



PENGARUH LITERASI DIGITAL TERHADAP MORALITAS PESERTA DIDIK

Handriyanto¹, Muhammad Mona Adha², Ana Mentari³

Universitas Lampung, Lampung, Indonesia

handrian730@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini berfokus pada pengaruh literasi digital terhadap moralitas peserta didik. Literasi digital adalah kemampuan menggunakan dan memanfaatkan berbagai perangkat digital, untuk lebih berdaya, beretika dan demokratis di era digital. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui (bagaimana keterampilan operasional, pencarian internet, mengevaluasi konten, berkomunikasi dan adakah pengaruh literasi digital terhadap moralitas peserta didik. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan teknik dasar dan pendukung dalam pengumpulan data di lapangan. Data yang terkumpul kemudian dianalisis menggunakan SPSS versi 26. Hasil penelitian diketahui bahwa literasi digital memengaruhi moralitas peserta didik, namun literasi digital tidak sepenuhnya dimiliki oleh peserta didik. Hal ini dapat dilihat melalui indikator keahlian operasional (*operational skill*), pencarian internet (*internet searching*), evaluasi konten (*content evaluation*) dan komunikasi (*communication*) yang peneliti ajukan kepada responden.

Kata Kunci: Literasi Digital, Moralitas, Era Digital

ABSTRACT

This research focuses on the effect of digital literacy on students morality. Digital literacy is the ability to use and utilise various digital devices to be more empowered, ethical and democratic in the digital era. This research aims to determine how operational skills are, search the internet, evaluate the content, communicate and is there any effect of digital literacy on students morality. This research used a quantitative approach with basic and supporting techniques in collecting data in the field. The data collected were analyzed used SPSS 26th version. The results of the research note that digital literacy effects the morality of students, but digital literacy is not fully owned by students. This can be seen though the indicators of operational skill, internet searching, content evaluation and communication that the researcher proposes to the respondents.

Keywords: Digital Literacy, Morality, Digital Era

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi komunikasi dan informasi memudahkan seseorang untuk menggunakan, mengakses, berkomunikasi dan membagikan informasi melalui berbagai perangkat digital. Berdasarkan hasil survei *Hootsuite: We Are Social* dari total populasi jumlah penduduk Indonesia 272.1 juta jiwa, menunjukkan total pengguna berumur 13 tahun ke atas berjumlah 210.3 juta, usia 18 tahun ke atas berjumlah 187.1 juta dan usia 16-64 tahun berjumlah 179.7 juta. Pengguna *mobile* unik 338,2 juta, internet 175.4 juta, media sosial aktif 160 juta. Waktu akses internet per hari 7 jam 59 menit, akses media sosial per hari 3 jam. *Broadcast* dan *video streaming* 3 jam. Mendapatkan musik per hari 1,5 jam, *game online* per hari 1 jam. (Sumber: *Hootsuite, We Are Social 2020*). Survei ini menunjukkan, bahwa pengguna teknologi di Indonesia banyak digunakan oleh kalangan remaja yang umumnya berada di jenjang pendidikan sekolah menengah.

Pesatnya perkembangan teknologi informasi dan komunikasi sekarang ini, semestinya dapat menjadi kunci bagi peserta didik untuk mengembangkan kemampuan dan keterampilannya. Hal ini karena globalisasi menuntut sebuah persaingan dan etika berpikir yang baik dan benar. Tidak dapat dipungkiri bahwa perkembangan teknologi informasi kini juga menyebabkan perilaku menyimpang dari moralitas. Penyimpangan perilaku di dalam era digital, seperti laporan terkait kasus *online* yang diungkapkan oleh Ditjen Aptika (Kementerian Kominfo RI), tahun 2020 telah teridentifikasi setidaknya terdapat 1 juta 64 ribu konten yang terkait dengan kasus asusila dan pornografi, selanjutnya terungkap lebih dari 233 ribu kasus judi *online* serta terdapat 10.700 kasus penipuan *online* dalam bentuk konten digital. (Sumber: Aptika Kominfo, 2020).

Permasalahan moralitas yang terjadi pada peserta didik di era digital disebabkan oleh kurangnya pemahaman mengenai

penggunaan, dampak dan cara menangani ketika berhadapan dengan media digital serta emosional mereka yang belum stabil. Permasalahan moralitas pada peserta didik merupakan hal yang menjadi perhatian penting. Mereka perlu dibekali keterampilan dalam menggunakan media digital, pentingnya kompetensi untuk dapat mengembangkan kemampuan intelektual guna memahami pesan yang ada pada media digital, dapat mengembangkan kemampuan emosional, mampu merasakan hal yang dirasakan diri sendiri dan oranglain, serta kemampuan mengembangkan kematangan moral dalam kaitannya dengan konsekuensi moralitas bagi setiap orang (Tamburaka, 2013).

Pemerintah melalui Kementerian Komunikasi dan Informatika Republik Indonesia (Kementerian Kominfo RI) pada tahun 2017 memfasilitasi terbentuknya Gerakan Nasional Literasi Digital Siberkreasi (GNLDS) yang bersifat dari, oleh dan untuk masyarakat. Gerakan literasi digital bertujuan untuk meningkatkan pengetahuan, keterampilan dan kesadaran individu agar lebih beradab, berdaya, beretika, bermanfaat, bermartabat, bijak, cerdas, demokratis, kritis, positif dan produktif. Ruang lingkup literasi digital berupa media baru, muncul akibat dari perkembangan teknologi dalam bidang media digital berupa satelit, internet, televisi kabel, *optic fiber* dan komputer. Permasalahan yang dihadapi kini adalah kesenjangan penggunaan media baru pada peserta didik. Kesenjangan tersebut diduga karena adanya keterbatasan keterampilan dalam menggunakan teknologi informasi dan komunikasi.

METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan dalam peneliti ini adalah dengan menggunakan pendekatan kuantitatif deskriptif yaitu untuk mengetahui pengaruh literasi digital terhadap moralitas peserta didik. Segi sumber data menggunakan sumber data primer dan sumber data

sekunder. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini yakni menggunakan teknik pokok, berupa angket atau kuesioner untuk pengumpulan data dengan cara membuat pertanyaan yang diajukan kepada responden dengan maksud menjaring data dan informasi dari responden yang bersangkutan. Teknik penunjang berupa teknik dokumentasi dan wawancara yang digunakan peneliti untuk mendapatkan data dari responden. Melalui wawancara dan angket, maka peneliti mendapatkan dan mengetahui mengenai data, keterangan dan informasi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Literasi Digital

Literasi digital atau dalam bahasa Inggris disebut “*digital literacy*”. Gilster (1997) mengatakan literasi digital merupakan sebuah kemampuan dalam menggunakan teknologi dan informasi dari perangkat digital secara efektif dan efisien dalam berbagai konteks seperti kegiatan akademis, karir dan kehidupan sehari-hari. Nelson dalam Salehudin (2020) memaknai literasi digital yang lebih luas sebagai kemampuan untuk menggunakan teknologi digital dan alat komunikasi dengan jaringan untuk mengakses, mengelola, mengintegrasikan, mengevaluasi, membuat dan berfungsinya komunikasi dan informasi. Sedangkan Littlejohn, dkk. dalam Rahmadi dan Hayati (2020) mengatakan bahwa literasi digital dalam konteks akademik, yakni kemampuan yang dibutuhkan untuk mengembangkan diri individu di dalam dunia pendidikan ketika mayoritas informasi dan komunikasi melalui digital.

Literasi digital merupakan suatu kemampuan yang diperlukan individu yang hidup dalam era digital. Terkhusus dalam bidang akademik bagi peserta didik, mereka memerlukan kemampuan menggunakan perangkat keras (*hardware*) berupa komputer, *smartphone*, *tab* dan lain sebagainya, mampu mengoperasikan berbagai aplikasi (*software*)

serta memiliki daya akses terhadap internet. Kemampuan ini sebagai bentuk untuk memenuhi tuntutan jaman yang semakin kompleks dan cepat mengalami perubahan.

Literasi digital dalam ruang media baru (*new media*) berbentuk jejaring sosial (*network society*), berupa: a) Media komunikasi interpersonal. Proses komunikasi terjadi dengan menggunakan jaringan satelit, sehingga interaksi dan pertukaran informasi dapat dilakukan secara tulisan, suara, gambar dan video. Media komunikasi seperti komputer dan *smartphone* dengan basis jaringan, mampu menghubungkan masyarakat global. b) Media permainan interaktif dalam bentuk *video game* yang menggunakan jaringan internet, sehingga pengguna aplikasi permainan interaktif pengguna dapat melakukan interaksi. c) Media pencarian informasi yang dilakukan melalui portal *google (google search engine)*. Pengguna dapat memanfaatkan untuk mencari informasi yang diinginkan. d) Media partisipan. Khalayak aktif dapat berpartisipasi dalam ruang digital dengan kepemilikan akses (Mcquail dalam Kurnia, 2005). Media baru membawa berbagai perubahan, seperti interaksi antar individu yang mengalami perubahan yang sangat mendesak dan cepat serta lebih condong bersifat individual (Giddens dalam Adha, 2019).

Gilster (1997) membagi literasi digital menjadi empat kompetensi yakni, pencarian internet (*internet searching*), panduan arah hiperteks (*hypertextual navigation*), evaluasi konten (*content evaluation*), penyusunan pengetahuan (*knowledge assembly*). Komponen lain berupa keahlian operasional (*operational skills*), keahlian kolaborasi (*collaboration skills*) (Techataweewan dalam Rumata dan Nugraha, 2020). Keterampilan ini mendukung seseorang tentang bagaimana penggunaan *web/internet* pada ranah digital, seperti mampu membaca sebuah informasi, kemampuan memahami format digital, mempunyai keterampilan secara

teknis/penggunaan teknologi, sehingga seseorang ketika mencari informasi melalui internet, mampu memahami penelusuran dari semua jenis media digital, mampu menilai suatu konten yang ada pada ruang digital, mampu melakukan dan membuktikan kebenaran suatu informasi yang diperoleh serta apa yang diperoleh dari ruang digital dapat menambah pengetahuan baru bagi individu.

Teknologi Dalam Pembelajaran

Abad ke-21 merupakan masa di mana perkembangan ilmu pengetahuan disertai dengan adanya perkembangan teknologi informasi komunikasi yang begitu pesat. Pendidikan abad ke-21 mengintegrasikan teknologi ke dalam pembelajaran, yang memungkinkan untuk membuat inovasi dalam kegiatan belajar dan pembelajaran. Bentuk pembelajaran pada abad ke-21 menempatkan peserta didik sebagai pusat pembelajaran (*student centered learning*). Menurut Daryanto dan Karim (2017) mengungkapkan konsep pendidikan pada abad ke-21 yang diadaptasi dari Kemendikbud, yakni: 1) Keterampilan pada abad ke-21. 2) Menggunakan pendekatan ilmiah (*scientific approach*). 3) Pembelajaran otentik (*authentic learning*). 4) Penilaian otentik (*authentic assesment*). Pendidikan di era abad ke-21 dalam perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi menuntut keterampilan. Menurut *National Education Association* dalam Redhana (2019) keterampilan tersebut adalah berupa "The 4C". Keterampilan yang dimaksud dengan 4C yang pertama yakni, berpikir kritis (*critical thinking*), memiliki kreativitas (*creative*), berkomunikasi dan kolaborasi (*communication and collaboration*).

Pendidikan abad ke-21 merupakan bentuk pendidikan yang mengadopsi dan mengintegrasikan teknologi dan informasi dalam pembelajaran karena merupakan aspek pendukung dalam proses belajar. Interaksi

dan pengalaman belajar yang terjadi antara guru dan peserta didik dalam kesehariannya akan dapat memberikan pemahaman yang mendalam dan lebih seksama dengan didukung metode, model dan media pembelajaran yang digunakan dalam kegiatan belajar (Parikesit dkk. 2021). Peserta didik sekarang hidup dalam ruang lingkup yang serba digital, maka untuk menghadapi tantangan yang ada perlu adanya peran orangtua dan guru untuk dapat membina mereka dalam menggunakan internet (Adha dan Ulpa, 202).

Penggunaan teknologi di dalam pendidikan pada era globalisasi dapat berupa sebagai sumber belajar dan media pembelajaran (Selwyn dalam Lestari, 2018). Peran teknologi di dalam pembelajaran dalam kaitannya dengan kemudahan mengakses informasi, melalui akses internet peserta didik lebih mudah untuk mencari informasi dari berbagai sumber. Tersedianya jaringan internet juga memudahkan peserta didik untuk mencari sumber belajar yang lain seperti *e-book*, *e-jurnal* dan lain sebagainya (Pischetola dalam Sujana dan Rachmatin, 2019). Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi dalam basis internet ini, dapat dimanfaatkan baik oleh guru maupun peserta didik.

Moralitas

Moral berasal dari kata latin "*mores*" yang artinya susila atau peraturan hidup. Susila berasal dari bahasa sanskerta "*sila*" yang artinya dasar-dasar, prinsip atau peraturan hidup, "*su*" yang artinya lebih baik, sehingga susila adalah peraturan-peraturan hidup yang lebih baik. Moral merupakan sebuah peraturan yang mengandung nilai dan menjadi tolak ukur baik atau buruk seseorang di lingkungan sosial (Chaplin dalam Nurmalisa dan Adha, 2016). Peradaban yang terus berkembang di era globalisasi ini tentu membawa tantangan tersendiri bagi masyarakat, di mana manusia sebagai

masyarakat perlu berwawasan global, berakhlak tinggi, beriman dan bertaqwa serta memiliki sikap toleran (Suroto dalam Adha dan Perdana, 2020).

Perkembangan moral terbagi atas tiga, yaitu: 1) Perasaan moral (*Moral feeling*) yakni rasa bersalah, malu dan empati. 2) Penalaran moral (*Moral reasoning*) yakni kemampuan memahami aturan-aturan, membedakan benar dan salah, menerima sudut pandang oranglain serta pada pengambilan keputusan. 3) Perilaku moral (*Moral action*) respons atas godaan dan tetap teguh pada aturan, perilaku prososial serta kontrol diri atas dorongan yang muncul (Borba, 2001).

Faktor yang memengaruhi moral menurut Berns dalam Sofia, dkk. (2021) yakni: 1) Konteks situasi, di mana kondisi individu sering memengaruhi moralnya, meliputi sifat hubungan yang terjadi antara individu dalam suatu masalah. 2) Konteks individu, meliputi temperamental, emosional, kontrol diri, umur, pendidikan dan intelegensi. 3) Konteks sosial, meliputi lingkup keluarga, sekolah, teman sebaya, masyarakat/sosial dan media massa. Perkembangan teknologi modern saat ini seperti mengakses informasi dengan cepat, mudah dan tanpa batas menjadi faktor moralitas, karena banyak hal yang tidak sesuai dengan masa perkembangan moral (Saifulloh dalam Hendra, 2012).

Hal ini menjelaskan bahwa moralitas remaja dipengaruhi oleh situasi atau keadaan yang sedang terjadi, diri sendiri, sekolah berupa pendidikan, lingkungan keluarga dan sosial. Apabila dikaitkan dengan pembahasan mengenai literasi digital, dalam konteks individu di mana semakin baik pendidikan yang diperoleh, maka semakin baik pula moralitasnya, sehingga pendidikan berupa literasi digital dapat diajarkan pada peserta didik untuk mendukung moralitasnya di era digital. Melalui pendidikan ini individu dapat pengembangan potensinya, serta memiliki pedoman nilai moral sosial untuk hidup

optimal (Sudjana dalam Waani, dkk. 2019). Perkembangan teknologi modern memengaruhi moral (Saifulloh dalam Hendra, 2012).

Struktur sosial yang ada dan berkembang serta prinsip moralitas yang menurun mengakibatkan kurangnya sikap kepedulian dan keterlibatan individu di dalam aktivitas masyarakat (Putnam dalam Adha, 2019). Disamping masyarakat terbagi mengenai bahasa, etnik, agama dan tradisi-tradisi moral, masyarakat modern khususnya harus mampu menyadari mengenai konsep kewarganegaraan yang fokus pada penguatan dan kebijakan (James dalam Adha dan Hidayah, 2020).

Pengaruh Literasi Digital Terhadap Moralitas

Pengaruh literasi digital terhadap moralitas peserta didik dilihat dari keahlian operasional (*operational skills*) (Techataweewan dalam Rumata dan Nugraha, 2020), pencarian internet (*internet searching*) dan evaluasi konten (*content evaluation*) (Gilster, 1997) serta komunikasi (*communication*) (Bawden, 2001) menunjukkan adanya pengaruh. Peserta didik mampu menggunakan dasar-dasar teknologi komputer untuk kebutuhan belajar, menggunakan akses internet untuk mencari sumber belajar, memahami postingan diri baik yang dibuat oleh publik maupun diri sendiri. Peserta didik mampu berkolaborasi melalui media interaktif saat pembelajaran melalui aplikasi belajar.

Menurut *United Nations Educational, Scientific and culture* (UNESCO) dalam Agnesia, dkk. (2021) mengatakan bahwa seseorang yang berliterasi digital memiliki kompetensi menggunakan perangkat keras (*hardware*) dan menggunakan perangkat lunak (*software*). Fokusnya adalah pada penggunaan perangkat digital untuk mengadopsi dan menyesuaikan berupa aplikasi maupun layanan digital lainnya

(Setyaningsih dalam Marwani dkk, 2021). Media dan teknologi yang dimaksud misalnya komputer, LCD/proyektor dan *power point* yang telah didesain agar dapat dimanfaatkan saat terkoneksi dengan jaringan internet sebagai basis pembelajaran (Budhirianto, 2016).

Peserta didik melalui kemampuannya dalam menggunakan teknologi dapat berpartisipasi menggunakan jaringan internet. Mereka dapat menggunakannya untuk memenuhi kebutuhan belajar (Kuhlemeier dan Hemker, 2005). Pencarian sumber belajar dapat dilakukan melalui mesin pencarian *google* atau *searching* (Adri dalam Sasmita, 2020). Penggunaan internet perlu diikuti pemikiran kritis dalam menilai dan menciptakan konten yang sesuai dengan fakta (Spante dalam Prihatini dan Muhid, 2021). Penilaian konten atau evaluasi konten ini lebih luas mengenai tentang bagaimana seseorang mampu memahami proses sumber pesan, memahami metode pendistribusian dan tujuan dari pesan itu sendiri (Cherner dan Curry, 2019).

Literasi digital juga ditunjukkan berupa kemampuan dalam berkomunikasi dan berkolaborasi saat pembelajaran atau penelitian melalui jaringan dan aplikasi (Beetham dkk. dalam Setyaningsih, 2019). Peserta didik harus mampu berkomunikasi dan partisipasi efektif saat pembelajaran virtual. Komunikasi dikatakan efektif, apabila pesan tersebut mampu dimengerti dan menstimulasi tindakan oranglain untuk melakukan tindakan sesuai dengan isi pesan yang disampaikan (Thill dalam Marnita, 2014). Kemampuan komunikasi dan kolaborasi harus digunakan peserta didik saat proses pembelajaran, seperti saat menggunakan aplikasi belajar misalnya *google meet*, *google classroom*, *class Q*, *versal* dan lain sebagainya (Handarini dan Wulandari, 2020).

Permasalahan pada moralitas dan kesenjangan yang sering terjadi di era digital

kini terkhusus pada remaja/peserta didik, dapat diatasi melalui pengetahuan dan keterampilan digital. Seperti yang dikatakan oleh Livingstone dalam Muslimin dan Idul (2020) bahwa salah satu penyebab terjadinya perilaku internet berisiko dalam era digital, yakni adanya suatu kesenjangan berupa keterbatasan kemampuan literasi pada internet yang terjadi pada remaja. Pendapat ini menggambarkan bahwa seorang remaja yang memiliki keterampilan pada era digital, mereka akan mendapatkan manfaatnya serta terhindar dari bahaya perkembangan teknologi internet. Temuan Jang, dkk. (2018) juga mengungkapkan, bahwa literasi yang terjadi pada lingkungan digital dapat berkontribusi besar pada remaja terkhusus peserta didik, kontribusi ini berupa pengembangan potensi daripada peserta didik dalam aspek pengetahuan (kognitif), sikap (afektif) dan perilaku sosial budaya.

Keterkaitan mengenai literasi digital terhadap moralitas peserta didik dapat dipahami, yakni jika peserta didik memiliki pengetahuan, keterampilan digital, mereka akan mampu menggali segala manfaat yang telah disediakan media teknologi dan internet, begitupun sebaliknya jika mereka tidak memiliki kemampuan tersebut mereka bahkan dapat dikatakan seorang yang memiliki resiko dalam perkembangan teknologi ini, seperti gagap teknologi (*gaptek*), kecanduan internet (*internet addiction*), pelecehan seksual dan pornografi, *bullying*, berita bohong dan permasalahan moralitas lainnya. Literasi digital dapat menjadi pondasi bagi peserta didik di dalam menghadapi perkembangan teknologi informasi, serta menjadikan solusi atas kesenjangan moral pada era digital. Pemaparan terkait literasi digital dan moralitas ini, menggambarkan bahwa literasi digital memengaruhi moralitas peserta didik.

KESIMPULAN

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi saat ini, seperti kemudahan

mengakses informasi dan tanpa batas ini dapat memengaruhi moralitas peserta didik. Penggunaan internet yang berlebihan dapat berdampak pada perilaku sosial pengguna itu sendiri, serta akan berdampak juga pada dekadensi moralitas. Perlunya sebuah pengetahuan dan keterampilan saat seseorang melakukan akses/berpartisipasi aktif menggunakan teknologi, yakni literasi digital. Hal ini adalah aspek pendukung moralitas itu sendiri. Individu yang memiliki kemampuan literasi digital, maka individu akan dapat memanfaatkan perkembangan teknologi komunikasi dan informasi, begitupun sebaliknya jika seseorang tidak mempunyai keterampilan tersebut, maka kemungkinan untuk dapat memanfaatkan internet dengan baik sangat rendah.

DAFTAR PUSTAKA

- Adha, M. M. dan Perdana, D. R. (2020). *Pendidikan Kewarganegaraan*. Yogyakarta: PT. Graha Ilmu.
- Adha, M. M. (2019). *Pendidikan Moral Pada Aktivitas Kesukarelaan Warga Negara Muda (Koherensi Sikap Kepedulian dan Kerjasama Individu)*. Jurnal Pendidikan Moral dan Kewarganegaraan. 3 (1), 28-37.
- Adha, M. M. (2019). *Warga Negara Muda Era Modern Pada Konteks Global-National: Perbandingan Dua Negara Jepang dan Inggris*. Jurnal Media Komunikasi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan. 1 (1), 43-53.
- Adha, M. M. dan Hidayah, Y. (2020). *Jepang, Identitas Bangsa dan Agama: Manifestasi Nilai Tradisi Lokal Dalam Kehidupan Masyarakat Global*. Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan. 10 (1), 16-28.
- Adha, M. M. dan Ulpa, E. P. (2021). *Peran Orangtua dan Guru Dalam Mengembangkan Karakter Anak/Peserta Didik di Era Modern*. Jurnal Global Citizen. 10 (2), 90-100.
- Agnesia, F, Dewanti, R. dan Darmahusni. (2021). *Praksis Literasi Digital Dalam Pembelajaran Bahasa Inggris Abad 21*. Jurnal Kajian Bahasa, Sastra dan Pengajaran. 5 (1), 16-29.
- Aptikakominfo. (2020). *Survei Nasional Jadi Acuan Peta Jalan Literasi Digital*. www.aptika.kominfo.go.id. diakses pada 23 Desember 2021 pukul 20.00.
- Bawden. (2001). *Information and Digital Literacies: a New of Concepts*. Journal of Documentation, 572 (2), 218-259.
- Borba, M. (2001). *Building Moral Intelligence*. San Fransisco: Josey-Bass.
- Budhirianto, S. (2016). *Model Pemberdayaan Relawan TIK Dalam Meningkatkan E-Literasi Masyarakat di Kota Sukabumi*. Jurnal Penelitian Pos dan Informatika. 6 (1), 19–36.
- Cherner, T. S dan Curry, K. (2019). *Preparing Pre-Service Teachers to Teach Media Literacy: A Response to “Fake News”*. Journal of Media Literacy Education. 11(1), 1–31.
- Daryanto dan Karim, S. (2017). *Pembelajaran abad 21*. Yogyakarta: Penerbit Gava Media.
- Gilster. (1997). *Digital Literacy*. New York: Wiley.
- Handarini, O. I. dan Wulandari, S. S. (2020). *Pembelajaran Daring Sebagai Upaya Study From Home (SFH) Selama Pandemi Covid-19*. Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP). 8 (3), 496-503.
- Hendra, M. S. (2012). *Faktor- Faktor yang Mempengaruhi Perkembangan Moral Remaja*. Malang: UIN Malang Press.

- Jang, B. G., Henretty, D. dan Waymouth, H. (2018). *A Pentagonal Pyramid Model for Differentiation in Literacy Instruction Across The Disciplines*. *Journal of Adolescent and Adult Literacy*. 62 (1), 45–53.
- Kuhlemeier, H., Hemker, B. (2005). *The Impact of Computer Use at Home on Students Internet Skills National Institute for Educational Measurement (Cito)*. *Journal of Computers and Education*. 49 (7), 460–480.
- Kurnia, N. (2005). *Perkembangan Teknologi Komunikasi dan Media Baru: Implikasi Terhadap Teori Komunikasi*. *Jurnal Mediator*. 6 (2), 291-296.
- Lestari, S. (2018). *Peran Teknologi Dalam Pendidikan di Era Globalisas*. *Jurnal Pendidikan Agama Islam*. 2 (2), 94-100.
- Marnita, W. Ahmad, R. dan Said, A. (2014). *Komunikasi Interpersonal Siswa Pengguna Internet dan Implikasinya terhadap Layanan Bimbingan dan Konseling*. *Jurnal Konseling dan Pendidikan*. 2 (1), 8-14.
- Mawarni, P., Milama, B. dan Sholihat, R. N. (2021). *Persepsi Calon Guru Kimia Mengenai Literasi Digital Sebagai Keterampilan Abad 21*. *Jurnal Inovasi Pendidikan Kimia*. 15 (2), 2849–2863.
- Muslimin dan Idul, R. (2020). *Pengaruh Budaya Literasi Digital Terhadap Pembentukan Sikap dan Karakter Masyarakat Dalam Pembatasan Sosial Akibat Pandemi Covid-19*. *Jurnal Bahasa, Sastra dan Budaya*. 10 (3), 21-36.
- Nurmalisa, Y. dan Adha, M. M. (2016). *Peran Lembaga Sosial Terhadap Pembinaan Moral Remaja Di Sekolah Menengah Atas*. *Jurnal ilmiah Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan*. 1 (1), 64-71.
- Parikesit, H., Adha, M. M., Hartino, A. T. dan Ulpa, E. P. (2021). *Implementasi Teknologi Dalam Pembelajaran Daring di Tengah Masa Pandemi Covid-19*. *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan Undiksha*. 9 (2), 545-554.
- Prihatini, M. dan Muhid, A. (2021). *Literasi Digital Terhadap Perilaku Penggunaan Internet Berkonten Islam di Kalangan Remaja Muslim Kota*. *Jurnal An-Nafs: Kajian Penelitian Psikologi*. 6 (1), 23-40.
- Rahmadi, I. F. dan Hayati, E. (2020). *Literasi Digital, Massive Open Online Courses, dan Kecakapan Belajar Abad 21 Mahasiswa Generasi Milenial*. *Jurnal Studi Komunikasi dan Media*. 24 (1), 91-104.
- Redhana, I. W. (2019). *Mengembangkan Keterampilan Abad Ke-21 Dalam Pembelajaran Kimia*. *Jurnal Inovasi Pendidikan Kimia*. 13 (1), 2239-2253.
- Rumata V. M., dan Nugraha, D. A. (2020). *Rendahnya Tingkat Perilaku Digital ASN Kementerian Kominfo: Survey Literasi Digital Pada Instansi Pemerintah*. *Jurnal Studi Komunikasi*. 4 (2), 467-484.
- Salehudin, M. (2020). *Literasi Digital Media Sosial Youtube Anak Usia Dini*. *Jurnal Ilmiah Potensia*. 5 (2), 106-115.
- Sasmita, R. S. (2020). *Pemanfaatan Internet Sebagai Sumber Belajar*. *Jurnal Pendidikan dan Konseling*. 2 (1), 99-103.
- Setyaningsih, R., Abdullah, Prihantoro, E. dan Hustinawaty. (2019). *Model Penguatan Literasi Digital Melalui Pemanfaatan E-Learning*. *Jurnal Aspikom*. 3 (6), 1200-1214.
- Sofia, A., Nopiana dan Suryadi. (2019). *Faktor Penghambat dan Penunjang Dalam Pengembangan Kecerdasan Moral Anak Usia Dini*

- 5-6 Tahun. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*. 5 (1), 591-610.
- Sujana, A. dan Rachmatin, D. (2019). *Literasi Digital Abad 21 Bagi Mahasiswa PGSD: Apa, Mengapa dan Bagaimana*. *Jurnal Seri Konferensi*. 1 (1), 1-7.
- Tamburaka, A. (2013). *Literasi Media*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Waani, F. J., Indri, R. dan Kandowangko, N. (2019). *Peran Pendidikan Dalam Proses Perubahan Sosial di Desa Tumuluntung Kecamatan Kauditan Kabupaten Minahasa Utara*. *Jurnal Sosial dan Budaya*. 12 (4), 1-8.
- WeAreSocial. (2020). *Digital Indonesia 2020*. www.wearesocial.com. diakses pada tanggal 23 Desember 2021 pukul 20.00.