



## **SOSIALISASI PENGEMBANGAN KEMAMPUAN LITERASI DIGITAL PADA SISWA SMAN 7 BEKASI**

**Martina Shalaty Putri**

Universitas Mercu Buana Jakarta

Telp: +6281262517053

E-mail: martina.shalaty@mercubuana.ac.id

### **RIWAYAT ARTIKEL**

Received: 2024-03-30

Revised : 2024-03-27

Accepted: 2024-03-06

### **KEYWORD**

Digital Literacy

Student

Sosialization

### **KATA KUNCI**

Literasi Digital

Siswa

Sosialisasi

### **ABSTRACT**

*Digital literacy, particularly among children, has become an important topic that requires special attention. The Ministry of Communication and Information has developed a Digital Literacy curriculum consisting of four main pillars: Digital Skills, Digital Ethics, Digital Safety, and Digital Culture. SMAN 7 Bekasi, as a leading public high school in Bekasi, emphasizes the importance of digital literacy in shaping students who are competent and IT-savvy. Therefore, socialization of digital literacy development in the school is crucial. The socialization process involves presenting the importance of digital literacy development among students, both in terms of the positive and negative impacts of the internet, and how improving digital literacy skills is essential for the development of the younger generation in the digital era. Community service activities are carried out to enhance the understanding of SMAN 7 Bekasi students regarding digital literacy. By using persuasive and interactive communication methods and presenting relevant case studies, the activities have successfully increased students' understanding of digital literacy. However, the evaluation of the activities indicates that although most participants have a basic understanding of digital literacy, further improvement is needed to keep up with technology trends and developments*

### **ABSTRAK**

Literasi digital, khususnya di kalangan anak-anak, telah menjadi topik penting yang membutuhkan perhatian khusus. Kementerian Komunikasi dan Informasi mengembangkan kurikulum Literasi digital yang terdiri dari empat pilar utama: Keterampilan Digital, Etika Digital, Keamanan Digital, dan Budaya Digital. SMAN 7 Bekasi, sebagai SMA negeri unggulan di Bekasi, memiliki visi yang menekankan pentingnya literasi digital dalam pembentukan siswa yang unggul dan berwawasan IT. Oleh karena itu, sosialisasi pengembangan literasi digital di sekolah tersebut menjadi penting. Proses sosialisasi dilakukan dengan memaparkan pentingnya pengembangan literasi digital di kalangan siswa, baik dari dampak positif maupun negatif internet, serta bagaimana peningkatan kemampuan literasi digital menjadi penting bagi pengembangan generasi muda di era digital. Kegiatan pengabdian masyarakat dilakukan untuk meningkatkan pemahaman siswa SMAN 7 Bekasi tentang literasi digital. Dengan menggunakan metode komunikasi persuasif dan interaktif serta menyajikan contoh kasus yang relevan, kegiatan tersebut berhasil meningkatkan pemahaman siswa tentang literasi digital. Namun, evaluasi kegiatan menunjukkan bahwa meskipun sebagian besar peserta telah memiliki pemahaman dasar tentang literasi digital,

diperlukan peningkatan lebih lanjut untuk mengikuti tren dan perkembangan teknologi.

## A. PENDAHULUAN

Dalam konteks digital literasi, khususnya digital literasi pada anak, banyak riset yang menunjukkan bahwa hal ini merupakan topik penting yang harus diberikan perhatian khusus. Salah satunya adalah penelitian oleh *Global Kids Online surveys* (Byrne et al., 2016) menyarankan pendekatan komprehensif dan perlu adanya intervensi pada kebijakan yang berhubungan dengan hak dan kebutuhan anak pada era digital, seperti: akses, kemampuan, resiko juga kesempatan.

Sefton-green et al 2016 pada proyek DigiLitEY menyarankan ada 3 elemen yang mempengaruhi digital literasi pada anak, yaitu operasional, budaya dan daya kritis. Dimana operasional mengarah pada kemampuan untuk membaca dan menulis di berbagai macam media, elemen budaya atau kultur termasuk dalam memahami literasi sebagai praktek kultural, dan elemen daya kritis menunjukkan kebutuhan akan daya kritis seperti mempertanyakan tentang kekuatan (Power), representasi (representation) dan keaslian (authenticity) (Sefton-Green et al., 2016).

Jika anak berpartisipasi aktif dalam era digital, diperlukan adanya upaya besar diperlukan memastikan mereka menjadi pembuat konten (*content creator*) dan tokoh yang terlibat (*engaged actor*) yang diharapkan banyak orang. Ini merupakan hal krusial dimana upaya untuk melindungi mereka dari resiko, yang di sisilain juga merupakan tempat banyaknya kesempatan bisa didapat.

Hal ini menunjukkan ada sisi positif dan negatif dari keterlibatan anak dalam dunia digital. Pandangan pertama menganggap bahwa media, TIK dan internet memiliki pengaruh buruk, dan menyerukan literasi digital sebagai cara untuk melindungi anak dari resiko digital. Terdapat juga pandangan berbeda yang melihat secara positif, literasi digital menjadi sarana untuk memberdayakan anak agar dapat mengakses informasi dan

untuk kebebasan berekspresi serta partisipasi dalam dunia digital. Sementara banyak penelitian menunjukkan bahwa dunia digital menawarkan peluang jauh lebih banyak dari pada resiko yang didapat (Nascimbeni & Vosloo, 2019). Namun, dalam hal anak-anak, bukti menyebutkan perlu menyeimbangkan dua perspektif (Byrne et al., 2016). Pendekatan pemberdayaan semakin diperluan dengan memandang literasi digital anak sebagai cara untuk meningkatkan kemampuan kerja anak di masa depan (Nascimbeni & Vosloo, 2019). Meskipun anak gampang beradaptasi dengan teknologi, dan teknologi digital, bukan berarti mereka menguasai literasi digital. Seperti contoh, di Bulgaria, anak menggunakan internet diusia relatif muda dan menggunakannya secara aktif tapi mereka masih butuh dukungan dan pengawasan untuk mengembangkan potensi untuk mengevaluasi secara kritis dan komprehensif (KANCHEV et al., 2016)

Karenanya kemampuan literasi digital adalah suatu keharusan yang dimiliki anak dalam memasuki dunia digital, karena tidak bisa dipungkiri TIK telah menjadi bagian dari masyarakat modern. Dan jutaan anak telah memasuki dunia digital tanpa kita sadari pengaruh besar atau kecil, besar atau buruk yang dirasakan oleh anak. Dalam hal dengan dunia anak, yang paling memiliki pengaruh pada perkembangan anak, adalah lingkungan rumah, dalam hal ini orang tua.

Pemilihan SMAN 7 Bekasi sebagai fokus kegiatan pengabdian karena sesuai dengan visi dan misi sekolah. SMAN 7 Bekasi, terletak di kecamatan Jatisampurna, kota Bekasi, Provinsi Jawa Barat, SMAN 7 Bekasi diakui sebagai salah satu sekolah unggulan dengan ribuan siswa. Visi sekolah menekankan keunggulan prestasi, disiplin, moralitas, dan kesadaran lingkungan berbasis teknologi informasi, sekolah ini terus berupaya meningkatkan kualitas pendidikan dengan memadukan nilai-nilai

agama dan budaya serta kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi secara seimbang. SMAN 7 Bekasi mendukung siswanya dalam menghadapi era modernisasi dengan berbagai inisiatif, termasuk peningkatan kemampuan literasi digital. Melalui fasilitas IT yang memadai, kurikulum yang mengintegrasikan aspek literasi digital, dan kegiatan ekstrakurikuler berorientasi teknologi, sekolah ini bertujuan untuk mencetak siswa yang tidak hanya cerdas secara akademis, tetapi juga siap bersaing dalam dunia digital yang terus berkembang.

## B. TINJAUAN LITERATUR

Penelitian yang dilakukan [netsafe.org.nz](https://www.netsafe.org.nz) di tahun 2020 di New Zealand menunjukkan bahwa terdapat jarak antara orang tua dan anak dalam penanganan mengenai kemampuan literasi digital. Dalam penelitian menjelaskan bahwa orang tua cenderung meremehkan resiko online atau sesuatu yang perilaku membahayakan yang dialami oleh anak. Hal ini menjadi masalah karena orang tua merupakan pemeran utama yang membantu anak dalam menanggulangi masalah yang ada. (Pacheco & Melhuish, 2020)

Tantangan utama pengembangan literasi digital pada anak adalah selain kurangnya data dan bentuk pengukuran, ada sejumlah tantangan lain untuk mewujudkan anak yang menguasai literasi digital di seluruh dunia. Berdasarkan penelitian terbaru, ada empat bidang yang saling berhubungan dimana tantangan dapat muncul: lingkungan social, lingkungan keluarga, lingkungan sekolah dan sektor privat (unicef, 2021)

### 1. Lingkungan sosial

Lingkungan sosial yang baik berbanding lurus dengan peningkatan kemampuan literasi digital. Bila infrastruktur teknologi berkualitas rendah (tingkat konektivitas rendah dan rendahnya jumlah rumah tangga yang memiliki komputer) keterbatasan konten dengan Bahasa dan budaya lokal. Tidak adanya keragaman konten dan kualitas konten yang buruk sangat mempengaruhi

perkembangan literasi digital (unicef, 2021)

### 2. Lingkungan keluarga

Peran keluarga adalah kunci dalam perkembangan literasi digital. Livingstone dan (Byrne et al., 2016) menemukan peran orang tua dan keluarga dalam mediasi keterampilan digital bergantung pada konteks lokal, dan terdapat perbedaan signifikan antara negara maju dan negara berkembang. Penelitian yang sama, menyarankan pemerintah memberikan akses pada orang tua, sehingga mereka dapat memungkinkan anak mereka belajar dan tumbuh di era digital.

### 3. Lingkungan sekolah

Sekolah adalah lingkungan yang berpengaruh pada kemampuan literasi, termasuk dalam pemanfaatan teknologi digital pada pembelajaran aktif (Gioia, 2018) Sekolah berkewajiban dalam peningkatan kesadaran dan membangun pemikiran kritis bagi siswa dan keluarga, terkhusus pada pemanfaatan teknologi. Komite PBB tentang hak anak pada tahun 2014 memberikan sosialisasi agar pemerintah memasukkan kompetensi literasi digital dalam kurikulum sekolah nasional (Komite Hak Anak 2014).

### 4. Sektor Privat

Adanya sektor privat dan swasta dalam perkembangan kemampuan literasi digital menjadi keharusan sebagai bentuk tanggung jawab perusahaan pada generasi akan datang. Sektor privat memiliki peranan penting dalam memberikan pengaruh kepada pemerintah untuk penyempurnaan kurikulum dan kompetensi literasi digital yang diajarkan.

Dengan memahami pentingnya kemampuan literasi digital, dan bagaimana lingkungan memberikan pengaruh pada peningkatan kemampuan literasi digital, diperlukan adanya sosialisasi mengenai pentingnya literasi digital di lingkungan sekolah. Kegiatan

pengabdian kali ini memilih SMAN 7 Bekasi. SMAN 7 Bekasi terletak di kecamatan jatisampurna kota Bekasi, Provinsi Jawa Barat. Merupakan salah satu sekolah unggulan yang memiliki ribuan siswa. Sekolah dengan visi "Unggul dalam prestasi, Disiplin dalam bertindak, bertabiat ihsan dan berwawasan lingkungan yang berbasis IT" menerapkan peningkatan mutu Pendidikan yang mengintegrasikan norma agama, budaya dengan kemajuan IPTEK secara seimbang. SMAN 7 Bekasi juga memiliki banyak kegiatan ekstrakurikuler yang beragam untuk mendukung perkembangan siswa agar mampu bersaing didunia digital. Karenanya perlu adanya sosialisasi dalam pengembangan kemampuan literasi digital siswa dengan pendampingan antara sekolah dan orang tua.

### C. METODE PENELITIAN

Kegiatan ini dilakukan dengan maksud memberikan pengetahuan dan pemahaman kepada siswa agar memahami pentingnya kemampuan literasi digital, bukan hanya penguasaan kemampuan sarana dan prasarana digital, tapi juga sebagai pembuat konten dan aktor yang berpartisipasi aktif dalam dunia digital. Pemahaman bahwa literasi digital dibutuhkan bagi generasi muda untuk meningkatkan daya saing kerja di masa yang akan datang.

Bentuk kegiatan yang akan dilaksanakan berupa: (1) Pemberian materi tentang pentingnya Literasi Digital bagi siswa dan anak. (2) Pemberian materi tentang pemanfaatan kemampuan literasi digital bagi pengembangan kemampuan dan skill agar bisa bersaing di dunia kerja.

Dalam menentukan rancangan instruksional ini perlu dipertimbangkan aspek-aspek berikut: (1) Isi materi program kegiatan yang relevan dengan kebutuhan mereka. Tim pengabdian masyarakat ini telah memetakan kebutuhan materi keseluruhan bagi siswa dan sekolah dengan mengadakan survey awal melalui aplikasi *whatsapp* kepada pihak sekolah, bagaimana latar belakang siswa dan

sekolah dalam memandang literasi digital. (2)Kebaruan data literasi digital berdasar riset terbaru indeks literasi digital di Indonesia yang dikeluarkan oleh kementerian komunikasi dan informasi tahun 2022..

### D. HASIL DAN PEMBAHASAN

Dalam bukunya yang berjudul "Digital Literacy" (1997), Paul Gilster mengartikan literasi digital sebagai kemampuan untuk memahami dan menggunakan informasi dari berbagai sumber yang tak terbatas melalui perangkat komputer. Bawden (2001) menambahkan perspektifnya tentang literasi digital, yang berkembang seiring dengan perkembangan komputer dan literasi informasi. Literasi informasi mulai berkembang pada tahun 1980-an dengan penggunaan komputer yang semakin meluas, dan mencapai puncaknya pada tahun 1990-an dengan kemudahan akses dan penyebaran informasi melalui media sosial.<sup>2</sup> Literasi digital lebih menekankan pada kemampuan teknis dalam mengakses, mengevaluasi, dan menyebarkan informasi.

Sebuah buku yang diterbitkan oleh ICT Watch, "Kerangka Literasi Digital Indonesia", menawarkan konsep alternatif untuk memperkaya diskusi tentang literasi digital di Indonesia. Kerangka ini disusun berdasarkan pengalaman ICT Watch dalam menjalankan program "Internet Sehat" sejak 2002 dan terus berlanjut dengan fokus pada hak-hak internet dan tata kelola internet.<sup>3</sup> Kerangka ini terdiri dari tiga bagian utama:

Proteksi (safeguard): Mencakup kesadaran dan pemahaman tentang perlunya perlindungan data pribadi, keamanan daring, dan privasi individu. Teknologi enkripsi menjadi salah satu solusi, sementara tantangan seperti cyberbullying dan cyber fraud juga termasuk dalam lingkup ini.

Hak-hak (rights): Menyoroti hak-hak fundamental yang harus dihormati oleh semua pengguna internet, seperti kebebasan berekspresi dan hak atas kekayaan intelektual. Ini juga mencakup hak untuk berkumpul dan berserikat

secara online, termasuk aktivisme sosial dan advokasi.

Pemberdayaan (empowerment): Menggarisbawahi peran internet dalam memberdayakan pengguna untuk berkarya dan bekerja lebih produktif. Ini termasuk jurnalisme warga, kewirausahaan digital, dan etika informasi untuk menghadapi tantangan seperti hoaks dan disinformasi.

Selain konsep diatas, Materi utama yang dijadikan landasan dalam materi yang disampaikan dalam proses sosialisasi adalah materi yang mengacu pada kerangka kerja dalam *Road Map literasi Digital 2020-2024* (Kominfo, 2020). Kerangka kerja ini merupakan dasar dalam perancangan program dan kurikulum gerakan nasional literasi digital Indonesia 2020-2024. Terdapat empat pilar yang menjadi bagian dalam pengembangan kurikulum literasi digital (Kominfo, 2020). materi mengenai literasi digital, fokus utama adalah memberikan pemahaman tentang pentingnya literasi digital.

Materi yang disampaikan berdasar atas, riset awal yang dilakukan bahwa peserta dalam hal ini siswa SMA masih banyak yang belum memahami literasi digital secara menyeluruh, Fokus sekolah masih pada pengembangan kemampuan literasi yaitu membaca dan menulis, belum pada memanfaatkan teknologi dan pengembangan kemampuan literasi digital.

Program Kurikulum Literasi Digital yang dikembangkan oleh Kominfo juga dianggap layak untuk dipaparkan sebagai materi sebagai ukuran dan landasan kebermanfaatan pengetahuan mengenai literasi digital karena terdapat indikator yang bisa dijadikan acuan dalam mengukur sejauh mana pengetahuan peserta mengenai literasi digital.

Proses kegiatan PkM dilaksanakan pada tanggal 24 Februari 2023, telah diselenggarakan sebuah acara sosialisasi literasi digital di Ruang Laboratorium SMAN 7 Bekasi. Acara ini dihadiri oleh 24 siswa dari kelas 10 SMAN 7 Bekasi yang aktif dalam kegiatan ekstrakurikuler literasi yang dikembangkan oleh sekolah. Tujuan utama dari acara ini adalah memberikan

pemahaman baru kepada peserta mengenai pengelolaan media sosial yang bijaksana serta pentingnya literasi digital di era digital saat ini.

Dalam acara ini, kami menggunakan teknik komunikasi persuasif dan interaktif. Kami memahami bahwa peserta merupakan generasi Z yang sangat terbiasa dengan media sosial, oleh karena itu kami memilih untuk menggunakan contoh-contoh kasus yang relevan dengan media sosial dalam penyampaian materi. Kami juga menerapkan metode tanya jawab dan memberikan hadiah sebagai bentuk penghargaan kepada peserta yang aktif berpartisipasi. Hasilnya, antusiasme peserta meningkat dan mereka lebih aktif dalam proses belajar.

Kegiatan PKM dimulai dengan pembahasan manfaat dan kekurangan dari teknologi internet, di mana kami menyoroti bagaimana internet dapat memperluas jaringan, menyebarkan informasi bermanfaat, dan bahkan melakukan kampanye sosial yang berdampak positif bagi masyarakat. Namun, kami juga tidak lupa untuk mengingatkan peserta tentang dampak negatif dari penggunaan internet, seperti gangguan kesehatan mental dan peningkatan kasus bunuh diri.

Materi yang diberikan Dimulai dari Manfaat dan Kekurangan dari teknologi Internet, manfaat internet seperti memperluas jaringan, menyebarkan informasi bermanfaat dan melakukan kampanye sosial yang berdampak positif bagi masyarakat. Disisi lain Internet juga memiliki dampak negatif, seperti gangguan kesehatan mental, peningkatan kasus bunuh diri, diskriminasi, dll.

Untuk bisa memaksimalkan manfaat dari internet dan mengurangi efek negatifnya adalah dengan peningkatan kemampuan digital literasi.

Peserta sangat tertarik dengan materi yang disampaikan, terutama pembahasan mengenai empat pilar kurikulum literasi digital beserta 30 indikator yang relevan. Mereka menganggap informasi ini sebagai pengetahuan baru yang bermanfaat dalam memahami literasi digital. Selama sesi tanya jawab, peserta aktif berpartisipasi

dan menunjukkan minat mereka dalam memahami konsep literasi digital yang disampaikan.

Untuk memudahkan penyampaian materi, kami menggunakan media aplikasi Canva untuk membuat materi presentasi yang menarik dan informatif. Selama presentasi, kami menggunakan proyektor dan laptop yang disediakan oleh sekolah untuk menampilkan materi dengan jelas kepada peserta.

Kegiatan sosialisasi literasi digital ini berhasil memberikan pemahaman baru kepada peserta, terutama tentang bagaimana mengelola media sosial secara bijaksana dan pentingnya literasi digital di era digital saat ini. Melalui teknik komunikasi persuasif dan interaktif, serta penggunaan contoh kasus yang relevan, peserta dapat lebih memahami dan mengaplikasikan konsep literasi digital dalam kehidupan sehari-hari mereka.

diberikan sesuai dengan pemahaman peserta, dan Peserta tertarik dengan penyampaian data dari kominfo. (4) Informasi mengenai empat pilar literasi digital berdasarkan data dari kominfo adalah informasi baru bagi peserta, dan seharusnya dapat lebih dikembangkan, karena memberikan contoh konkrit apa yang harus diberikan. (5) Siswa merasa perlu pemahaman lebih mengenai literasi digital dengan pengembangan pemanfaatan social media secara positif. (6) Literasi digital tidak ada dalam kurikulum sekolah, siswa mendapatkan informasi mengenai literasi digital dengan mencari tahu sendiri dan kegiatan luar sekolah, salah satunya adalah kegiatan PkM yang dilaksanakan. (7) Kegiatan Ekstrakurikuler literasi berfokus pada pengembangan kegiatan membaca dan menulis, ditemukan belum ada kegiatan ekstrakurikuler yang berfokus pada pengembangan literasi digital secara menyeluruh.

**Tabel 1.1**  
**Tabel Pelaksanaan Kegiatan**

No	Agenda	6 bulan					
		No v	De s	Ja n	Fe b	Ma r	Ap r
1	Observasi Lapangan						
2	Pembuatan Proposal						
3	Pelaksanaan Pengabdian						
4	Hasil dan Evaluasi						

**Evaluasi Kegiatan**

Kegiatan PkM diakhiri dengan proses evaluasi yang dilakukan dengan wawancara langsung dengan pihak sekolah juga lembar evaluasi yang disebar kepada siswa peserta, yang hasilnya dapat disimpulkan (1) Peserta yang hadir berjumlah 24 orang dengan anggota dari 2 kegiatan ekstrakurikuler, yaitu lingkungan hidup dan ekstrakurikuler literasi. (2) Pemaparan materi disampaikan sesuai jadwal. (3) Setelah acara disebar, ditemukan bahwa pemahaman dasar mengenai literasi digital sudah dimiliki sebagian besar peserta, contoh yang



Gambar 1. Kegiatan Pemberian Materi Kepada Siswa SMAN 7 Bekasi

**E. KESIMPULAN**

Dunia pendidikan sudah memahami pentingnya literasi juga literasi digital, murid SMA sudah dibekali dengan kemampuan literasi dasar, namun dunia digital terus berkembang, karenanya penambahan kemampuan harus dilakukan secara terus menerus agar pelajar bisa beradaptasi dan bersaing dengan meminimalisir dampak negatif dari internet.

Pilar dan indikator literasi digital yang dikemukakan oleh Kominfo bisa jadi salah satu solusi karena memberikan contoh konkrit bagaimana seharusnya perilaku digital diterapkan dalam kehidupan sehari-hari. Terbukti, setelah kegiatan dilaksanakan, peserta tertarik dengan

contoh dari pilar dan indikator literasi digital dari Kominfo.

Secara keseluruhan proses penyampaian informasi mengenai pentingnya literasi digital tersampaikan dengan baik. Peserta tertarik dengan empat pilar literasi digital beserta 30 indikator yang dikemukakan oleh kominfo. Dari hasil evaluasi didapatkan, peserta sudah mengerti pentingnya literasi digital, namun perlu adanya penguatan dan penambahan informasi baru yang mengikuti tren, karena dunia digital terus berkembang. Kegiatan disambut baik oleh pihak sekolah, dan berhadapan ada kegiatan lanjutan yang melibatkan peserta didik di SMAN 7 Bekasi..

## F. SARAN

Berdasarkan pengalaman kami dalam kegiatan pengabdian, kami ingin memberikan saran untuk meningkatkan kemampuan literasi digital di SMAN 7 Bekasi. Pertama, kami merekomendasikan untuk memperluas kemitraan dengan pihak eksternal seperti perusahaan teknologi, komunitas pengembang aplikasi, atau lembaga pendidikan tinggi yang ahli dalam literasi digital. Hal ini akan memberikan siswa akses ke sumber daya dan pengalaman yang lebih beragam. Selain itu, penting juga untuk mengintegrasikan literasi digital dalam kurikulum sekolah dengan memperkaya materi yang berkaitan, sehingga siswa memiliki kesempatan yang lebih terstruktur untuk mengembangkan kemampuan tersebut. Kedua, mendorong partisipasi siswa melalui program ekstrakurikuler atau klub literasi digital dapat memberikan ruang bagi siswa untuk berkolaborasi, berbagi pengetahuan, dan menerapkan keterampilan mereka dalam situasi nyata. Serta, melakukan evaluasi teratur terhadap program literasi digital yang telah diterapkan untuk mengukur dampaknya terhadap kemampuan siswa, sehingga program dapat disesuaikan sesuai kebutuhan siswa dan perkembangan teknologi yang terus berubah.

## G. DAFTAR PUSTAKA

- Byrne, J., Kardefelt-Winther, D., Livingstone, S., & Stoilova, M. (2016). *Global Kids Online Research Synthesis 2015-2016*. [https://www.unicef-irc.org/publications/pdf/IRR\\_2016\\_01.pdf](https://www.unicef-irc.org/publications/pdf/IRR_2016_01.pdf)
- Gioia, R. Di. (2018). *Young children (0-8) and digital technology, a qualitative study across Europe*. <https://doi.org/10.2760/294383>
- Kanchev, P., Hajdinjak, M., Georgiev, E., & Apostolov Georgi. (2016). *Are Digital Natives Digitally Literate? Insights From A National Representative Survey 2016, Bulgaria*. <https://www.safenet.bg/images/sampledata/files/Digital-and-Media-Literacy.pdf>
- KOMINFO. (2022). *Status Literasi Digital di Indonesia 2022*. [https://aptika.kominfo.go.id/wp-content/uploads/2023/02/Report\\_Nasional\\_2022\\_FA\\_3101.pdf](https://aptika.kominfo.go.id/wp-content/uploads/2023/02/Report_Nasional_2022_FA_3101.pdf)
- Nascimbeni, F., & Vosloo, S. (2019). *Digital literacy for children: exploring definitions and frameworks*. [https://www.researchgate.net/profile/Fabio-Nascimbeni-2/publication/344751370\\_Digital\\_literacy\\_for\\_children\\_exploring\\_definitions\\_and\\_frameworks/links/5f8db53d458515b7cf8bb18e/Digital-literacy-for-children-exploring-definitions-and-frameworks.pdf](https://www.researchgate.net/profile/Fabio-Nascimbeni-2/publication/344751370_Digital_literacy_for_children_exploring_definitions_and_frameworks/links/5f8db53d458515b7cf8bb18e/Digital-literacy-for-children-exploring-definitions-and-frameworks.pdf)
- Pacheco, E., & Melhuish, Neil. (2020). *Evidence from Ngā taiohi matihiko o Aotearoa-New Zealand Kids Online*. <https://www.netsafe.org.nz/childrens-online-risks-safety>
- Sefton-Green, J., Marsh, J., Erstad, O., & Flewitt, R. (2016). *Establishing a Research Agenda for the Digital Literacy Practices of Young Children A White Paper for COST Action IS1410*. <http://digilittey.eu>
- unicef. (2021). *Final Report Situational Analysis On Digital Learning Landscape In Indonesia*.



© 2024 by the authors. Submitted for possible open access publication under the terms and conditions of the Creative Commons Attribution Share Alike (CC BY SA) license (<https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>).