

Bagaimana Internet Memengaruhi Perilaku Belajar Siswa dalam Menavigasi Era Digital dengan Etika Pancasila dan Literasi Digital

Shendy Febrilian Nabili^{1*}, Fikri Fieresta², Muhammad Andriyawan³, Saeful Jihadin Islam⁴, Nurul Setiani⁵

^{1*}Universitas Muhammadiyah A.R. Fachruddin, Indonesia, febrilyan17@gmail.com

²Universitas Muhammadiyah A.R. Fachruddin, Indonesia, fikrifieresta10@gmail.com

³Universitas Muhammadiyah A.R. Fachruddin, Indonesia, muhammadandri583@gmail.com

⁴Universitas Muhammadiyah A.R. Fachruddin, Indonesia, saefuljihadin3003@gmail.com

⁵Universitas Muhammadiyah A.R. Fachruddin, Indonesia, nurulsetiani@iunimar.ac.id

Abstrak

Pendahuluan: Penetrasi internet di Indonesia mencapai 78,19% (APJII, 2023), dengan 89,15% aktivitas daring siswa terkonsentrasi pada media sosial. Kondisi ini membuka peluang sekaligus risiko bagi perilaku belajar siswa. Kajian yang mengintegrasikan perilaku belajar, etika Pancasila, dan literasi digital dalam kerangka Society 5.0 masih terbatas.

Tujuan: Menganalisis pengaruh internet terhadap perilaku belajar siswa serta merumuskan strategi penguatan etika digital berbasis Pancasila dan literasi digital.

Metode: Pendekatan kualitatif dengan metode studi kepustakaan terhadap 23 literatur (2017–2024) dari jurnal, buku, dan laporan institusi (APJII, Kominfo, UNICEF). Analisis menggunakan model Miles dan Huberman dengan triangulasi sumber.

Hasil: Sebanyak 61% siswa mengalami perubahan perilaku belajar akibat internet, terdiri atas 25% dampak positif, 14% tidak signifikan, dan 22% dampak negatif. Dampak negatif meliputi perjudian daring, pornografi, perundungan siber, hoaks, dan radikalisme. Pelatihan literasi digital terstruktur mampu menurunkan paparan konten negatif hingga 40%.

Kesimpulan: Penguatan etika digital berbasis Pancasila (sila ke-1, 2, 3, dan 5) yang dipadukan dengan pelatihan literasi digital terbukti menjadi solusi strategis. Integrasi modul etika digital Pancasila ke dalam Kurikulum Merdeka direkomendasikan. Penelitian selanjutnya disarankan melakukan pengujian kuantitatif terhadap model integrasi ini.

Kata Kunci: etika Pancasila, literasi digital, perilaku belajar, internet, Society 5.0

How the Internet Affects Students' Learning Behavior in Navigating the Digital Era through Pancasila Ethics and Digital Literacy

Abstract

Introduction: Internet penetration in Indonesia reached 78.19% (APJII, 2023), with 89.15% of students' online activities concentrated on social media. This condition presents both opportunities and risks for students' learning behavior. Research integrating learning behavior, Pancasila ethics, and digital literacy within the Society 5.0 framework remains limited.

Objective: To analyze the influence of internet use on students' learning behavior and formulate strategies for strengthening Pancasila-based digital ethics and digital literacy.

Method: *A qualitative approach using library research on 23 sources (2017–2024) from journals, books, and institutional reports (APJII, Kominfo, UNICEF). Data were analyzed using the Miles and Huberman model with source triangulation.*

Results: *A total of 61% of students experienced behavioral changes due to internet use, comprising 25% positive impacts, 14% no significant change, and 22% negative impacts. Negative impacts include online gambling, pornography, cyberbullying, hoaxes, and radicalism. Structured digital literacy training reduced exposure to negative content by up to 40%.*

Conclusion: *Strengthening Pancasila-based digital ethics (1st, 2nd, 3rd, and 5th Principles) combined with digital literacy training proves to be a strategic solution. Integration of Pancasila digital ethics modules into the Merdeka Curriculum is recommended. Future research is suggested to conduct quantitative testing of this integration model.*

Keywords: *Pancasila ethics, digital literacy, learning behavior, internet, Society 5.0*

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi pada abad ke-21 telah mengubah lanskap kehidupan manusia secara fundamental, termasuk dalam ranah pendidikan. Berdasarkan survei Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII, 2023), penetrasi internet di Indonesia pada tahun 2023 mencapai 78,19% atau setara dengan 215.626.156 jiwa, meningkat dari 77% (210 juta jiwa) pada tahun 2022. Peningkatan akses ini menempatkan Indonesia sebagai salah satu negara dengan pertumbuhan pengguna internet tertinggi di Asia Tenggara dan menjadi penanda bahwa transformasi digital telah merambah seluruh sektor kehidupan, termasuk industri, kesehatan, dan pendidikan (Rafiq, 2020).

Fenomena ini menjadi semakin signifikan ketika pandemi COVID-19 memaksa dunia pendidikan beralih sepenuhnya pada pembelajaran berbasis internet. Pergeseran paradigma dari Pendidikan 1.0 yang berpusat pada guru menuju Pendidikan 4.0 yang berbasis kolaborasi digital telah mengubah peran guru menjadi fasilitator dan menempatkan siswa sebagai pencipta konten sekaligus pembelajar mandiri (Rinawati, 2015; Jamun, 2018). Pembelajaran tidak lagi terbatas oleh ruang dan waktu, melainkan dapat dilakukan melalui konferensi video, kelas daring, dan platform pembelajaran kolaboratif lainnya.

Namun demikian, durasi penggunaan internet yang tinggi, khususnya pada media sosial yang mencapai 89,15% dari total aktivitas daring siswa (APJII, 2023), memunculkan persoalan baru yang tidak dapat diabaikan. Media sosial bukan sekadar kanal komunikasi, melainkan turut membentuk perubahan perilaku, etika, dan tatanan budaya masyarakat (Prasanti & Indriani, 2017). Akses informasi yang masif menempatkan pelajar pada posisi rentan terhadap konten yang tidak sesuai dengan nilai-nilai moral bangsa, seperti pornografi, perjudian daring, perundungan siber, hoaks, dan paparan radikalisme (Dusra, 2017; Ahmad, 2020).

Kondisi tersebut diperparah oleh rendahnya tingkat literasi digital di kalangan pelajar Indonesia. Menristekdikti (2018) menegaskan bahwa Revolusi Industri 4.0 menuntut tiga literasi baru, yaitu literasi data, literasi teknologi, dan literasi manusia. Penelitian Afifulloh dan Sulistiono (2023) menunjukkan bahwa kemampuan literasi digital pelajar Indonesia masih berada pada kategori menengah ke bawah, sehingga rentan terhadap penyalahgunaan teknologi. Studi Maruti dkk. (2021) juga mengonfirmasi bahwa intervensi berupa program literasi digital terstruktur mampu meningkatkan kesadaran kritis pelajar terhadap informasi daring secara signifikan.

Di sisi lain, riset kebijakan yang dilakukan oleh Kementerian Komunikasi dan Informatika (Kominfo) bekerja sama dengan UNICEF pada tahun 2011–2012 dengan 400 responden anak dan remaja usia 10–19 tahun menunjukkan bahwa motif utama penggunaan internet adalah pencarian

informasi untuk tugas sekolah, menjalin hubungan sosial, dan hiburan. Akan tetapi, sekitar 24,2% responden mengaku berkomunikasi dengan orang yang tidak dikenal secara baik di dunia maya (UNICEF, 2014). Temuan ini menggambarkan adanya celah keamanan digital yang berpotensi mengancam tumbuh kembang anak.

Dalam konteks Indonesia, etika digital tidak dapat dilepaskan dari nilai-nilai luhur Pancasila sebagai dasar filosofis bangsa. Rifa'i dan Choli (2020) menegaskan bahwa pendidikan karakter berbasis Pancasila merupakan instrumen strategis dalam membentengi generasi muda dari erosi moral di era digital. Nilai ketuhanan (sila ke-1), kemanusiaan (sila ke-2), persatuan (sila ke-3), kerakyatan (sila ke-4), dan keadilan sosial (sila ke-5) menjadi kompas moral dalam beraktivitas di ruang siber.

Berbagai penelitian relevan telah dilakukan terkait isu ini. Hidayat (2023) meneliti pemanfaatan teknologi digital di kalangan UMKM dan menemukan korelasi positif antara literasi digital dan produktivitas. Putri dkk. (2024) mengkaji efektivitas media digital dalam edukasi kesehatan pada siswa. Namun, kajian yang secara komprehensif mengaitkan tiga variabel sekaligus, perilaku belajar siswa, etika Pancasila, dan literasi digital, dalam kerangka Society 5.0 masih sangat terbatas. Kesenjangan inilah yang menjadi dasar urgensi penelitian ini.

Berdasarkan paparan tersebut, penelitian ini bertujuan untuk: (1) menganalisis pengaruh penggunaan internet terhadap perilaku belajar siswa; (2) mengidentifikasi dampak positif dan negatif penggunaan internet dalam konteks pendidikan; serta (3) merumuskan strategi penguatan etika digital berbasis Pancasila dan peningkatan literasi digital sebagai solusi atas permasalahan yang muncul. Kebaruan penelitian terletak pada integrasi tiga variabel di atas dalam kerangka transisi menuju Society 5.0, yang belum banyak dieksplorasi pada studi-studi sebelumnya.

METODE

Pendekatan Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode studi kepustakaan (library research). Pendekatan kualitatif dipilih karena penelitian ini berfokus pada pemaknaan fenomena sosial-pendidikan, yaitu pengaruh internet terhadap perilaku belajar siswa, yang tidak dapat direduksi sekadar pada data numerik. Studi kepustakaan dipilih untuk mengeksplorasi konsep, teori, dan temuan empiris yang relevan dari beragam sumber tertulis sebagaimana direkomendasikan Zed (2014) dalam metodologi penelitian kepustakaan.

Teori yang Mendasari

Penelitian ini dilandasi oleh dua kerangka teoretis utama. Pertama, Teori Uses and Gratifications (Blumler & Katz, 1974) yang menjelaskan bahwa pengguna media, termasuk siswa secara aktif memilih media untuk memenuhi kebutuhannya, baik kebutuhan informasi, integrasi sosial, maupun hiburan. Teori ini relevan untuk memahami motif penggunaan internet di kalangan pelajar. Kedua, Teori Pendidikan Karakter berbasis Pancasila yang merujuk pada gagasan Rifa'i dan Choli (2020) bahwa nilai-nilai Pancasila merupakan fondasi pembentukan karakter bangsa yang adaptif terhadap perubahan zaman. Penggunaan kedua teori ini dimaksudkan agar analisis tidak hanya menjelaskan perilaku siswa, melainkan juga merumuskan rekomendasi normatif berbasis nilai-nilai kebangsaan.

Sumber Data dan Klasterisasi

Sumber data primer dalam penelitian ini adalah dokumen tertulis berupa artikel jurnal nasional terakreditasi dan jurnal internasional bereputasi, buku, prosiding seminar, serta laporan resmi institusi seperti APJII, Kementerian Komunikasi dan Informatika (Kominfo), UNICEF, dan Menristekdikti. Pencarian literatur dilakukan melalui basis data Google Scholar, DOAJ, dan Garuda Kemdikbud

dengan kata kunci: "internet dan perilaku belajar", "etika digital Pancasila", "literasi digital siswa", dan "Society 5.0". Literatur yang dipilih kemudian diklasifikasi berdasarkan dua kriteria, yaitu (a) tahun publikasi, dengan rentang 2017–2024 untuk menjamin kemutakhiran data, dan (b) tema utama, yang meliputi: (1) pola penggunaan internet pada pelajar; (2) etika digital dalam perspektif Pancasila; dan (3) literasi digital dan Society 5.0. Total literatur yang dianalisis sebanyak 23 sumber yang lolos kriteria inklusi.

Langkah-langkah Analisis Studi Literatur

Analisis literatur dilakukan melalui lima tahap berikut: (1) identifikasi sumber pustaka yang relevan berdasarkan kata kunci; (2) seleksi literatur berdasarkan kriteria inklusi dan eksklusi yang telah ditetapkan; (3) pencatatan informasi penting dari setiap literatur ke dalam matriks tematik; (4) analisis isi (content analysis) menggunakan model Miles dan Huberman (1994) yang meliputi reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan; serta (5) sintesis temuan untuk menjawab pertanyaan penelitian.

Uji Keabsahan Data

Uji keabsahan data dilakukan melalui empat unsur sebagaimana dikemukakan Moleong (2017), yaitu kredibilitas (credibility), keteralihan (transferability), kebergantungan (dependability), dan kepastian (confirmability). Langkah operasional yang ditempuh meliputi: (1) triangulasi sumber, yaitu membandingkan temuan dari berbagai literatur untuk meminimalkan bias; (2) ketekunan pengamatan terhadap konsistensi temuan antar sumber; (3) pemeriksaan sejawat (peer debriefing) melalui diskusi dengan rekan peneliti; dan (4) audit jejak (audit trail) berupa pendokumentasian seluruh proses pengumpulan, pengelolaan, dan analisis data agar dapat ditelusuri kembali.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Berdasarkan hasil sintesis dari 23 literatur yang dianalisis, ditemukan tiga temuan utama yang dapat dipaparkan secara berurutan sebagai berikut.

Pertama, terkait pengaruh internet terhadap perilaku belajar siswa, temuan menunjukkan bahwa sebanyak 61% responden pada studi Dusra (2017) dan Ahmad (2020) mengalami perubahan perilaku belajar akibat penggunaan internet. Dari jumlah tersebut, 25% melaporkan perubahan ke arah positif berupa peningkatan akses sumber belajar, kemandirian belajar, dan kolaborasi daring, sementara 14% tidak mengalami perubahan signifikan. Sisanya, 22%, mengalami perubahan ke arah negatif. Rincian distribusi dampak penggunaan internet disajikan pada Tabel 1.

Tabel 1. Distribusi Dampak Penggunaan Internet terhadap Perilaku Belajar Siswa

| No. | Kategori Dampak | Persentase | Indikator Perilaku |
|-----|--------------------------------|------------|---|
| 1 | Dampak positif | 25% | Kemandirian belajar, kolaborasi daring, akses sumber belajar |
| 2 | Tidak ada perubahan signifikan | 14% | Pola belajar relatif stabil |
| 3 | Dampak negatif | 22% | Kecanduan media sosial, penurunan konsentrasi, paparan konten negatif |
| 4 | Mengalami perubahan (gabungan) | 61% | Total responden yang mengalami perubahan |

| | | | |
|--|--|--|------------------|
| | | | perilaku belajar |
|--|--|--|------------------|

Sumber: Diolah dari Dusra (2017) dan Ahmad (2020)

Kedua, terkait pola penggunaan internet pada anak dan remaja, hasil studi Kominfo dan UNICEF (2014) menunjukkan beberapa karakteristik penting. Tiga motif utama akses internet adalah pencarian informasi (terutama untuk tugas sekolah), menjalin hubungan dengan teman sebaya, dan hiburan. Mayoritas komunikasi daring dilakukan dengan teman sebaya sebanyak 89,3%, diikuti keluarga 56,3%, dan guru 34,6%. Sekitar 24,2% responden mengakui pernah berkomunikasi dengan orang yang tidak dikenal baik, sebuah temuan yang menyiratkan adanya risiko keamanan digital. Distribusi pola komunikasi daring siswa disajikan pada Tabel 2.

Tabel 2. Pola Komunikasi Daring Anak dan Remaja Indonesia

| No. | Lawan Komunikasi | Persentase | Kategori Risiko |
|-----|--------------------------|------------|-----------------|
| 1 | Teman sebaya | 89,3% | Rendah |
| 2 | Keluarga | 56,3% | Rendah |
| 3 | Guru | 34,6% | Rendah |
| 4 | Orang tidak dikenal baik | 24,2% | Tinggi |

Sumber: Diolah dari Kominfo & UNICEF (2014)

Ketiga, terkait efektivitas pelatihan literasi digital, hasil studi Afifulloh dan Sulistiono (2023) serta Maruti dkk. (2021) menunjukkan bahwa pelatihan pemanfaatan teknologi informasi yang terstruktur mampu meningkatkan kemampuan siswa dalam memanfaatkan teknologi secara efektif dan bertanggung jawab. Materi "Adab dalam Penggunaan Media Sosial" yang diintegrasikan dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Islam pada Kurikulum Merdeka juga terbukti relevan dalam membentuk karakter siswa untuk menghadapi era Society 5.0 (Dani, 2021; Rifa'i & Choli, 2020).

Pembahasan

Temuan bahwa 61% siswa mengalami perubahan perilaku belajar akibat internet sejalan dengan Teori Uses and Gratifications (Blumler & Katz, 1974) yang memandang pengguna media sebagai agen aktif yang mengakses media untuk memenuhi kebutuhan kognitif, afektif, integrasi personal, integrasi sosial, dan pelepasan ketegangan. Dalam konteks ini, siswa secara aktif memanfaatkan internet untuk memenuhi kebutuhan kognitif (mencari informasi tugas), kebutuhan integrasi sosial (berinteraksi dengan teman), dan kebutuhan hiburan. Akan tetapi, kebebasan memilih konten tanpa diimbangi etika yang memadai berpotensi mengarahkan siswa pada pemenuhan kebutuhan yang destruktif (Sun, Zhong, & Zhang, 2006; Weng & Peng, 2007).

Dampak negatif seperti perjudian daring, pornografi, perundungan siber, hoaks, dan radikalisme dapat dijelaskan melalui konsep demoralisasi digital yang dikemukakan Rafiq (2020), yaitu fenomena pergeseran nilai moral akibat paparan budaya digital yang permisif. Hasil Survei Penetrasi Internet APJII (2023) yang menunjukkan 89,15% aktivitas daring siswa terkonsentrasi pada media sosial menguatkan urgensi intervensi. Tanpa kerangka etika yang kokoh, siswa berisiko mengalami erosi nilai, sebuah kondisi yang oleh Jamun (2018) disebut sebagai "krisis karakter digital".

Penguatan etika digital berbasis Pancasila menjadi solusi yang relevan. Rifa'i dan Choli (2020) menegaskan bahwa Pancasila bukan sekadar ideologi negara, melainkan kerangka aksiologis yang dapat diterjemahkan ke dalam perilaku digital konkret. Sila ke-1 (Ketuhanan Yang Maha Esa) menuntut integritas dan kejujuran dalam berinteraksi daring; sila ke-2 (Kemanusiaan yang Adil dan Beradab) mendorong tanggung jawab dan empati untuk tidak melakukan perundungan siber; sila ke-3 (Persatuan

Indonesia) mengarahkan pada semangat gotong royong di ruang siber dan penolakan terhadap hoaks yang memecah belah; sila ke-4 mendorong literasi politik yang sehat; dan sila ke-5 (Keadilan Sosial) mengajarkan kebajikan untuk berbagi informasi yang bermanfaat dan adil.

Selain itu, peningkatan literasi digital melalui pelatihan terstruktur sebagaimana ditunjukkan Afifulloh dan Sulistiono (2023) merupakan langkah konkret yang dapat diadopsi sekolah. Hal ini selaras dengan amanat Menristekdikti (2018) yang menempatkan literasi data, literasi teknologi, dan literasi manusia sebagai kompetensi wajib di era Revolusi Industri 4.0. Studi Maruti dkk. (2021) juga membuktikan bahwa program literasi digital yang dilaksanakan secara berkelanjutan mampu menurunkan paparan konten negatif hingga 40% pada kelompok intervensi.

Lebih jauh, transisi menuju Society 5.0 masyarakat berpusat pada manusia (human-centered) yang memanfaatkan teknologi secara harmonis, mensyaratkan generasi muda yang tidak hanya melek teknologi, tetapi juga berkarakter (Nurmalasari, 2022). Integrasi etika Pancasila dan literasi digital dengan demikian bukan sekadar agenda pendidikan, melainkan agenda peradaban. Kolaborasi antara sekolah, guru, orang tua, dan pemerintah menjadi syarat mutlak agar agenda ini berjalan efektif, sebagaimana ditegaskan Hidayat (2023) dalam konteks pemberdayaan masyarakat digital.

Secara keseluruhan, temuan penelitian ini memperkuat tesis bahwa internet adalah pisau bermata dua. Pada satu sisi, internet membuka akses pengetahuan tanpa batas; di sisi lain, ia menjadi pintu masuk bagi erosi moral apabila tidak diiringi penguatan karakter dan literasi. Pendidikan berbasis Pancasila yang dipadukan dengan pelatihan literasi digital terbukti merupakan jalur strategis untuk mengoptimalkan manfaat internet sekaligus meminimalkan risikonya bagi perilaku belajar siswa.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil dan pembahasan, dapat ditarik tiga simpulan yang menjawab permasalahan penelitian. Pertama, internet memberikan pengaruh substansial terhadap perilaku belajar siswa, dengan 61% siswa mengalami perubahan perilaku belajar, yaitu 25% ke arah positif, 14% tidak signifikan, dan 22% ke arah negatif. Aktivitas daring siswa terkonsentrasi pada media sosial (89,15%) dengan motif pencarian informasi, sosialisasi, dan hiburan, sehingga membentuk pola perilaku belajar yang lebih mandiri, kolaboratif, namun rentan terhadap distraksi.

Kedua, dampak negatif penggunaan internet yang teridentifikasi mencakup perjudian daring, pornografi, perundungan siber, penipuan, penyebaran hoaks, dan radikalisme. Risiko ini diperparah oleh data bahwa 24,2% siswa pernah berkomunikasi dengan orang tidak dikenal baik di dunia maya, sementara tingkat literasi digital pelajar Indonesia masih berada pada kategori menengah ke bawah.

Ketiga, penguatan etika digital berbasis Pancasila, khususnya internalisasi sila ke-1 (integritas), ke-2 (tanggung jawab dan empati), ke-3 (gotong royong digital), dan ke-5 (keadilan dan kebajikan), yang dipadukan dengan pelatihan literasi digital terstruktur terbukti efektif sebagai solusi strategis. Kolaborasi antara orang tua, guru, sekolah, dan pemerintah menjadi prasyarat keberhasilan agenda tersebut dalam menyongsong Society 5.0. Rekomendasi praktis bagi institusi pendidikan adalah mengintegrasikan modul etika digital Pancasila ke dalam Kurikulum Merdeka, sementara rekomendasi teoretis bagi penelitian selanjutnya adalah pengujian empiris kuantitatif terhadap model integrasi etika Pancasila dan literasi digital di berbagai jenjang pendidikan.

DAFTAR PUSTAKA

Afifulloh, M., & Sulistiono, M. (2023). Penguatan literasi digital melalui pembuatan media pembelajaran audio visual. *Wikrama Parahita: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 7(2), 211–216. <https://doi.org/10.30656/jpmwp.v7i2.6058>

- Ahmad, A. (2020). Jurnal masyarakat mandiri. *Global Komunika*, 1(1), 12–25.
- Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia. (2023). Survei APJII pengguna internet di Indonesia tembus 215 juta orang. Diakses dari <https://apjii.or.id/berita/d/survei-apjii-pengguna-internet-di-indonesia>
- Blumler, J. G., & Katz, E. (1974). *The uses of mass communications: Current perspectives on gratifications research*. Beverly Hills, CA: Sage Publications.
- Dani. (2021). *Buku ajar pendidikan Islam di era digital*. Medan: Yayasan Kita Menulis.
- Dusra, E. (2017). Pengaruh media internet terhadap perilaku menyimpang remaja di Sekolah Menengah Atas Negeri 1 Maros (Skripsi). Universitas Islam Negeri Alauddin Makassar. <http://repositori.uin-alauddin.ac.id/5610/>
- Hidayat, F. (2023). Pelatihan kewirausahaan di era digital bagi UMKM di Kota Batam. *Jurnal GEMBIRA (Pengabdian kepada Masyarakat)*, 1(2), 464–471.
- Jamun, Y. M. (2018). Dampak teknologi terhadap pendidikan. *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan Missio*, 10(1), 48–52. <http://jurnal.unikastpaulus.ac.id/index.php/jpkm/article/view/54>
- Kementerian Komunikasi dan Informatika & UNICEF. (2014). *Studi keamanan kewarganegaraan digital di kalangan anak dan remaja di Indonesia*. Jakarta: Kominfo.
- Maruti, E. S., Istimah, B., Yustiwa, G. M., Khoiru, U., & Huda, N. (2021). Program literasi digital bagi anak-anak Kampung Wonopuro, Dusun Sidowayah, Kabupaten Ponorogo. *Amalee: Indonesian Journal of Community Research and Engagement*, 2(1), 45–56.
- Menristekdikti. (2018). Era Revolusi Industri 4.0: Perlu persiapkan literasi data, teknologi dan sumber daya manusia. Diakses dari <https://belmawa.ristekdikti.go.id>
- Miles, M. B., & Huberman, A. M. (1994). *Qualitative data analysis: An expanded sourcebook* (2nd ed.). Thousand Oaks, CA: Sage Publications.
- Moleong, L. J. (2017). *Metodologi penelitian kualitatif (Edisi revisi)*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Nurmalasari, R. R. (2022). Industri 4.0 vs Society 5.0. Dalam Modul peningkatan kompetensi digital bagi pendidik dan tenaga kependidikan 2022, kelas pendidikan menuju era digital Society 5.0.
- Prasanti, D., & Indriani, S. S. (2017). Interaksi sosial anggota komunitas LET'S HIJRAH dalam media sosial Group LINE. *Jurnal The Messenger*, 9(2), 143–152. <https://doi.org/10.26623/themessenger.v9i2.467>
- Putri, A., Sarmini, Nuraeni, S., Asri, S., & Manullang, R. S. (2024). Edukasi kesehatan gigi dan mulut melalui penggunaan media animasi pada siswa. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Kesehatan*, 5(1), 33–42.
- Rafiq, A. (2020). Dampak media sosial terhadap perubahan sosial suatu masyarakat. *Global Komunika*, 1(1), 18–29.
- Rifa'i, A., & Choli, I. (2020). Relevansi pendidikan agama Islam terintegrasi dalam membangun karakter bangsa di era digital 4.0. *El-Arbah: Jurnal Ekonomi, Bisnis dan Perbankan Syariah*, 4(01), 59–76. <https://doi.org/10.34005/elarbah.v4i01.1071>
- Rinawati, A. (2015). Transformasi pendidikan untuk menghadapi globalisasi. *Ekuitas: Jurnal Pendidikan Ekonomi*, 3(1), 1–10. <https://doi.org/10.23887/ekuitas.v3i1.12783>

- Sun, T., Zhong, B., & Zhang, J. (2006). Uses and gratifications of Chinese online gamers. *China Media Research*, 1(2), 58–63.
- UNICEF. (2014). *Children, youth and media around the world: An overview of trends & issues*. 4th World Summit on Media for Children and Adolescents, Rio de Janeiro, Brazil.
- Weng, D., & Peng, J. (2007). Factors affecting consumers' uses and gratifications of the internet: A cross-cultural comparison among Taiwan, Hong Kong and China. *IJCSNS International Journal of Computer Science and Network Security*, 7(3), 110–119.
- Zed, M. (2014). *Metode penelitian kepustakaan (Edisi ketiga)*. Jakarta: Yayasan Pustaka Obor Indonesia.