



## Pengenalan Literasi Digital pada Tingkat Dasar SDN Nagari Sumpur Kudus, Kabupaten Sijunjung

### *Introduction to Digital Literacy at the Elementary Level of SDN Nagari Sumpur Kudus, Sijunjung Regency*

Putri Nur Halizah<sup>1\*</sup>, Ahmad Chaeroni<sup>2</sup>, Dita Rahmah Sakinati<sup>3</sup>, Rida Septia<sup>4</sup>,  
Sigit Oktaviano<sup>5</sup>, M. Ahsanul Khalqi<sup>6</sup>

Universitas Negeri Padang  
Email: ptrinhzh1110@gmail.com

#### Article Info

##### Article history :

Received : 16-06-2026

Revised : 18-06-2026

Accepted : 20-06-2026

Published : 22-06-2026

#### Abstract

*This community service activity aims to introduce the concept of digital literacy and limiting Gadget use to elementary school students as a response to the challenges of education in the digital era. Held in three schools, namely SD Negeri 01 Nagari Sumpur Kudus, SD Negeri 12 Nagari Sumpur Kudus, and SD Negeri 24 Nagari Sumpur Kudus, the activity was carried out through offline socialization discussing the importance of digital literacy, how to distinguish between true information and hoaxes, the ethics of using digital media, and strategies for limiting Gadget use in early childhood. The results of the activity showed that students were enthusiastic and able to understand the material presented, as seen from the interactive atmosphere where students actively answered and asked questions about issues regarding internet use such as hoaxes and cyberbullying. Teachers also welcomed this activity because it was considered relevant to current learning needs. Limiting Gadget use and digital literacy are seen as essential skills that must be instilled from an early age so that students can become smart and responsible technology users. This activity is expected to be the beginning of strengthening the culture of digital literacy and healthy Gadget use in elementary schools.*

**Keywords:** *digital literacy; Gadget restrictions; early childhood*

#### Abstrak

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan untuk memperkenalkan konsep literasi digital dan pembatasan penggunaan *Gadget* kepada siswa sekolah dasar sebagai bentuk respons terhadap tantangan pendidikan di era digital. Bertempat di tiga sekolah, yaitu SD Negeri 01 Nagari Sumpur Kudus, SD Negeri 12 Nagari Sumpur Kudus, dan SD Negeri 24 Nagari Sumpur Kudus, kegiatan dilakukan melalui sosialisasi luring yang membahas pentingnya literasi digital, cara membedakan informasi yang benar dan hoaks, etika penggunaan media digital, serta strategi pembatasan penggunaan *Gadget* pada anak usia dini. Hasil kegiatan menunjukkan bahwa siswa antusias dan mampu memahami materi yang diberikan terlihat dari suasana interaktif dimana siswa aktif menjawab dan bertanya mengenai isu penggunaan internet seperti hoaks dan *cyber bullying*. Guru pun menyambut baik kegiatan ini karena dianggap relevan dengan kebutuhan pembelajaran saat ini. Pembatasan penggunaan *Gadget* dan literasi digital dipandang sebagai keterampilan esensial yang harus ditanamkan sejak dini agar siswa mampu menjadi pengguna teknologi yang cerdas dan bertanggung jawab. Kegiatan ini diharapkan menjadi awal dari penguatan di lingkungan sekolah dasar mengenai budaya literasi digital dan penggunaan *Gadget* yang sehat.

**Kata Kunci:** literasi digital; pembatasan *Gadget*; anak usia dini



## PENDAHULUAN

Sarana pendidikan di era kemajuan digital sudah seharusnya telah diintegrasikan ke dalam seluruh mata pelajaran tentang pengetahuan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK). Perkembangan yang begitu masif mengenai teknologi informasi telah menciptakan akses terhadap sumber belajar yang lebih luas dan cepat, sehingga memungkinkan peserta didik memperoleh pengetahuan secara lebih efisien (Tarmidzi and Astuti 2020). Menjawab tantangan pendidikan di era digital ini, maka guru dan siswa di abad 21 dituntut untuk mampu berkomunikasi, berkolaborasi, dan beradaptasi mengikuti perkembangan zaman, khususnya dalam konteks pemanfaatan teknologi digital dalam proses pembelajaran (Gufran and Mataya 2020).

Perkembangan teknologi sekarang memungkinkan orang-orang untuk mendapatkan akses media digital secara bebas. Bahkan untuk berbagai kalangan dan usia, media digital di Indonesia sudah semakin terbuka. Sejalan dengan kecenderungan global dimana penetrasi pengguna internet di Indonesia mencapai 77% menurut hasil survei Asosiasi Penyelenggara Jaringan Telekomunikasi (APJII) tahun 2024. Akses ini menunjukkan bahwa masyarakat Indonesia semakin terbiasa mengkonsumsi konten digital, namun tingginya frekuensi akses tersebut belum diiringi dengan kedewasaan digital yang memadai. Hal ini tampak dari banyaknya kasus yang terjadi dalam penyalahgunaan *Gadget* seperti penyebaran hoaks, penipuan menggunakan sosial media, hingga *cyber bullying*. Fenomena ini menunjukkan bahwa peningkatan akses tidak serta-merta dibarengi dengan peningkatan kesadaran akan pembatasan penggunaan *Gadget*.

Literasi digital menurut Asyarotin et al., (2018), adalah kemampuan untuk menggunakan dan memahami berbagai jenis informasi yang diambil dari sumber digital. Sementara menurut Fauziyah & Kurniawan (2020), literasi digital mencakup tiga domain utama, yaitu, literasi informasi, literasi media, dan literasi komputer/TIK. Dalam konteks pendidikan, literasi digital tidak hanya berfokus pada keahlian teknis dalam mengoperasikan jenis perangkat, tetapi juga lingkup pemikiran kritis, etika berinternet, dan kesadaran sosial dalam berinteraksi di dunia maya.

Kabupaten Sijunjung, sebagai salah satu daerah di Sumatera Barat, mengalami perkembangan infrastruktur telekomunikasi yang signifikan dalam beberapa tahun terakhir. Nagari Sumpur Kudus, yang terletak di Kecamatan Sumpur Kudus, merupakan daerah dengan karakteristik pedesaan yang akses internetnya semakin meningkat seiring dengan program pemerintah dalam pembangunan infrastruktur digital di daerah terpencil. Namun, peningkatan akses ini belum diimbangi dengan edukasi mengenai pembatasan penggunaan *Gadget* yang memadai, terutama di kalangan anak usia dini dan siswa sekolah dasar.

Penggunaan *Gadget* pada anak usia dini telah menjadi isu yang semakin mendesak diperhatikan. Menurut penelitian Kementerian Kesehatan RI (2023), lebih dari 60% anak usia 7-12 tahun di Indonesia telah memiliki akses ke *Gadget*, dengan rata-rata waktu penggunaan mencapai 3-5 jam per hari. Penggunaan *Gadget* yang berlebihan tanpa pengawasan dapat menimbulkan berbagai dampak negatif, antara lain gangguan perkembangan kognitif, penurunan konsentrasi belajar, gangguan tidur, dan risiko ketergantungan teknologi. Oleh karena itu, pembatasan penggunaan *Gadget* menjadi sangat penting untuk diterapkan sejak dini.

Menurut American Academy of Pediatrics (2016), anak usia 2-5 tahun sebaiknya dibatasi penggunaan layar digitalnya hingga maksimal 1 jam per hari, sementara anak usia 6 tahun ke atas



memerlukan batasan waktu yang jelas dan konsisten. Pembatasan penggunaan *Gadget* bukan berarti melarang sepenuhnya, melainkan mengatur dan mengawasi penggunaan teknologi agar tetap bermanfaat dan tidak mengganggu perkembangan anak. Hal ini sejalan dengan pandangan WHO (2019) yang merekomendasikan pembatasan waktu layar untuk anak usia dini guna mendukung perkembangan fisik, kognitif, dan sosial-emosional yang optimal.

Berbeda dengan di negara maju, belajar tentang pembelajaran terkait media digital belum dijadikan kurikulum wajib di tingkat sekolah dasar di Indonesia. Pernah disertakan Kurikulum 2006 dalam mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK), namun kurikulum 2013 kemudian menghapus mata pelajaran tersebut. Meskipun demikian, sejumlah sekolah swasta diketahui masih menyelenggarakan pembelajaran berbasis TIK secara mandiri. Hal ini menunjukkan perlunya pendekatan sistematis dalam mengenalkan pembatasan penggunaan *Gadget* sejak dini, khususnya di jenjang sekolah dasar (Azis et al, 2021; Gufran and Mataya 2020; Kundarti et al, 2019).

Kasus penyalahgunaan *Gadget*, termasuk diantaranya ketergantungan game online, penyebaran HOAX, penipuan, dan *cyber bullying* marak terjadi di berbagai daerah di Indonesia, termasuk di daerah-daerah pedalaman Sumatera Barat. Pembatasan penggunaan *Gadget* perlu dikembangkan agar dampak negatif media digital bisa dihindari sekaligus untuk kesejahteraan masyarakat karena potensi media digital dapat dioptimalkan (Putri et al, 2022). Literasi digital adalah gabungan ranting ilmu yang mencakup tiga jenis literasi dan mengalami perkembangan sebelumnya diantaranya: literasi komputer, teknologi komunikasi dan informasi serta literasi media (Safitri et al, 2019; Tempola et al, 2020).

Integrasi teknologi informasi dan komunikasi di era digital dalam masa pendidikan begitu diperlukan untuk setiap sektor utamanya dalam mata pelajaran. Siswa akan berkesempatan banyak mendapatkan pengetahuan dengan lebih mudah dan cepat dengan berkembangnya pendidikan di era baru digital. Siswa dan pendidik di abad 21, mesti memiliki kemampuan berkomunikasi dan beradaptasi dengan tuntutan perkembangan yang semakin maju ini, termasuk perkembangan teknologi, untuk mengatasi tantangan pendidikan di era modern. Digitalisasi pembelajaran dirancang dengan mempertimbangkan fasilitas sekolah saat ini dan kebutuhan siswa.

Berdasarkan kondisi tersebut, kegiatan pengabdian bagi masyarakat ini dilaksanakan untuk memberikan pemahaman awal mengenai pembatasan penggunaan *Gadget* pada anak usia dini di 3 SD yaitu SD Negeri 01 Nagari Sumpur Kudus, SD Negeri 12 Nagari Sumpur Kudus dan SD Negeri 24 Nagari Sumpur Kudus. Kegiatan ini diharapkan dapat membekali siswa dan guru dengan pengetahuan serta kesadaran akan pentingnya membatasi penggunaan *Gadget*, mengenali dampak negatifnya, dan mencari alternatif kegiatan positif dalam kehidupan sehari-hari.

Tujuan dari kegiatan pembatasan penggunaan *Gadget* pada anak usia dini di SD Nagari Sumpur Kudus ini adalah untuk menyampaikan informasi kepada peserta, terutama siswa dan tenaga pengajar agar lebih memahami konsep pembatasan penggunaan *Gadget* yang mencakup gabungan pengetahuan tentang perangkat atau alat seperti kemampuan untuk menggunakan *Gadget/handphone/tablet* secara bijak, kemampuan berpikir kritis serta kesadaran sosial yang mencakup pemahaman identitas diri, kerja sama, dan kemampuan berkomunikasi di lingkungan digital.



## METODE PELAKSANAAN KEGIATAN

Sasaran kegiatan pengabdian masyarakat ini dilaksanakan bagi siswa di 3 sekolah SD Negeri 01 Nagari Sumpur Kudus, SD Negeri 12 Nagari Sumpur Kudus dan SD Negeri 24 Nagari Sumpur Kudus. Jumlah peserta yang mengikuti kegiatan pengabdian pengenalan literasi ini seluruhnya sebanyak 150 siswa yang terbagi kedalam kelas IV sampai kelas VI. Terdapat tiga tahap utama dalam kegiatan pengabdian ini yaitu tahap perencanaan atau persiapan, pelaksanaan dan pelaporan. Pada tahap perencanaan, tim pengabdian mengurus perizinan pelaksanaan kegiatan pada mitra pengabdian, menyusun format perencanaan kegiatan, menentukan jadwal pelaksanaan kegiatan, dan quota peserta pengabdian. Tim pengabdian juga membuat materi sosialisasi dan mempersiapkan berbagai jenis kebutuhan acara selama proses pengabdian berlangsung.

Kegiatan seminar dilaksanakan pada hari Rabu s/d Jumat, tanggal 21 s/d 23 Januari 2026 dimulai pukul 09.00 WIB sampai selesai. Penyelenggara ini dilaksanakan oleh para Mahasiswa KKN yang melakukan pengabdian di daerah Nagari Sumpur Kudus, Kabupaten Sijunjung yang tergabung dalam beberapa yaitu Prodi yaitu Teknikpertambangan, Manajemen, Pendidikan Kesejahteraan Keluarga, Ilmu Keolahragaan, Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi dan Pendidikan musik. Isi materi sosialisasi menjelaskan tentang: 1) Apa itu *Gadget*; 2) Kegunaan atau manfaat *Gadget*; 3) Dampak positif dan negative penggunaan *Gadget*; 4) Cara bijak dalam penggunaan *Gadget*.

Bentuk kegiatan dilaksanakan secara luring (*offline*) dengan skala terbatas. Kegiatan ini dilakukan melalui serangkaian kegiatan sosialisasi yang dirancang untuk memberikan pemahaman mendalam kepada siswa, mengenai bagaimana pentingnya literasi digital bagi kehidupan sehari-hari, dimulai dari pengenalan konsep dasar literasi digital itu sendiri, penjelasan mengenai urgensi keterampilan ini di era informasi yang serba cepat dan terbuka, hingga penyampaian langkah-langkah konkret yang dapat dilakukan oleh siswa untuk mengevaluasi, memverifikasi dan memastikan kebenaran informasi yang mereka terima, sehingga mereka tidak mudah terpengaruh oleh berita palsu (*hoaks*) yang dapat menyesatkan dan merugikan anak baik secara pribadi maupun sosial.

Pada tahap pelaksanaan kegiatan, kegiatan dilaksanakan selama tiga hari berturut-turut dan dilakukan secara luring. Pada tahap ini, kegiatan dilakukan berupa sosialisasi pengenalan literasi digital yang diberikan oleh mahasiswa KKN kepada siswa SD. Kegiatan akhir pemberian hadiah kepada beberapa siswa yang semangat dan antusias menjawab pertanyaan dari panitia, hal ini dilakukan untuk memotivasi siswa dan sebagai salah satu apresiasi atas jawabannya. Pada tahap terakhir, yaitu tahap pelaporan, tim menulis laporan dan mengevaluasi program.

## IMPLEMENTASI KEGIATAN DAN PEMBAHASAN

Kegiatan pengabdian masyarakat yang telah dilaksanakan di 3 SD yaitu SD Negeri 01 Nagari Sumpur Kudus, SD Negeri 12 Nagari Sumpur Kudus dan SD Negeri 24 Nagari Sumpur Kudus pada hari Rabu s/d Jumat, tanggal 21 s/d 23 Januari 2026 dimulai pukul 09.00 WIB sampai selesai, berjalan dengan baik dan lancar. Sosialisasi mengenai literasi digital diterima dengan antusias oleh para siswa. Mereka menunjukkan perasaan ingin tahu yang tinggi terhadap materi yang disampaikan, seperti pengenalan konsep literasi digital, pentingnya memilah informasi, serta dampak positif dan negatif dari penggunaan media digital.

Salah satu keberhasilan kegiatan ini adalah terciptanya suasana interaktif selama sosialisasi berlangsung. Beberapa siswa aktif menjawab dan bertanya mengenai isu-isu yang berkaitan dengan penggunaan internet, seperti hoaks dan *cyber bullying*. Sebagai bentuk apresiasi, panitia memberikan hadiah kepada siswa yang menunjukkan partisipasi aktif, yang secara tidak langsung juga mendorong keterlibatan siswa lainnya. Secara umum, materi yang disampaikan dapat dipahami oleh peserta dengan baik, yang terlihat dari kemampuan mereka menjelaskan ulang konsep dasar literasi digital secara sederhana di akhir kegiatan. Guru-guru yang hadir juga menyambut baik kegiatan ini karena dinilai relevan dan sangat dibutuhkan dalam proses pembelajaran di era digital. Berikut ini adalah dokumentasi pelaksanaan kegiatan pengabdian Pengenalan Literasi Digital:



**Gambar 1:** Literasi digital bagi siswa SDN 01 Nagari Sumpur Kudus dan foto bersama setelah sosialisasi literasi digital



**Gambar 2:** Literasi digital bagi siswa SDN 12 Nagari Sumpur Kudus dan foto bersama setelah sosialisasi literasi digital



**Gambar 3:** Literasi digital bagi siswa SDN 24 Nagari Sumpur Kudus dan foto bersama setelah sosialisasi literasi digital



Kegiatan ini menunjukkan bahwa pengenalan literasi digital sejak dini, khususnya di jenjang sekolah dasar, sangat penting dalam membentuk kebiasaan positif dalam mengakses dan memanfaatkan media digital. Literasi digital bukan hanya soal kemampuan teknis menggunakan perangkat, tetapi juga mencakup kemampuan berpikir kritis dan kesadaran sosial. Hal demikian sejalan dengan pendapat Chen et al. (2014) bahwa literasi digital melibatkan tiga bentuk literasi utama, yaitu: literasi informasi, literasi media, dan literasi komputer/TIK.

Meskipun pelajaran TIK (Teknologi Informasi dan Komunikasi) telah dihapus dari kurikulum 2013, kenyataan menunjukkan bahwa anak-anak di sekolah dasar kini memiliki akses yang cukup luas ke alat digital. Akan tetapi, mereka belum sepenuhnya mampu untuk menyaring dan memanfaatkan informasi dengan cara yang bijaksana. Menurut Hobbs (2010), literasi digital mencakup kemampuan untuk menganalisis, menilai, mengakses, dan menciptakan pesan dalam berbagai media, yang menunjukkan bahwa keterampilan ini sangat penting untuk dikembangkan sejak dini.

Kegiatan ini juga menekankan pentingnya pemahaman mengenai etika digital di kalangan pelajar. Ini sejalan dengan pandangan Rheingold (2012) yang menggarisbawahi bahwa dalam era jaringan, setiap orang perlu membangun literasi partisipatif yang tidak hanya mencakup keterampilan teknis, melainkan juga etika serta tanggung jawab sosial ketika berinteraksi secara digital.

Dari perspektif pendidik, kegiatan ini menguatkan pemahaman bahwa peran guru adalah sebagai fasilitator dan pembimbing untuk mengarahkan siswa menjadi pengguna teknologi yang bijaksana. Literasi digital bukan hanya merupakan tanggung jawab pribadi, tetapi juga bagian dari usaha bersama untuk menciptakan budaya digital yang positif dalam lingkungan sekolah (Gilster, 1997).

Secara keseluruhan, kegiatan ini menunjukkan bahwa metode yang langsung dan aplikatif dalam memperkenalkan literasi digital dapat diterima dengan baik oleh siswa dan guru. Ini membuka kesempatan untuk mengembangkan program literasi digital sebagai bagian dari Gerakan Literasi Sekolah serta mendukung pencapaian Profil Pelajar Pancasila, terutama dalam aspek berpikir kritis dan keberagaman global.

## **KESIMPULAN**

Pengenalan literasi digital dan pembatasan penggunaan *Gadget* pada tingkat dasar memberikan informasi kepada para peserta khususnya untuk para siswa dan tenaga pengajar agar dapat lebih memahami konsep tentang literasi digital dan pembatasan penggunaan *Gadget* serta dapat memotivasi siswa dalam upaya membiasakan kegiatan literasi di sekolah. Literasi digital perlu dikembangkan untuk menghindari efek negatif media digital sekaligus memaksimalkan potensinya untuk kesejahteraan masyarakat dan juga memaksimalkan sosialisasi mengenai digitalisasi pembelajaran di daerah pedesaan.

Dengan demikian kegiatan pengabdian ini berhasil meningkatkan pemahaman siswa sekolah dasar terhadap pentingnya literasi digital dan pembatasan penggunaan *Gadget*. Melalui sosialisasi yang interaktif di tiga sekolah dasar, siswa menjadi lebih sadar akan pentingnya memilah informasi, mengenal hoaks, serta menggunakan media digital secara bijak. Antusiasme peserta pengabdian ini menunjukkan bahwa pendekatan literasi digital sejak dini relevan dan dibutuhkan terutama dalam



mendukung pembelajaran abad 21. Para guru juga menyambut baik kegiatan ini karena dinilai dapat memberi dampak positif dalam memperkuat budaya literasi di sekolah. Diharapkan kegiatan ini dapat menjadi model awal bagi penerapan literasi digital dan pembatasan penggunaan *Gadget* di sekolah dasar secara berkelanjutan dan lebih luas di wilayah Kabupaten Sijunjung.

### UCAPAN TERIMA KASIH

Secara khusus kami ucapkan kepada kepala sekolah, guru dan siswa di 3 SD yaitu SD Negeri 01 Nagari Sumpur Kudus, SD Negeri 12 Nagari Sumpur Kudus dan SD Negeri 24 Nagari Sumpur Kudus yang telah memberikan kesempatan dan mempercayakan kami demi melaksanakan tugas Tridarma pengabdian kepada masyarakat ini. Terima kasih pula kepada rekan-rekan sejawat yang telah berperan aktif demi kelancaran dan kesuksesan kegiatan pengabdian ini.

### DAFTAR PUSTAKA

- Adelia, F. (2023). Strategi penguatan literasi digital berbasis komunitas dalam melawan hoaks pada media sosial di Gerakan Masyarakat Peduli Literasi Digital Kota Bekasi (*Bachelor's thesis*, Jakarta: FITK UIN Syarif Hidayatullah Jakarta).
- Ahmad, S. M., Nurhayati, S., & Kartika, P. (2024). Literasi digital pada anak usia dini: urgensi peran orang tua dalam menyikapi interaksi anak dengan teknologi digital. *Kiddo: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 5(1), 47-65.
- Aprilia, R. (2021). Komunikasi Interpersonal Orang Tua Dan Anak Dalam Menanamkan Pengetahuan Literasi Digital Di Madrasah Ibtidaiyah (mi) Yayasan Lembaga Pendidikan Islam (ylpi) Mujahiddin (*Doctoral dissertation*, Universitas Islam Riau).
- BALUMBI, M. (2025). Pengembangan Model Cerdas Literasi Digital Kesehatan Reproduksi Sekolah Dasar (LDKR-SD) berbasis Multimedia Animasi sebagai Upaya Dini Pencegahan Penyakit Reproduksi Remaja= *Development of Intelligent Models Digital Literacy Elementary School Reproductive Health (LDKR-SD) based on Animation Multimedia as Early Efforts to Prevent Reproductive Diseases of Adolescent (Doctoral dissertation*, UNIVERSITAS HASANUDDIN MAKASSAR).
- Citrowati, E. (2026). Sepuluh Dampak *Gadget* terhadap Pembentukan Karakter Anak dalam Perspektif Pendidikan Islam. *Jurnal Pavaja: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 8(1), 28-37.
- Dini, N. S. (2024). OPTIMALISASI GURU DALAM PENGGUNAAN IPAD SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN IPS UNTUK MENINGKATKAN LITERASI DIGITAL PADA SISWA SMP IT AR-RAIHAN BANDAR LAMPUNG (*Doctoral dissertation*, UNIVERSITAS LAMPUNG).
- Estriana, V., & Pratami, R. (2026). Penguatan Literasi Digital Keluarga dalam Mitigasi Risiko Psikososial Anak Pengguna Roblox di Komunitas Karang Timur, Tangerang. *Jurnal Abdimas Berdaya: Jurnal Pembelajaran, Pemberdayaan dan Pengabdian Masyarakat*, 9(1), 73-85.
- Faisal, A. N., Putri, T. A., Puteri, R. A., & Adiantara, G. (2025). Penguatan Literasi Digital melalui Edukasi *Screen Time* Sehat pada Anak Usia Dini. *Jurnal Pustaka Dianmas*, 5(2), 153-162.
- Falih, D. H., Febriyanti, H., Wati, N. Y., & Rahmawati, N. I. (2025, December). Peran Sosialisasi *Gadget* dalam Meningkatkan Literasi Digital Siswa SD 3 Garung Lor. In *SANDIMAS: Seminar Nasional Pengabdian kepada Masyarakat* (Vol. 2, No. 2, pp. 388-394).
- Faridzky, A. (2025). PERAN LITERASI DIGITAL PESANTREN: STRATEGI



PESANTREN DARUL KHOLIDIN BOGOR TERHADAP PERUBAHAN PEMBELAJARAN DI ERA DIGITAL (*Doctoral dissertation*, UNUSIA).

Fitriyah, Q. F., & Hafida, S. H. N. Literasi Digital Anak Usia Dini: Teori Dan Praktik. Muhammadiyah University Press.

Haqiqi, I. H. (2025). Pengaruh Literasi Digital Dan Penguasaan Informasi Keislaman Terhadap Hasil Belajar Kognitif Pendidikan Agama Islam Pada Siswa Sd Islam Darul Huda Semarang (*Doctoral dissertation*, Universitas Islam Sultan Agung Semarang).

Hermansyah, H., & Dasuki, I. (2025). SOSIALISASI BAHAYA *GADGET* TERHADAP MINAT BACA SISWA/SISWI DI SEKOLAH SMK NEGERI 5 KOTA TANGERANG SELATAN. *Jurnal Harmoni Ilmu Sosial dan Abdi Bangsa (HISAB)*, 1(1), 72-75.

Khosiyono, B. H. C., Fajarudin, M., Jayanti, E. D., Sari, R. V., & Srikonita, R. (2022). Teori dan pengembangan pembelajaran berbasis teknologi digital di sekolah dasar. Deepublish.

Kuntarto, H. B., & Prakash, A. Literasi Digital Pada Anak-Anak Sekolah Dasar *Digital Literacy Among Children In Elementary Schools*.

Nigsih, I. W., Sandi, R. A., Khadavi, M. J., Isnaini, L., Yulianti, R. N., & Diva, A. (2025). Gerakan Sosialisasi Pembatasan *Gadget* Sebagai Upaya Pencegahan Kecanduan Digital Siswa MI Bustanul Ulum Probolinggo. *BERBAKTI: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 3(2), 183-191.

Rahman, M. A., Gunawan, D., Adiredja, R. K., Ramdan, M., Putra, K. S., & Sidiq, P. (2025). Sosialisasi digital parenting: Upaya pengentasan risiko digital dan penguatan literasi digital anak dan keluarga. *Badranaya: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 3(1), 07-13.

Rahmawati, P. (2022). PENGGUNAAN *GADGET* DAN DAMPAKNYA PADA KARAKTER PEDULI SOSIAL ANAK USIA SEKOLAH DASAR (Studi di RT 001 Kel/Desa Ngipik, Kecamatan Pringsurat, Kabupaten Temanggung) (*Doctoral dissertation*, Skripsi, Universitas Muhammadiyah Magelang).

Safitri, D. N., Muryanti, E., & Kunci, K. (2021). Analisis pengenalan literasi digital bagi anak usia dini pada masa new normal. *JCE (Journal of Childhood Education)*, 5(2), 303.

Sumarni, L., Yuningsih, S., Swarnawati, A., & Firmansyah, K. (2025). Strategi literasi internet ramah anak dalam upaya mengurangi dampak kejahatan di media sosial pada yayasan yatim dan dhuafa Al-Jannah, Tangerang Selatan. *ABDIMASY: Jurnal Pengabdian dan Pemberdayaan Masyarakat*, 6(1), 78-89.

Trisnani, N., Astuti, A. D., Utami, W. T. P., & Rahmawati, E. Inisiasi Literasi Digital Melalui Gerakan Literasi Keluarga Bagi Wali Murid SD Negeri Sogan *Digital Literacy Initiation Through the Family Literacy Movement for Sogan Elementary School Parents*.