminta mengisi angket pre-test yang bertujuan menggali sejauh mana pemahaman mereka tentang konten digital, sikap terhadap penggunaan gadget, dan kesadaran akan etika berinternet. Setelah kegiatan selesai, angket yang sama diujikan kembali sebagai post-test.

Angket tersebut memuat empat aspek utama, yaitu: (a) pemahaman tentang konten digital berbahaya seperti kekerasan, ujaran kebencian, dan pornografi terselubung; (b) kesadaran akan risiko penggunaan gadget secara berlebihan; (c) pemahaman mengenai etika berinteraksi di ruang digital; serta (d) sikap terhadap perundungan daring (*cyberbullying*) dan pengaruh teman sebaya. Dengan

demikian, instrumen ini berfungsi tidak hanya sebagai alat evaluasi, tetapi juga sebagai tolok ukur efektivitas kegiatan literasi digital berbasis karakter.

Tabel 1. Hasil Pre-test dan Post-test Siswa SDN Mojorejo

Aspek yang Diukur	Skor Rata-rata Pre-test	Skor Rata-rata Post-test	Keterangan
Mengenali konten digital berbahaya	52	84	Naik 32 poin
Kesadaran terhadap bahaya gadget berlebihan	48	80	Naik 32 poin
Etika dan etiket penggunaan media digital	45	82	Naik 37 poin
Sikap terhadap perundungan dan cyberbullying	56	88	Naik 32 poin

Peningkatan rata-rata sebesar 32–37 poin menunjukkan bahwa kegiatan pengabdian ini berdampak signifikan terhadap pemahaman dan sikap siswa. Sebagian besar siswa mengaku baru mengetahui bahwa menonton video kekerasan, bermain game online tanpa batas waktu, serta berkomunikasi dengan orang asing di internet termasuk aktivitas yang berisiko dan dapat membentuk kebiasaan negatif.

2. Perubahan Sikap dan Respons Siswa

Selama pelaksanaan kegiatan, tim pelaksana mencatat adanya perubahan sikap yang terlihat langsung, baik secara verbal maupun non-verbal. Pada awal kegiatan, siswa terlihat antusias namun cenderung melihat media digital sebagai hal yang sepenuhnya menyenangkan tanpa risiko. Namun, setelah sesi edukasi dan simulasi, siswa mulai memperlihatkan respon reflektif, seperti mengajukan pertanyaan kritis:

“Kalau ada video lucu tapi ada kekerasannya, itu boleh ditonton atau tidak?”
“Kalau main game-nya sehari dua jam saja, apa itu termasuk kecanduan?”

Dalam sesi refleksi akhir, siswa menuliskan komitmen pribadi seperti:

“Saya akan berhenti main game kalau sudah 1 jam.”

“Saya tidak akan membalas pesan dari orang yang tidak saya kenal.”

“Saya akan bicara ke orang tua kalau saya takut melihat sesuatu di HP.”

Komitmen-komitmen ini dikumpulkan dalam bentuk poster digital dan hasil karya siswa, sebagai bentuk internalisasi nilai karakter melalui pendekatan literasi digital.

3. Analisis Efektivitas Metode

Keberhasilan kegiatan ini tidak lepas dari pemilihan metode yang tepat dan pendekatan berbasis partisipatif. Metode ceramah interaktif, diskusi kelompok kecil (FGD), serta simulasi peran (*roleplay*) terbukti efektif dalam membangun empati dan kesadaran moral siswa. Menurut (Paul Suparno, 1997), pembelajaran berbasis pengalaman konkret dan reflektif sangat sesuai dengan cara berpikir anak-anak usia operasional konkret.

Selain itu, penggunaan media visual seperti video edukasi dan gambar ilustratif mampu menyampaikan pesan lebih kuat dibandingkan metode verbal semata. Ini sejalan dengan pandangan (Sagala dkk., 2024) bahwa pendidikan karakter pada anak usia dasar harus berbasis pengalaman emosional yang dikemas secara visual dan komunikatif.

4. Partisipasi Siswa, Guru, dan Orang Tua

Tingkat partisipasi siswa sangat tinggi. Selama diskusi dan simulasi, hampir semua siswa terlibat aktif, baik dalam menyampaikan pendapat maupun menanggapi situasi digital yang disimulasikan. Guru kelas juga berperan penting sebagai mediator yang mengaitkan materi edukasi dengan konteks keseharian siswa. Salah satu guru menyampaikan bahwa setelah kegiatan ini, siswa lebih sering berdiskusi dengan guru terkait konten yang mereka lihat di media sosial.

Selain itu, beberapa orang tua yang diundang hadir dalam sesi penutupan menyatakan rasa syukur karena kegiatan ini membuka wawasan baru bagi mereka. "Kami kadang hanya tahu anak main HP, tapi tidak tahu apa yang mereka tonton. Setelah kegiatan ini, kami tahu harus bicara dan dampingi mereka," ujar salah satu wali murid.

Keterlibatan guru dan orang tua merupakan faktor penentu keberhasilan program ini, sebagaimana ditegaskan oleh (Deputi Bidang Perlindungan Hak Perempuan, 2022) bahwa pengasuhan digital yang kolaboratif antara sekolah dan keluarga sangat diperlukan untuk menciptakan ekosistem pendidikan yang sehat dan aman bagi anak.

5. Implikasi Kegiatan bagi Sekolah

Dari kegiatan ini, diperoleh sejumlah rekomendasi tindak lanjut untuk pihak sekolah, antara lain:

- a) Menyusun jadwal literasi digital secara berkala untuk seluruh siswa SD;
- b) Menyediakan media edukasi digital ramah anak di perpustakaan sekolah;
- c) Melibatkan orang tua dalam pembinaan etika digital melalui forum komunikasi sekolah;

- d) Mengembangkan modul sederhana tentang “Digital Sehat” yang disesuaikan dengan karakteristik lokal.

Gambar 2 Sesi Foto Bersama dengan Siswa SDN Mojorejo, Mojokerto



Sumber: Tim Dokumentasi Kegiatan

Kegiatan pengabdian ini membuktikan bahwa dengan pendekatan yang tepat, anak usia sekolah dasar dapat diajak memahami risiko media digital dan membentuk perilaku yang bertanggung jawab dalam penggunaan teknologi. Ini merupakan langkah penting dalam menanamkan nilai karakter sejak dini dan mencegah tumbuhnya perilaku kenakalan remaja yang berasal dari pengaruh negatif dunia digital.

KESIMPULAN DAN SARAN

1. Kesimpulan

Dari hasil kegiatan, diperoleh beberapa rekomendasi tindak lanjut yang dapat diterapkan oleh pihak sekolah. Pertama, perlu disusun jadwal literasi digital secara berkala agar seluruh siswa SD mendapatkan pemahaman berkesinambungan tentang penggunaan media digital. Kedua, sekolah disarankan menyediakan media edukasi digital yang ramah anak di perpustakaan sebagai sarana belajar yang aman sekaligus menarik. Ketiga, orang tua perlu dilibatkan secara aktif dalam pembinaan etika digital melalui forum komunikasi sekolah sehingga sinergi pendidikan antara sekolah dan keluarga dapat terwujud. Keempat, penting bagi sekolah untuk mengembangkan modul sederhana tentang

“Digital Sehat” yang disesuaikan dengan karakteristik lokal, agar pesan yang disampaikan lebih relevan dan mudah dipahami oleh siswa.

Kegiatan pengabdian masyarakat yang berfokus pada Edukasi Dampak Negatif Konten Digital sebagai Upaya Pencegahan Kenakalan Remaja di SDN Mojorejo, Desa Mojopilang, Kabupaten Mojokerto menunjukkan hasil yang positif dan signifikan. Berdasarkan data hasil pre-test dan post-test, terjadi peningkatan pemahaman siswa dalam mengenali risiko konten digital, membentuk sikap bijak dalam penggunaan media digital, serta menumbuhkan kesadaran etis terhadap interaksi di ruang digital. Metode pelaksanaan yang menggunakan pendekatan edukatif-partisipatif, seperti ceramah interaktif, diskusi kelompok terarah, simulasi, dan pemutaran video edukasi, terbukti efektif dalam menyampaikan pesan kepada siswa usia sekolah dasar. Pendekatan visual dan kontekstual mampu menstimulasi pemikiran kritis dan refleksi moral anak, sehingga mendorong perubahan perilaku yang nyata dalam waktu yang relatif singkat.

Tingginya partisipasi siswa, dukungan aktif dari guru, serta respon positif dari orang tua menunjukkan bahwa edukasi literasi digital bukan hanya relevan, tetapi juga menjadi kebutuhan mendesak dalam membentuk karakter anak di era teknologi. Kegiatan ini turut membuka ruang kolaborasi antara sekolah dan keluarga dalam membangun ekosistem pembelajaran digital yang aman, sehat, dan mendidik.

2. Saran

- a) Bagi Sekolah: Diharapkan kegiatan ini dapat menjadi pijakan awal untuk menyusun program literasi digital secara berkala yang terintegrasi dalam pembelajaran karakter dan P5 (Projek Penguatan Profil Pelajar Pancasila).
- b) Bagi Guru dan Orang Tua: Perlu adanya peningkatan kapasitas guru dan orang tua dalam mendampingi anak dalam penggunaan media digital melalui pelatihan, forum komunikasi, dan penyediaan sumber belajar digital yang ramah anak.
- c) Bagi Peneliti dan Pengabdian Selanjutnya: Perlu dilakukan pengembangan modul literasi digital berbasis lokal budaya dan karakter siswa, serta riset lanjutan untuk memetakan secara kuantitatif dampak jangka panjang dari kegiatan edukasi digital terhadap perilaku anak.
- d) Bagi Pemerintah Daerah dan Dinas Terkait: Penting untuk mendorong kebijakan dan dukungan terhadap inisiatif edukasi digital sejak tingkat sekolah dasar melalui program kolaboratif antar-sektor, termasuk dunia pendidikan, kesehatan, dan perlindungan anak.

Dengan pendekatan yang berkelanjutan dan kolaboratif, kegiatan semacam ini diharapkan dapat berkontribusi dalam menciptakan generasi muda yang melek digital, beretika, dan tangguh menghadapi tantangan zaman.

DAFTAR PUSTAKA

- Chastanti, I. (Ed.). (2024). *Inovasi pembelajaran dan pendidikan: Teknologi untuk peningkatan kualitas pendidikan* (Cetakan pertama). Bildung.
- Deputi Bidang Perlindungan Hak Perempuan. (2022). *Laporan Kinerja Deputi Perlindungan Hak Perempuan*. Kementerian Pemberdayaan Perempuan Dan Perlindungan Anak.
- Holifah, T. N. I., Indriani, Z. K., Putri, N., & Nurlatifah, M. (t.t.). *Pengaruh Penggunaan Gadget pada Anak Usia Sekolah Dasar*.
- Miftahul Khairani, Sutisna, & Slamet Suyanto. (2019). STUDI META-ANALISIS PENGARUH VIDEO PEMBELAJARAN TERHADAP HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK. *Jurnal Biolokus*, 2(1).
- Paul Suparno. (1997). *Filsafat Konstruktivisme dalam Pendidikan*. Kanisius.
- Rizqi, J. M. (t.t.). *Jurusan Bimbingan Penyuluhan Islam*.
- Saefullah. (2020). *Pengaruh Kemajuan Teknologi Komunikasi dan Informasi Terhadap Karakter Anak*. Kemeng RI BDK Jakarta. <https://bdkjakarta.kemeng.go.id/pengaruh-kemajuan-teknologi-komunikasi-dan-informasi-terhadap-karakter-anak/>
- Sagala, K., Naibaho, L., & Rantung, D. A. (2024). Tantangan Pendidikan karakter di era digital. *JURNAL KRIDATAMA SAINS DAN TEKNOLOGI*, 6(01), 1–8. <https://doi.org/10.53863/kst.v6i01.1006>
- Sari, D. P & Kurniawati I. (2020). Dampak Negatif Gadget terhadap Perkembangan Moral Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak*, 5(1), 56–64.
- Sya'idun, Abror, M. U., UBM, M. A. A., & DKK. (2025). PEMBERDAYAAN MUTU PENDIDIKAN MELALUI BIMBINGAN BELAJAR UNTUK MENINGKATKAN LITERASI DAN NUMERASIDI DESA KLURAHAN. *ABDIANDAYA: Jurnal Pengabdian dan Pemberdayaan Masyarakat*, 3(2).
- Trisiana, A. (2020). DIGITAL LITERATION MODELS FOR CHARACTER EDUCATION IN GLOBALIZATION ERA. *Humanities & Social Sciences Reviews*, 8(1). <https://doi.org/10.18510/hssr.2020.8164>
- Yustiari, Sulfiati A. Yusuf, Cristin Wiyani, Endang Nurul Syafitri, La Odee Surazal Qalbi, Andy Sirada, Amin Rusfandi, Desi Kumala, Kunti dewi Saraswati, Fransiana Alfonsina Izaac, Ni Luh made Asri dewi, Hastin Budisiwi, & Ida Sriwati. (2024). *Psikologi Perkembangan Anak dan Remaja*. Eureka Media Aksara.