

PENYULUHAN LITERASI DIGITAL MELALUI SOSIALISASI PADA ANAK-ANAK DI SDN 007 MUARA KAMAN

Suhardi Suhardi^{1*}, Elfi Nurazizah²

^{1,2}Universitas Mulawarman

*Korespondensi : suhardi@faperta.unmul.ac.id

ABSTRACT

Indonesia has developed into a digital country where network and internet coverage has spread and the majority of its people have used smartphones in their daily lives. The purpose of this socialization is to educate grade 5 students at SDN 007 Muara Kaman about digital literacy and provide tips on how to use social media in a good and healthy way. This study uses descriptive research to observe surrounding phenomena. This activity is important because some students still do not understand the importance of digital literacy and the negative sides of social media that must be anticipated. The development of digital technology has many positive impacts that can be felt by users. However, the development of digital technology is also followed by various negative impacts, one of which is cybercrime or crimes that rely on digital technology that usually occur in cyberspace. One common example of cybercrime is cyberbullying or bullying in cyberspace. Cyberbullying can occur for many reasons, one of which is the inability to understand the boundaries of social media so that the wrong opinion can be expressed and can cause controversy. To know the limits of social media, it is necessary to learn about digital literacy. Digital literacy is an individual's ability to sort and respond to existing information wisely without offending any party. After the socialization was carried out, the students managed to understand what tips should be done and also avoided on social media. One of the cases is mocking their friend as a "burden" or "orphan" while they are playing a game. After the socialization was carried out, the students understood that making such comments should not be done, so they began to learn to reduce these bad behaviours.

Keywords : Digital literacy; Social media; Cyberbullying; Cybercrime; Smartphone

ABSTRAK

Jangkauan jaringan internet yang telah menyebar secara masif membuat Indonesia kini telah berkembang menjadi sebuah negara digital. Hal ini ditandai dengan semakin banyaknya masyarakat yang mengandalkan kemampuan *smartphone* untuk memudahkan pekerjaan sehari-hari. Tujuan dari kegiatan sosialisasi ini adalah untuk mengedukasi siswa kelas 5 SDN 007 Muara Kaman mengenai literasi digital sejak dini dan memberikan tips-tips cara menggunakan media sosial yang baik dan sehat. Kegiatan ini dilaksanakan dengan menggunakan metode sosialisasi kepada para siswa. Kegiatan ini

RIWAYAT ARTIKEL

Diserahkan : 18/08/2023

Diterima : 17/01/2024

Dipublikasikan : 18/04/2024

penting dilakukan karena beberapa siswa masih belum memahami tentang pentingnya literasi digital dan sisi negatif media sosial yang harus diantisipasi. Perkembangan teknologi digital ini memiliki banyak dampak positif yang dapat dirasakan oleh pengguna. Akan tetapi, dengan perkembangan teknologi digital juga diikuti dengan berbagai dampak negatif, salah satunya adalah *cyber crime* atau kejahatan yang mengandalkan teknologi digital yang biasanya terjadi di dunia maya. Salah satu contoh umum *cyber crime* adalah *cyber bullying* atau perundungan di dunia maya. *Cyber bullying* ini bisa terjadi karena banyak sebab, salah satunya adalah ketidakmampuan memahami batas-batas bersosial media sehingga mengutarakan opini yang salah dan dapat menimbulkan kontroversi. Untuk mengetahui batas-batas dalam bersosial media, perlu mempelajari mengenai literasi digital. Literasi digital adalah kemampuan individu dalam memilah dan menanggapi informasi yang ada dengan bijak tanpa menyinggung pihak mana pun. Setelah kegiatan sosialisasi dilaksanakan, para siswa berhasil memahami tentang kiat-kiat apa saja yang harus dilakukan dan juga dihindari dalam media sosial. Salah satunya mengejek teman mereka “beban” atau “yatim” ketika sedang bermain *game*. Setelah sosialisasi dilaksanakan, para siswa mengerti bahwa berkomentar demikian tidak boleh dilakukan maka mereka mulai belajar mengurangi tindakan buruk tersebut.

Kata Kunci : Literasi Digital; Media Sosial; *Cyberbullying*; *Cybercrime*; *Smartphone*

PENDAHULUAN

Indonesia dewasa ini telah berupaya untuk menggerakkan Indonesia menuju negara digital dengan mengembangkan pasar bagi produk digital yang telah merambah hingga ke kehidupan sekitar masyarakat. Bukan hanya masyarakat Indonesia yang berada pada usia produktif saja yang memanfaatkan teknologi digital, anak-anak dan lansia pun telah banyak yang turut meramaikan pasar digital. Teknologi digital sendiri adalah teknologi informasi yang pengoperasiannya dilakukan secara otomatis dan canggih melalui komputeralisasi atau dapat dibaca oleh komputer (M. Danuri, 2019). Perkembangan teknologi digital ini diawali dengan ditemukannya komputer yang menjadi dasar perkembangan teknologi digital. Ditambah dengan munculnya konsep komunikasi digital yang dapat menghubungkan tiap individu di penjuru dunia melalui internet dan jaringan, serta perkembangan *software* di dalam komputer yang semakin canggih ini semakin meluaskan pamor komputer dalam membantu pekerjaan manusia. Akan tetapi perkembangan teknologi digital tidak berhenti sampai di situ, perusahaan yang bergerak di bidang teknologi

juga membuat telepon seluler biasa menjadi *smartphone* yang di dalamnya telah diisi dengan sistem-sistem canggih dan memiliki jangkauan internet serta jaringan yang lebih luas (Danuri, 2019).

Seiring dengan berkembangnya teknologi dan internet, mayoritas individu di seluruh dunia telah menjadi bagian dari masyarakat digital. Berdasarkan survei dari Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) terdapat pengguna internet sebanyak 78,19% dari populasi di Indonesia per 2023, atau 215.626.156 jiwa dari total populasi masyarakat Indonesia sebesar 275.773.901 jiwa (Yati, 2023). Internet semakin diminati karena memiliki hal-hal positif yang dapat dirasakan seperti individu dari belahan dunia yang berbeda dapat saling bersosialisasi menggunakan sosial media yang sedang ramai dipergunakan seperti *Instagram*, *Facebook*, *Twitter*, *Whatsapp*, dan *Telegram*. Masyarakat juga bisa mendapatkan akses hiburan hanya bermodalkan aplikasi *Youtube*, *TikTok*, aplikasi game online seperti *Geshin Impact*, *Mobile Legend*, dan aplikasi hiburan lainnya. Hal positif lainnya adalah dapat melaksanakan transaksi baik belanja *online* transfer uang,

serta pembayaran secara online dengan mengandalkan aplikasi seperti shopee, tokopedia, dana, bahkan aplikasi milik bank contohnya BNI Mobile, Brimo milik BRI, dan BCA Mobile. Selain itu, beberapa aplikasi pelayanan masyarakat seperti Halo Doc yang berfungsi untuk mendapatkan akses mengenai informasi kesehatan, Ruangguru sebagai penyedia layanan edukasi pembelajaran sekolah, serta aplikasi-aplikasi lain yang berguna bagi masyarakat.

Selain hal positif, internet juga memberikan dampak negatif bagi masyarakat, seperti kejadian perundungan, pelecehan, pencemaran nama baik, dan penipuan yang kerap terjadi di media sosial dapat menyebabkan depresi pada korban. Di Indonesia sendiri kerap terjadi kasus-kasus seperti perundungan yang diawali dengan perbedaan opini dan salah persepsi si perundung dengan korban. Hanya berawal dengan perbedaan opini di salah satu topik saja bisa merambat sampai ke topik-topik lainnya yang bahkan tidak ada sangkut pautnya dengan topik sebelumnya. Hal ini menunjukkan jika pengguna media sosial ini mayoritas belum paham mengenai tata cara ber-sosial media yang baik dan benar tanpa menyinggung individu lainnya serta membuktikan jika belum memiliki kemampuan literasi digital yang baik (Pratiwi & Pritanova, 2017)

Dampak negatif dari keberadaan internet ini disebut sebagai *Cyber crime*/kejahatan di dunia maya. Definisi *cyber crime* dalam (Antoni, 2018) adalah perbuatan yang melanggar hukum dengan memanfaatkan teknologi komputer yang memiliki basis pada kecanggihan teknologi internet. Dari definisi ini dapat diketahui jika *cyber crime* adalah kejahatan yang dilakukan dengan cara menyalahgunakan pemanfaatan teknologi internet yang dapat menimbulkan kerugian bagi pihak lain yang dihitung sebagai pelanggaran hukum mengenai ITE atau Informasi dan Transaksi Elektronik (Putri, 2019). Di Indonesia sendiri kasus *cyber crime* juga banyak terjadi, seperti kasus penipuan dengan menerima pesan singkat dari nomor

asing yang mengaku sebagai pihak kepolisian/rumah sakit yang berujung meminta uang dengan dalih anggota keluarga terkena tilang/menjadi korban kecelakaan. Selain penipuan, yang banyak terjadi di dunia maya adalah perundungan/*cyber bullying*.

Cyber bullying ini merupakan perundungan yang dilakukan di dunia maya. Korban *cyber bullying* ini biasanya mendapatkan perlakuan tidak menyenangkan seperti dihina baik diri sendiri maupun keluarga, diancam, nama baik dicemari, dipermalukan, dan dijadikan target bulanan oleh orang lain (Maramba & Wulla, 2021). *Cyber bullying* bisa terjadi di mana saja di dunia maya, di media sosial seperti Twitter yang sering menjadi platform penyampaian opini kerap terjadi *cyber bullying* jika menyampaikan opini yang kontra dan kurang logis. Selain itu, salah satu alasan lain mengapa terjadi *cyber bullying* adalah adanya HOAX. HOAX ini merupakan sebuah informasi yang dibuat dengan guna untuk menutupi informasi yang sebenarnya dan bertujuan untuk menyebarkan informasi palsu kepada publik (Septanto, 2018). Dengan adanya HOAX, pengguna sosial media/netizen yang memiliki tingkat literasi digital rendah akan mudah terbawa arus untuk menghina dan menghujat pihak yang ditargetkan oleh HOAX dan menambah daftar *cyber bullying* di Indonesia. Selain dari sosial media *cyber bullying* juga bisa terjadi di dalam game online. Seperti yang telah banyak diketahui masyarakat, pemain game online seperti *Mobile Legend* dan *Free Fire* dikenal sebagai orang-orang yang *toxic* karena kerap mengucapkan kata-kata berkonotasi buruk pada saat bermain game. Kata-kata yang berkonotasi buruk pun juga sering dikeluarkan oleh netizen baik di sosial media, *game online*, serta platform-platform *online* lain dengan dalih candaan yang sekarang sudah menjadi semacam tren di kalangan netizen.

Cyber bullying ini memiliki dampak buruk bagi para korban. Ujaran kebencian yang semakin tidak wajar yang awalnya hanya

berkisar pada ujaran kata-kata berkonotasi buruk seperti kata tolol, anjing, bodoh hingga ke kalimat yang bertujuan *body shaming*, rasisme, SARA, diskriminasi agama sampai ke mengharapkan kesialan dan kematian pada korban ini banyak muncul di sosial media. Selain bentuk ujaran, *cyber bullying* juga menjadi lebih kejam di sosial media dengan menyebarkan foto-foto korban bahkan hingga data pribadi korban seperti nama asli, alamat, dan nomor ponsel. Para pelaku *cyber bullying* ini banyak yang tidak takut dengan konsekuensi dari perbuatan perundungan tersebut karena pelaku bisa memalsukan dan menutupi identitas asli (Muhammad & Nurul, 2020). Kasus-kasus *cyber bullying* ini sangat rentan dialami oleh anak-anak muda sebagai pengguna sosial media paling banyak. Berdasarkan data dari Badan Pusat Statistik (BPS) pada tahun 2021 terdapat 88,99% anak di atas 5 tahun yang telah mengakses media sosial (Annur, 2021). Anak kecil dalam data tersebut belum memiliki pikiran mumpuni mengenai batas-batas yang harus ada dalam ber-sosial media ini kerap menjadi sasaran *cyber bullying*, yang berdampak pada mental dan bisa menjerumuskan diri pada depresi dan trauma. Oleh karena itu, anak-anak muda ini lebih baik telah diajarkan literasi digital untuk mengetahui batas-batas ber-sosial media, memiliki kemampuan membaca yang komprehensif agar tidak terjerumus pada arus *cyber bullying* dan HOAX, serta mampu menjaga diri sendiri agar menjadi netizen yang bijak.

Literasi digital menurut (Mustofa & Budiwati, 2019) adalah kemampuan individu untuk menerapkan keterampilan fungsional kepada perangkat digital sehingga seseorang dapat menemukan dan memilih informasi, berpikir kritis, berkeaktifitas, berkolaborasi bersama orang lain, berkomunikasi secara efektif, dan tetap menghiraukan keamanan elektronik serta konteks sosial-budaya yang berkembang. Berdasarkan definisi ini, dapat diketahui jika literasi digital adalah kemampuan individu dalam memilah dan

menanggapi informasi yang ada dengan bijak tanpa menyinggung pihak mana pun. Jadi literasi digital merupakan aspek penting yang perlu dimiliki oleh seluruh pengguna sosial media agar ketika bermain sosial media tidak menyebabkan kerusuhan yang berakibat *cyber bullying*.

Tingkat literasi digital netizen di Indonesia terbilang rendah karena mudah termakan HOAX dan tersulut amarah sehingga kerap mengeluarkan kata-kata tidak sopan. Dilansir dari laman Kompas.com netizen Indonesia merupakan pengguna internet memiliki tingkat kesopanan paling rendah di Asia Tenggara (Rosa, 2022). Klaim ini dirilis oleh *Microsoft* berdasarkan laporan *Digital Civility Index* yang menyatakan jika poin tingkat kesopanan netizen Indonesia adalah 76 dengan perbandingan semakin besar poin maka semakin rendah tingkat kesopanan. Oleh karena itu, literasi digital diperlukan agar masyarakat pengguna internet di Indonesia agar memiliki emosi yang lebih stabil dalam menanggapi suatu berita dari portal berita. Apalagi banyak remaja dan anak-anak yang emosinya belum stabil dan proses berpikinya belum sekritis orang dewasa sehingga cenderung lebih mudah untuk mengomentari berita apapun yang ada di media sosial tanpa mencari tahu terlebih dahulu apakah berita ini HOAX atau asli (Pratiwi & Pritanova, 2017).

Tujuan dari kegiatan sosialisasi ini adalah untuk mengedukasi kepada para siswa kelas 5 SDN 007 Muara Kaman mengenai literasi digital sejak dini. Sosialisasi ini juga memberikan tips-tips cara menggunakan media sosial yang baik dan sehat sehingga anak-anak dapat menjadi pengguna internet yang bijak dalam mengelola dan memberikan tanggapan atas berita/informasi yang ada di media sosial serta agar terhindar dari *cyber crime* di dunia maya. Selain itu, sosialisasi ini juga bertujuan untuk mengedukasi anak perihal batas waktu bermain ponsel, karena jika lama terpapar dengan cahaya ponsel akan berakibat buruk bagi penglihatan.

Manfaat dari diadakannya sosialisasi ini bagi lingkungan masyarakat adalah dengan sosialisasi edukasi literasi digital ini, anak-anak akan lebih mengetahui mengenai apa saja tips agar bisa bermain sosial media dan game online secara sehat dan membuat anak lebih bijak dalam bermain internet.

METODE

Kegiatan pengabdian masyarakat ini dilaksanakan menggunakan metode sosialisasi dengan pelaksanaan kegiatan berupa presentasi disertai dengan diskusi bersama dengan audiens. Kegiatan ini menyasar pada siswa-siswi kelas 5 SDN 007 Muara Kaman, Kalimantan Timur. Kegiatan dilaksanakan di ruang kelas 5 dihadiri oleh para siswa SDN 007 Muara Kaman dengan jumlah total 32 siswa dan mahasiswa Kuliah Kerja Nyata (KKN) Universitas Mulawarman Samarinda bekerja sama dengan pihak sekolah SDN 007 Muara Kaman untuk kelancaran kegiatan sosialisasi literasi digital ini.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil dari pelaksanaan rangkaian kegiatan sosialisasi yang dilaksanakan menunjukkan hasil bahwa siswa kelas 5 di SDN 007 Muara Kaman masih sangat membutuhkan edukasi tentang pentingnya menempatkan diri sebagai warga digital yang baik di media sosial. Kehidupan masyarakat di lokasi observasi sangat terbantu dengan adanya kemajuan teknologi terutama pada sektor media sosial. Namun, tak menutup kemungkinan bahwa efek negatif dari majunya media sosial ini membuat beberapa orang justru terperangkap dan dirugikan oleh media sosial. *Cyber bullying*, *cyber crime*, dan tren yang merugikan adalah salah satu efek negatif yang ditimbulkan oleh media sosial. Maka dari itu, untuk menekan tingkat penyalahgunaan media sosial dan sebagai upaya pembentukan karakter warga digital yang sehat, diselenggarakan sosialisasi literasi digital sejak dini khususnya pada anak-anak SDN 007 Muara Kaman.

Kegiatan sosialisasi literasi digital dalam meningkatkan kesadaran berkehidupan

digital yang sehat pada anak-anak SDN 007 Muara Kaman dilaksanakan pada tanggal 1 Agustus 2023 di ruang kelas 5 SDN 007 Muara Kaman Desa Teratak. Peserta sosialisasi tampak antusias mengikuti kegiatan sosialisasi yang diawali oleh pemaparan materi dan dilanjutkan dengan sesi diskusi.

Materi yang disampaikan mengenai mirisnya fenomena *cyber bullying*, *cyber crime*, dan tren yang merugikan banyak orang di media sosial. Disampaikan beberapa tren yang sedang ramai di sekitar anak-anak dan diberikan edukasi bahwa tren tersebut ternyata merugikan orang lain dan harus dihentikan.

Hasil dari kegiatan ini adalah pada awal sosialisasi beberapa anak mengaku belum mengetahui apa yang termasuk ke dalam *cyber bullying* serta *cyber crime*. Kemudian diberikan edukasi sehingga diharapkan siswa SDN 007 Muara Kaman dapat mengidentifikasi berbagai sisi negatif dari media sosial. Dari hasil kegiatan ini diharapkan para siswa SDN 007 Muara Kaman Desa Teratak dapat menjadi warga digital yang baik dan berkualitas sehingga fitur media sosial yang sudah tersedia dapat digunakan secara efektif dan maksimal.

Hidup bermedia sosial haruslah mengedepankan etika dan moral agar tidak tersandung hal-hal yang tidak diinginkan. Media sosial memiliki sangat banyak manfaat apabila pengguna dapat bijak dalam menggunakannya. Ketika mendapati sebuah unggahan, pengguna harus bijak dan cermat dalam menanggapi unggahan tersebut. Jangan mudah menyebarkan isu yang belum terbukti kebenarannya. Fitnah kerap kali timbul akibat isu yang disebar tanpa disaring. Kemudian dalam menggunakan media sosial, tidak diperkenankan untuk menyebarkan data seenaknya, baik itu data pribadi maupun data orang lain. Tindak kejahatan digital saat ini dapat terjadi akibat kelalaian kecil yang mungkin secara tidak sadar dilakukan. Contohnya seperti menyebarkan mutasi transaksi ATM atau menyebutkan alamat rumah. Selain itu, pengguna media sosial juga harus selektif dalam menanggapi sebuah tren.

Terkadang sekelompok orang melakukan sebuah tren hanya demi mendapatkan perhatian dari para netizen tanpa memikirkan dampak dari tren yang dilakukan. Tak sedikit orang yang kemudian dirugikan bahkan sampai tempat usaha atau lapangan pekerjaannya harus ditutup akibat tren yang sedang ramai di sekitarnya. (Widyastuti, 2022)

Setelah sosialisasi dilaksanakan kepada siswa SDN 007 Muara Kaman, edukasi mengenai literasi digital ini hendaknya terus disuarakan dengan jangkauan audiens yang jauh lebih luas. Masih banyak anak-anak bahkan orang dewasa yang harus diberikan edukasi mengenai literasi digital.

Sosialisasi dilaksanakan dengan memaparkan terlebih dahulu terkait eratnya keberadaan media sosial dengan kehidupan sehari-hari masyarakat. Kemudian dijelaskan terkait adanya bahaya *cyber bullying*, *cyber crime*, dan tren yang merugikan di media sosial. Penjelasan dilakukan dengan mengambil contoh perilaku para siswa pada saat memainkan *game* dan menggunakan media sosial *Tiktok*. Penulis menjelaskan bahwa memberikan komentar jahat serta menghina fisik seseorang di media sosial merupakan hal yang tidak boleh dilakukan. Selama penjelasan dilaksanakan ternyata masih ada siswa yang belum mengerti bahwa sekedar memberikan komentar negatif seperti contoh menyebut orang lain dengan sebutan “yatim” dengan maksud menghina itu tidak diperbolehkan. Selain itu, penulis juga menjelaskan bahwa dalam menggunakan media sosial tidak boleh sembarangan menyebarkan data pribadi. Penulis memberi contoh dengan fenomena akun-akun pemain *game* yang kerap terkena retas dan berdampak pada hilangnya akun-akun pada media sosial yang lain akibat data pribadi yang bocor dan akhirnya diretas oleh pihak yang tidak bertanggung jawab. Selama dilaksanakan sosialisasi, ternyata banyak siswa yang mengaku bahwa akun *game* mereka kerap terkena retas akibat tidak sengaja menyebarkan kata sandi akunnya kepada orang lain. Pada tren yang merugikan, penulis menjelaskan bahwa tidak semua tren yang ada di media

sosial itu baik untuk dilakukan. Penulis memberi contoh pada kasus tren lagu “sari roti” yang dinyanyikan dengan lirik yang kurang pantas. Tren ini sangat ramai di kalangan para siswa sehingga pada kehidupan sehari-hari mereka kerap kali menyanyikan lagu tersebut. Penulis menjelaskan bahwa tren tersebut tidak baik karena akibat ramainya tren tersebut, banyak penjual roti keliling dengan merek tersebut akhirnya enggan untuk berkeliling karena kerap diteriaki oleh anak-anak dengan lagu tersebut. Kemudian siswa diberikan pemahaman bahwa tren tersebut sangat merugikan para penjual roti tersebut dan sebagai warga digital yang baik kita harus menyeleksi tren yang baik dan tidak baik untuk ditiru. Setelah pemaparan materi selesai dilaksanakan, penulis memberikan kuis berhadiah untuk tiga orang siswa dengan pertanyaan terkait materi yang telah dijelaskan.



Gambar 1. Pemberian materi edukasi literasi digital kepada siswa kelas 5 SDN 007 Muara Kaman. Penulis memberikan materi terkait bahaya *cyberbullying*, *cybercrime*, dan tren media sosial yang merugikan
(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2023)



Gambar 2. Pelaksanaan sesi diskusi dengan siswa. Pada sesi diskusi, penulis juga memberikan kuis berhadiah kepada tiga siswa dengan pertanyaan terkait dengan materi yang telah dijelaskan

(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2023)



Gambar 3. Pemberian hadiah kepada siswa yang berhasil menjawab di sesi tanya-jawab

(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2023)



Gambar 4. Dokumentasi mahasiswa Universitas Mulawarman dengan siswa SDN 007 Muara Kaman

(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2023)

SIMPULAN

Kegiatan sosialisasi literasi digital yang dilaksanakan di SDN 007 Muara Kaman telah berjalan lancar sesuai dengan rencana yang disusun. Kegiatan ini dilaksanakan dengan tujuan agar masyarakat digital di masa depan dapat menjadi masyarakat digital yang sehat dan dapat mengoptimalkan fungsi media sosial dengan benar. Setelah sosialisasi dilaksanakan, mayoritas siswa dapat menangkap materi dengan baik dan mulai menerapkannya setelah sosialisasi berakhir. Namun, beberapa siswa yang lain masih ada yang kurang menangkap materi sehingga ketika ditanya ulang mengenai isi sosialisasi masih ada yang kebingungan. Berdasarkan respon dari sesi tanya jawab dan *review* pada akhir sosialisasi, siswa sudah teredukasi bahwa dalam menggunakan media sosial harus menerapkan etika dan tidak boleh asal sembarangan dalam mengirim komentar buruk kepada orang lain. Diharapkan setelah

dilakukannya sosialisasi ini kemampuan literasi digital siswa semakin meningkat yang kemudian menjadi awal dari terbentuknya kehidupan digital yang sehat.

UCAPAN TERIMA KASIH

Puji syukur atas kehadiran Tuhan Yang Maha Esa karena dengan ridho dan kehendak-Nya penulis bisa menyelesaikan kegiatan sosialisasi literasi digital ini dan menyelesaikan seluruh kegiatan Kuliah Kerja Nyata secara tuntas dan lancar. Adapun pada kesempatan ini penulis ingin mengucapkan banyak terima kasih kepada:

1. Teman-teman tim KKN KUKAR 62 Desa Teratak yang senantiasa kompak dan saling membantu dalam berbagai kegiatan sehingga kegiatan sosialisasi literasi digital ini dapat terlaksanakan dengan lancar.
2. Seluruh perangkat sekolah SDN 007 Muara Kaman yang sudah memberikan kesempatan bagi penulis untuk melaksanakan sosialisasi literasi digital.
3. Siswa-siswi kelas 5 SDN 007 Muara Kaman yang sudah bersedia mengikuti kegiatan sosialisasi yang dilaksanakan oleh penulis.
4. Kepala Desa Teratak dan seluruh perangkat desa.

DAFTAR PUSTAKA

- Annur, C. M. (2021). *BPS: 88,99% Anak 5 Tahun ke Atas Mengakses Internet untuk Media Sosial*. Databoks. <https://databoks.katadata.co.id/datapublish/2021/11/24/bps-8899-anak-5-tahun-ke-atas-mengakses-internet-untuk-media-sosial>
- Antoni, A. (2018). *Kejahatan Dunia Maya (Cyber Crime) Dalam Simak Online*. *Nurani: Jurnal Kajian Syari'ah Dan Masyarakat*, 17(2), 261–274. <https://doi.org/10.19109/nurani.v17i2.1192>
- M. Danuri. (2019). *Perkembangan Dan Transformasi Teknologi Digital*.

- Infokam*, 15(2), 116–123.
- Maramba, R. S. M., & Wulla, A. B. (2021). *Kenakalan Remaja dan Bahaya Kejahatan Dunia Maya (Cyber)*. *Abdi Wina Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(1), 29. <https://doi.org/10.58300/abdiwina.v1i1.188>
- Muhammad, J., & Nurul, F. (2020). *Dampak Negatif Cyberbullying Sebagai C-Crimedi Instagram*. *Jurnal Perpustakaan, Arsip Dan Dokumentasi*, 12(2).
- Mustofa, M., & Budiwati, B. H. (2019). *Proses Literasi Digital Terhadap Anak: Tantangan Pendidikan di Zaman Now*. *Pustakaloka*, 11(1), 114. <https://doi.org/10.21154/pustakaloka.v11i1.1619>
- Pratiwi, N., & Pritanova, N. (2017). *Pengaruh Literasi Digital Terhadap Psikologis Anak Dan Remaja*. *Semantik*, 6(1), 11. <https://doi.org/10.22460/semantik.v6i1p11-24.250>
- Putri, S. M. S. S. (2019). *Upaya Meningkatkan Pengetahuan Cyberbullying di Kalangan Remaja Milenial di SMAN 1 Pleret*. 1(11), 7–12.
- Rosa, M. C. (2022). *Penyebab Netizen Indonesia Disebut Paling Tidak Sopan se-Asia Tenggara*. *Kompas.Com*. <https://www.kompas.com/wiken/read/2022/03/26/110500081/penyebab-netizen-indonesia-disebut-paling-tidak-sopan-se-asia-tenggara>
- Septanto, H. (2018). *Pengaruh Hoax dan Ujaran Kebencian Sebuah Cyber Crime dengan Teknologi Sederhana di Kehidupan Sosial Masyarakat*. *Jurnal Sains Dan Teknologi*, 5(2), 157–162.
- Thabroni, G. (2022). *Metode Penelitian Deskriptif Kualitatif (Konsep & Contoh)*. *Serupa.Id*. <https://serupa.id/metode-penelitian-deskriptif-kualitatif-konsep-contoh/>
- Widyastuti, S. (2022). *7 Cara Cerdas dan Bijak Menggunakan Media Sosial*. *Fimela*. <https://www.fimela.com/lifestyle/read/5049641/7-cara-cerdas-dan-bijak-menggunakan-media-sosial>
- Yati, R. (2023). *Survei APJII: Pengguna Internet di Indonesia Tembus 215 Juta Orang*. *Bisnis Tekno*. <https://teknologi.bisnis.com/read/20230308/101/1635219/survei-apjii-pengguna-internet-di-indonesia-tembus-215-juta-orang>