
SOSIALISASI CERDAS BERMEDIA DIGITAL MELALUI BENTUK PERMAINAN PADA SISWA SEKOLAH MENENGAH

Rizaldi Parani¹, Herman Purba², Diva Nanda Muliawan³
Rachel Daniella Tirtawinata⁴

¹Universitas Pelita Harapan

²Universitas Pelita Harapan

³Universitas Pelita Harapan

⁴Universitas Pelita Harapan

rizaldi.parani@uph.edu , herman.purba@uph.edu , 01045230213@student.uph.edu, 01041220087@student.uph.edu⁴

Abstrak

Cerdas bermedia menjadi suatu hal yang penting terutama untuk menghindari dampak negatif dari semakin luasnya pemakaian media sosial terutama pada masyarakat perkotaan. Adapun dampak negatif yang kerap muncul seperti: penipuan transaksi perdagangan, penyebaran berita hoaks, pencurian informasi pribadi dan penting, rekayasa identitas, pembajakan akun, cyber-bullying serta tindakan yang merugikan lainnya. Oleh karenanya diperlukan sosialisasi melalui pelatihan-pelatihan terkait literasi digital untuk membangun kesadaran dalam menggunakan media sosial terutama bagi para remaja yang aktif dalam penggunaan dan rentan terhadap kejahatan digital. Bentuk sosialisasi yang dilakukan terkait kegiatan cerdas bermedia adalah melalui bentuk-bentuk permainan yang mana didalamnya disisipkan pesan-pesan cerdas untuk membangun kesadaran dalam menggunakan media sosial. Adapun bentuk-bentuk permainan yang dilakukan dalam pelatihan ini berupa: Cerdas Menilai & Memilih Informasi, *See the Bigger Picture*, *Seek the Truth*, Ular Tangga Internet Sehat dan *Build the Trust* yang mana pesertanya adalah pengguna aktif media sosial dengan rentang usia 14 – 17 tahun (kelas 8 – 11) dan kegiatan pernah dilakukan di sekolah IPEKA, Jakarta Barat dan SMU 70, Jakarta Selatan. Metode pelatihan dilakukan bersifat partisipatif dengan melibatkan bukan hanya siswa dan guru tetapi juga *trainers* yang terbagi dalam beberapa kelompok siswa. Setiap akhir permainan selalu dijelaskan tujuan dari permainan tersebut. Manfaat dari pelatihan yang dilakukan melalui bentuk-bentuk permainan adalah memudahkan dalam menyampaikan pesan, mengundang keterlibatan peserta dan tidak membosankan. Oleh karenanya sosialisasi melalui bentuk-bentuk permainan bagi para remaja dirasakan lebih tepat untuk memberikan pemahaman cerdas bermedia bagi Masyarakat.

Keywords: cerdas bermedia, sosialisasi, *games*

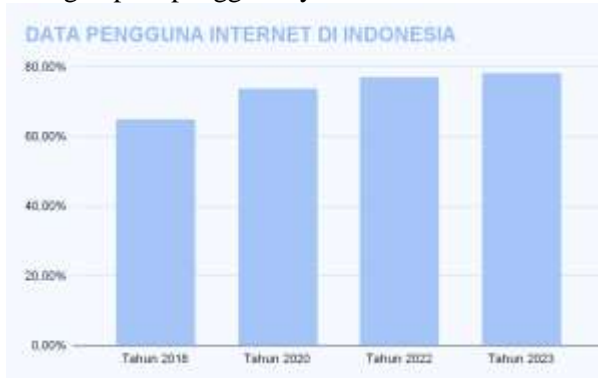
PENDAHULUAN

Penggunaan media digital telah memberikan banyak manfaat bagi kehidupan

manusia dan pemakaiannya sangat bergantung pada ketersediaan jaringan internet. Penggunaan internet secara meluas barulah dimulai pada tahun 1995 seiring dengan munculnya telepon seluler

(Solohitz.com, 2023). Manfaat media digital tidak hanya sebatas penyebaran informasi saja tetapi bisa juga digunakan sebagai alat dalam mendorong terjadinya perubahan dalam masyarakat. Jadi dengan demikian semakin maraknya penggunaan media digital akan berpotensi untuk mendorong percepatan perubahan sosial.

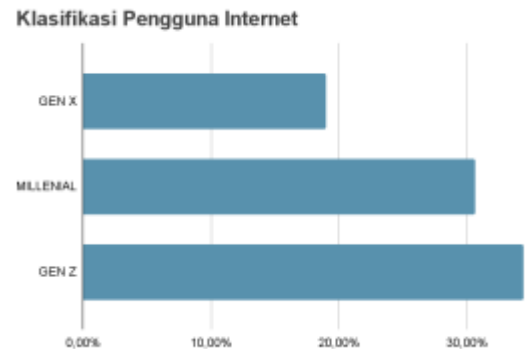
Dewasa ini penggunaan media digital sudah semakin meningkat dengan semakin baiknya jaringan internet yang tersedia. Penelitian yang dilakukan oleh Zulfikar (2023) menunjukkan bahwa Indonesia adalah negara dengan urutan tertinggi ke-4 (empat) dalam hal penggunaan internet di dunia. Pendapat ini didukung pula oleh data yang menunjukkan bahwa pengguna internet di Indonesia terus meningkat dimana pada tahun 2018 mencapai 64,8% dan meningkat menjadi 73,7% di tahun 2020 dan terus meningkat hingga tahun 2022 menjadi 77,01% serta terakhir di tahun 2023 sudah mencapai 78,19% (APJII). Jadi dengan demikian meningkatnya penggunaan internet tidak terlepas dari kepentingan para penggunanya.



Tabel 1. Data Pengguna Internet (sumber: inilah.com)

Kepentingan dari para pengguna internet amatlah beragam dan salah satu faktor yang menentukan adalah dari segi usianya. Adapun klasifikasi para pengguna internet terkait dengan usia biasanya dikenal dengan beberapa sebutan antara lain: pengguna yang masuk ke dalam kategori gen X (rentang usia 44-59 tahun) adalah 18,98% kemudian Millennial (28-43 tahun) sebanyak 30,62% dan yang terakhir adalah gen Z

(12-27 tahun) sebanyak 34,4% (Attar, 2024). Dari pengelompokan diatas terlihat bahwa kelompok gen Z merupakan kelompok yang paling banyak dalam penggunaan internet.



Tabel 2. Klasifikasi Pengguna Internet berdasarkan jumlah (sumber: eraspaces.com)

Gen Z sebagai mayoritas pengguna internet karena merupakan kelompok yang terlahir pada saat penggunaan internet mengalami peningkatan atau terlahir di era digitalisasi. Menurut Salim (2024) salah satu faktor yang mendorong gen Z sebagai pengguna terbanyak adalah: 1) karena aktivitas belajar dan bekerja sangatlah bergantung pada internet dan 2) generasi ini adalah generasi yang secara langsung terimbas pandemi Covid-19. Oleh karena itu kelompok ini merupakan kelompok yang harus ter-literasi dengan baik terkait penggunaan media digital.

Literasi digital menjadi sangat penting terutama terkait dengan pemahaman dalam penggunaan media digital yang mana ini bisa mempercepat dalam memperoleh akses terhadap informasi dan pengetahuan. Selain itu, literasi digital bisa membantu dalam menyebarkan informasi dengan cepat dan menilai dengan kritis (Indrayani *et al*, 2024). Oleh sebab itu diperlukan pengetahuan dan pemahaman dalam menilai informasi yang tersebar dalam media digital.

Ketidakmampuan dalam menilai informasi yang tersebar melalui media digital menuntut para penggunanya untuk lebih berhati-hati dalam memahami isi dan menyebarkan informasi. Dampak dari kurangnya literasi digital antara lain adalah: mudahnya terpengaruh terhadap berita hoaks, perundungan secara online, penipuan online,

pemerasan online dan radikalisme berbasis digital (Riadi, 2021). Terlebih lagi bagi gen Z sebagai pengguna terbanyak media digital yang harus membekali diri dengan pengetahuan digital yang mumpuni.

Jumlah *cybercrime* (kejahatan siber) di Indonesia juga mengalami kecenderungan meningkat pesat selama masa pandemi. Menurut penelitian yang dilakukan Badan Siber dan Sandi Negara (BSSN) yang dilakukan mulai dari tahun 2020-2022 menunjukkan adanya kenaikan yang cukup signifikan mulai dari tahun 2020 yang mana terjadi 495 juta kejahatan siber dan meningkat secara drastis di tahun 2021 menjadi 1,6 miliar serta mengalami penurunan menjadi 976.429.996 juta kejahatan. Adanya fluktuasi dari jumlah kejahatan siber dari tahun 2020-2022 yang masih tetap tinggi menunjukkan bahwa pendidikan literasi digital masih sangat diperlukan.

Target kejahatan siber tidaklah mengenal kelompok usia. Namun demikian penelitian yang dilakukan oleh Saskia dan Pratomo (2023) menunjukkan bahwa generasi Z merupakan kelompok yang paling banyak menjadi korban *phising* yaitu sebanyak 34%, dibandingkan dengan generasi *millenial* 18% dan generasi X sebanyak 8% serta generasi-generasi lainnya. Salah satu penyebab terjadinya kejahatan siber pada generasi Z adalah karena generasi ini merupakan generasi yang paling banyak dalam hal penggunaan dan juga paling mudah tertarik akan informasi yang disampaikan di media digital.

Sebagai generasi yang paling banyak menggunakan media digital menunjukkan bahwa generasi Z merupakan generasi yang paling banyak dalam menyerap informasi yang ditawarkan pada media digital. Selain itu generasi Z juga merupakan kelompok yang aktif dalam berinteraksi melalui media sosial yang merupakan bagian dari media digital. Oleh karenanya dirasakan sangat perlu untuk memberikan pendidikan dan pemahaman literasi digital sebagai upaya untuk membangun kesadaran dalam penggunaan media digital.

Salah satu saluran yang dianggap tepat dalam melakukan literasi adalah sekolah. Penelitian yang dilakukan Azzahra & Amanta (2021) menegaskan bahwa sekolah sebagai agen perubahan

sangat tepat berperan sebagai saluran untuk melakukan literasi digital terutama peserta didik Sekolah Lanjutan Atas (SLTA) di Indonesia karena 74% dari para peserta didik ini sudah terbiasa menggunakan internet. Hal ini menunjukkan bahwa peserta didik SLTA sebagai menjadi sasaran utama dalam proses pendidikan literasi digital.

Kegiatan pengabdian masyarakat Cerdas Bermedia Digital merupakan suatu bentuk pengabdian masyarakat yang bertujuan untuk mensosialisasikan nilai-nilai positif dalam bermedia digital dengan sasaran adalah peserta didik sekolah terutama pada tingkatan SLTP/SLTA. Alasan dari kegiatan Cerdas Bermedia Digital melakukan sosialisasi literasi digital melalui sekolah adalah karena lingkungan sekolah menjadikan seseorang lebih cepat dalam menyerap dan mempelajari nilai-nilai yang bersifat normatif, perilaku yang baik dan benar serta pengetahuan dan informasi yang dapat digunakan dalam proses interaksi sosial. Jadi dengan kata lain sekolah merupakan yang tepat dalam membentuk kepribadian selain memperkenalkan dan mengajarkan pengetahuan tentang baik secara umum maupun terkait literasi digital.

Cerdas Bermedia Digital sebagai program pengabdian kepada masyarakat berusaha untuk mensosialisasikan pengetahuan dan keterampilan dalam literasi digital melalui bentuk yang sederhana *non-textual* dan berupa *game*. Hal ini didasarkan pada pemikiran Mead yang menekankan bahwa *play* dan *game* merupakan bentuk sosialisasi yang paling mudah untuk memberikan pemahaman tentang peran yang harus dimainkan dalam memahami peraturan pada suatu sistem (Pierce, 1976). Tahapan *play stage* menekankan pada seseorang untuk belajar mengambil peran yang dimainkan oleh orang lain dengan cara meniru. Proses interaksi yang terjadi lebih pada bentuk perilaku meniru peran yang dimainkan orang lain tanpa memahami makna pesan yang ingin disampaikan. Sementara itu pada tahapan *game stage* setiap individu sudah memahami perannya dan juga peran-peran yang dimainkan orang lain serta peraturan-peraturan yang membatasi interaksi antar individu (Cooley *et al.*, 2010; Morgan & Schwalbe, 1990). Jadi dengan demikian proses sosialisasi yang dilakukan merupakan proses belajar

mengenai peran dan peraturan yang membatasi setiap interaksi.

Proses pemberian materi dari kegiatan ini menggunakan simbol-simbol baik verbal maupun non-verbal. Penggunaan simbol dalam penyampaian pesan dirasakan lebih efektif dan mudah karena proses komunikasi yang terjadi lebih sederhana dan tidak harus bersifat lisan (Hartley, 1992; Utal & Yuan, 2014). Jadi dengan demikian simbol menjadi tanda-tanda yang dianggap bisa mempermudah dalam penyampaian pesan.

Kegiatan pengabdian masyarakat ini memberikan pemahaman literasi digital dalam bentuk permainan dengan menggunakan berbagai simbol terkait kegiatan bermedia digital secara efektif.

METODE

Pengabdian masyarakat Cerdas Bermedia Digital dilakukan dengan menggunakan pendekatan *Educational Action Research* yang mana menurut Afandi *et al.* (2022) adalah keterlibatan antara para pendidik profesional yang saling bekerja sama untuk pemecahan persoalan dalam masyarakat yang tujuannya untuk memfokuskan pada pengembangan kurikulum dan penerapan pengajaran dalam konteks sosial. Hal ini terkait pada kepedulian tenaga pendidik untuk memberdayakan masyarakat dalam menghadapi fenomena yang terjadi. Pendekatan ini bersifat berkelanjutan karena terkait dengan upaya perkembangan kurikulum yang akan dipelajari di sekolah.

Kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM) ini merupakan kolaborasi antara dosen, tutor, dan mahasiswa dari Prodi Ilmu Komunikasi UPH. Kegiatan yang dilakukan selama satu hari penuh ini ditujukan bagi siswa-siswi kelas 10 di SMAN 70 Bulungan, Jakarta Selatan. Peserta dalam kegiatan ini berjumlah 40 orang yang dibagi ke dalam 6 kelompok. Masing-masing kelompok juga didampingi oleh seorang fasilitator yang merupakan mahasiswa dari Prodi Ilmu Komunikasi UPH.

Pelaksanaan kegiatan pengabdian masyarakat ini menggunakan diawali dengan: 1) Pendahuluan: yang memaparkan maksud dan tujuan dari kegiatan ini dan berusaha memberikan pemahaman para siswa ajar untuk bisa

meningkatkan kemampuan mereka dalam mendeteksi berita palsu dan juga mengenali penggunaan berbagai platform media dengan lebih bijak. 2) Membagi siswa menjadi empat kelompok yang masing-masing terdiri dari 10-12 orang siswa. 3) Menjelaskan tata cara dan peraturan terkait 4 bentuk permainan yang akan dilakukan bersama-sama antara dosen, tutor dan siswa ajar.

Adapun ke-empat (4) permainan tersebut adalah:

1. **Cerdas Menilai dan Memilih Informasi:**
Pada tahapan ini, para siswa SMAN 70 Jakarta yang mengikuti pelatihan diajak untuk melakukan permainan penyampaian pesan secara berantai. Fasilitator mulai dengan membagikan pesan kepada salah seorang wakil dari setiap kelompok. Pesan ini harus dibaca dan dihafalkan dan kemudian disampaikan kepada teman-teman kelompoknya yang lain. Pesan ini akan terus disampaikan secara bersambung kepada peserta lain hingga peserta terakhir yang ada dalam kelompok yang sama. Kemudian peserta terakhir harus menyampaikan pesan yang sama dan tidak boleh berubah dengan pesan yang pertama kali disampaikan oleh fasilitator.
2. **See the Bigger Picture:**
Pada permainan ini setiap kelompok diperlihatkan beberapa gambar. Masing-masing kelompok diminta untuk bisa menebak pesan dan makna yang ada pada setiap gambar yang telah di framing. Objek pada gambar tidak sepenuhnya jelas terlihat. Para siswa diminta untuk bisa menjelaskan objek yang ada pada gambar yang mana ini akan memunculkan tantangan dan kesulitan. Pada akhir permainan para siswa akan ditunjukkan keseluruhan objek pada gambar tersebut sehingga mereka menjadi paham tentang objek yang ditampilkan pada gambar tersebut.
3. **Seek the Truth:**
Tahap ketiga yang harus dilalui oleh para peserta adalah pos permainan *Seek the Truth*. Pada permainan ini, para siswa peserta pelatihan diajak untuk dapat

melakukan identifikasi dan berpikir kritis untuk menilai sebuah kebenaran informasi yang dibagikan di media massa. Para peserta akan diminta untuk menutup mata dan diberikan instruksi nama-nama hewan yang mewakili masing-masing kelompok. Kemudian, setiap anggota kelompok akan dituntun dan dipindahkan oleh fasilitator dengan acak bersamaan dengan kelompok yang lainnya. Hal yang harus dilakukan oleh peserta adalah dapat meniru suara dari nama hewan yang sudah dibagikan untuk kemudian dapat menemukan peserta lain yang memiliki kesamaan karakter dengannya.

4. Ular Tangga Internet Sehat:

Permainan terakhir yang harus diikuti oleh para peserta adalah Ular Tangga Internet Sehat. Sejatinya, proses permainan ini kurang lebih sama dengan permainan ular tangga yang sering kita temui sehari-hari. Para peserta merupakan satu orang perwakilan dari masing-masing kelompok yang memilih *cone* yang saling berbeda. Masing-masing peserta akan diberikan kesempatan untuk melempar dadu dan memindahkan *cone* dengan melakukan penjumlahan dari angka dimana *cone* peserta diletakan sebagai penanda perjalanan kelompoknya. Bagi peserta yang *cone* nya berada pada posisi tangga akan naik berpindah letak dan bagi peserta yang berada posisi ekor ular akan turun berpindah letak. Namun, dalam permainan ini, para peserta juga akan mendapatkan beberapa tantangan, pertanyaan, informasi, serta instruksi yang berkaitan dengan pemahaman literasi digital.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Penerapan Cerdas Menilai dan Memilih Informasi

Kegiatan pelatihan ini berupa permainan pesan berantai yang mana dimulai dengan membagi

siswa ajar menjadi beberapa kelompok yang berisi 8-10 siswa. Satu perwakilan dari setiap kelompok (anggota yang berdiri paling depan) diminta untuk menerima informasi awal dari fasilitator. Perwakilan tersebut membaca dan menghafal informasi tersebut, lalu kembali ke barisannya untuk membisikkan informasi yang diingat kepada anggota kelompok yang berdiri di depannya. Informasi tersebut kemudian diteruskan secara berurutan dari satu anggota ke anggota lainnya. Terakhir, anggota yang berada di barisan paling akhir diminta untuk menyampaikan pesan yang diterima. Langkah akhir adalah memeriksa apakah pesan tersebut sama dengan yang diterima oleh perwakilan kelompok di awal.

Adapun tujuan dari permainan ini adalah: peserta dapat mempelajari upaya penyebaran pesan/informasi di media digital, peserta diminta untuk dapat menyimak pesan yang disampaikan tanpa adanya *alteration* (pemotongan) dan peserta memiliki sikap kritis dalam menerima informasi.



Gambar 1. (Permainan Cerdas Menilai dan Memilih Informasi)

Kesimpulan dari *games* ini adalah bahwa pesan akan lebih mudah disampaikan apabila berasal langsung dari pemberi pesan. Pesan akan mudah mengalami pemotongan/*alteration* makna jika sudah disampaikan berkali-kali melalui sumber yang berbeda-beda. Oleh sebab itu sebaiknya pesan disampaikan berasal dari satu sumber yang tepat dan bisa dipercaya proses dan juga penyampaian

pesan merupakan suatu yang penting dan butuh kemampuan dalam menyimak dan menginterpretasikan pesan. Oleh karena itu, penting untuk tidak langsung mempercayai informasi yang tersebar, terlebih lagi jika berasal dari berbagai macam sumber dan penting untuk melakukan verifikasi.

2. Penerapan *See the Bigger Picture*

Permainan ini dimulai dengan menampilkan gambar-gambar yang sudah di-framing sehingga membuat bingung bagi yang melihatnya. Setiap kelompok kemudian diminta untuk melakukan interpretasi tentang makna dari gambar-gambar yang ditampilkan dan menuliskan hasil interpretasi mereka pada kertas jawaban. Setelah itu para siswa ditunjukkan gambar-gambar versi aslinya sebelum di framing sehingga mereka mendapatkan gambaran yang jelas dari versi aslinya. Selanjutnya, jawaban setiap kelompok disilangkan dengan kelompok lainnya dan berikan kesempatan untuk berdiskusi terkait alasan di balik jawaban mereka.

Tujuan dari permainan ini adalah untuk memahami sebuah gambaran dengan jelas dan utuh dari suatu informasi dan menginterpretasi/memberi makna dari informasi yang diperoleh pada media digital. Informasi yang diperoleh bisa menggambarkan perbedaan oleh karenanya harus ditemukan sumber yang kredibel dari informasi yang disebarkan sehingga setiap perbedaan tidak selalu harus memunculkan konflik.



Gambar 2. (Framing Foto Pangeran William)



Gambar 3. (Framing Foto Tentara Memegang Senjata)

Kesimpulan dari permainan ini adalah bahwa terkadang media memiliki keterbatasan dalam menyampaikan peristiwa informasi secara lengkap. Oleh karenanya dibutuhkan kemampuan untuk bisa menginterpretasi pesan yang disampaikan media. Perlu dipahami juga bahwa media terkadang memiliki agenda tertentu dalam menyampaikan pesan dan bisa menjadi sangat provokatif. Oleh sebab itu, peserta diajak untuk mencari sumber-sumber lain yang kredibel guna memperoleh pemahaman yang lebih menyeluruh tentang suatu peristiwa, sehingga tidak terburu-buru dalam menarik kesimpulan.

3. Penerapan *Seek the Truth*

Permainan ini bertujuan untuk mengasah kemampuan berpikir kritis dari para peserta peserta dan mampu mengidentifikasi kebenaran informasi yang disampaikan oleh media sosial. Permainan ini dimulai dengan menutup mata seluruh peserta dan menamai setiap kelompok dengan nama hewan. Fasilitator akan memandu dan secara acak mengubah posisi peserta dalam tim. Para peserta diminta untuk menemukan peserta lain yang memiliki karakter yang sama dengan menirukan suara hewan tersebut.

Tujuan dari permainan ini adalah mengembangkan keterampilan dalam mengidentifikasi dan memverifikasi kebenaran informasi yang disampaikan serta membentuk sikap kritis dalam menerima informasi.



Gambar 4. (Permainan Seek the Truth)



Gambar 5. (Permainan Seek the Truth)

4. Ular Tangga Internet Sehat

Pada permainan ini, setiap kelompok diberikan cone dengan warna yang berbeda. Peserta secara bergiliran melempar dadu dan memindahkan cone mereka sesuai dengan angka yang muncul. Pada papan ular tangga berukuran jumbo, terdapat berbagai instruksi atau informasi mengenai perilaku online yang sehat dan tidak sehat. Jika cone berhenti pada kolom dengan perilaku yang sehat, peserta dapat menaikkan cone mereka ke anak tangga terakhir yang sesuai dengan nomor di papan. Sebaliknya, jika cone berhenti pada kolom dengan perilaku tidak sehat, mereka harus menurunkan cone sesuai dengan nomor di kepala ular. Setiap instruksi atau informasi pada kolom tersebut harus dibaca atau dilakukan oleh peserta.

Permainan ini bertujuan untuk memberikan panduan tentang perilaku yang sehat serta

meningkatkan kesadaran akan pentingnya mengidentifikasi isu-isu yang berkembang dalam penggunaan media sosial.

KESIMPULAN

Kegiatan pengabdian masyarakat ini berhasil memberikan dampak positif terhadap pemahaman literasi digital pada siswa ajar sekolah menengah. Penggunaan pendekatan yang kreatif dan interaktif melalui permainan seperti “Cerdas Menilai dan Memilih Informasi,” “See the Bigger Picture,” “Seek the Truth,” dan “Ular Tangga Internet Sehat,” siswa lebih mudah berkomunikasi serta mampu belajar dan menyerap pesan-pesan penting tentang cerdas bermedia secara lebih cepat dan efektif.

Hasil dari kegiatan ini menunjukkan bahwa siswa lebih memahami risiko-risiko yang ada dalam penggunaan media sosial dan bagaimana cara menghindari serta menanganinya. Mereka juga lebih kritis dalam menyikapi informasi yang diterima dari media digital dan lebih mampu mengidentifikasi informasi yang valid dan akurat. Permainan-permainan tersebut membantu siswa untuk tidak hanya menerima informasi secara pasif, tetapi juga melibatkan mereka dalam proses berpikir kritis dan evaluasi informasi.

Implikasi dari kegiatan ini sangat penting bagi pendidikan literasi digital di Indonesia, khususnya dalam lingkungan sekolah. Metode sosialisasi melalui permainan dapat menjadi salah satu strategi yang efektif dalam mengajarkan literasi digital, terutama bagi generasi Z yang menjadi mayoritas pengguna media digital. Penggunaan permainan bisa dijadikan sebagai sebuah model guna meningkatkan kesadaran dan keterampilan literasi digital. Dengan demikian, literasi digital dapat menjadi bagian penting dari pendidikan di era digital, yang membantu generasi muda untuk menjadi pengguna media digital yang cerdas dan bertanggung jawab.

UCAPAN TERIMAKASIH

Ucapan terimakasih kepada SMAN 70 Jakarta Selatan yang telah memberikan kesempatan untuk kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PKM).

REFERENSI

- Afandi, A., Laily, N., Wahyudi, N., Umam, M. H., Mutmainah, S., & et.al. (2022). Metodologi pengabdian masyarakat. Jakarta: Direktorat Pendidikan Tinggi Keagamaan Islam Direktorat Jenderal Pendidikan.
- Attar, F. K. (2024). Data Pengguna Internet di Indonesia 2024 Meningkat Drastis. iniliah.com. Retrieved from <https://www.iniliah.com/data-pengguna-internet-di-indonesia-2024>
- Azzahra, N. F., & Amanta, F. (2021). Promoting digital literacy skill for students through improved school curriculum. Retrieved from <https://www.econstor.eu/bitstream/10419/249444/1/CIPS-PB11.pdf>
- Budiman, H. (2017). Penggunaan media visual dalam proses pembelajaran. Al-Tadzkiyyah: Jurnal Pendidikan Islam, 7(2), 171-182.
- Cooley, C. H., Mead, G. H., Piaget, J., Kohlberg, L., & Gilligan, C. (2010). Socialization. Cooley Studied the Development of the Self, Coining the Term “the Looking-Glass Self, 2-39.
- Hartley, K. C. (1992). Socialization by Way of Symbolic Interactionism and Culture Theory: A Communication Perspective.
- Indrayani, N., Hariyono, H., Marpaung, S. H., Ikhsan, F. K., Aladdin, Y. A., Lestyarini, B., & Rusliyadi, M. (2024). Buku Ajar Literasi Digital: PT. Sonpedia Publishing Indonesia.
- Morgan, D. L., & Schwalbe, M. L. (1990). Mind and self in society: Linking social structure and social cognition. Social Psychology Quarterly, 53(2), 148-164.
- Pierce, H. M. (1976). Role-taking as a cognitive process in the writings of George Herbert Mead and Jean Piaget. (Master Degree), Mc Master University, Ontario.
- Riadi, Y. (2021). Dampak Negatif Minimnya Literasi Digital. Selular.ID. Retrieved from <https://selular.id/2021/11/pentingnya-literasi-digital-untuk/>
- Salim, M. P. (2024). Karakteristik Gen Z Indonesia dan Problematika di Era Digital, Ini Solusi dan Strategi Menghadapinya. Liputan 6. Retrieved from <https://www.liputan6.com/hot/read/5513255/karakteristik-gen-z-indonesia-dan-problematika-di-era-digital-ini-solusi-dan-strategi-menghadapinya?page=2>
- Saskia, C., & Yudha, P. (2023). Riset: Gen-Z Rentan Kena Scam, Milenial Paling Sering Kecurian Data Pribadi. Kompas.com. Retrieved from https://tekno.kompas.com/read/2023/09/28/18120067/riset-gen-z-rentan-kena-scam-milenial-paling-sering-kecurian-data-pribadi#google_vignette
- Shalin, D. N. (2000). George Herbert Mead. In G. Ritzer (Ed.), The Blackwell companion to major classical social theorists (pp. 290-332). United Kingdom: Blackwell.
- SOLOHITZ.com (Producer). (2023). Perkembangan Teknologi Digital Indonesia dari Waktu ke Waktu. Retrieved from <https://solohitz.com/2023/02/12/perkembangan-teknologi-digital-indonesia-dari-waktu-ke-waktu/>
- Uttal, D. H., & Yuan, L. (2014). Using symbols: Developmental perspectives. Wiley Interdisciplinary Reviews: Cognitive Science, 5(3), 295-304.
- Zulfikar, F. (2023). 10 Negara dengan Pengguna Internet Tertinggi di Dunia, Indonesia Nomor Berapa ? . detik.edu. Retrieved from <https://www.detik.com/edu/detikpedia/d-6502474/10-negara-dengan-pengguna-internet-tertinggi-di-dunia-indonesia-nomor-berapa>

