

# Analisis Kemampuan Digital Siswa Sekolah Dasar Negeri Dukuh 03 Kota Salatiga

Yogi Ageng Sri Legowo<sup>\*1</sup>, Sega Satriya<sup>2</sup>

<sup>1,2</sup>Program Studi PGSD, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Darul Ulum Islamic Centre Sudirman GUPPI

E-mail: <sup>\*1</sup>agengyogi0@gmail.com, <sup>2</sup>sega.satriya7@gmail.com

## Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui gambaran kemampuan digital siswa di Sekolah Dasar Negeri Dukuh 03 Kota Salatiga. Jenis penelitian ini adalah kualitatif deskriptif atau penelitian yang akan menggambarkan tentang kemampuan digital siswa di Sekolah Dasar Negeri Dukuh 03 Kota Salatiga. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui pengisian angket dan wawancara. Berdasarkan hasil penelitian ditemukan bahwa (1) ketersediaan perangkat digital siswa SD Negeri Dukuh 03 tidak semua siswa memiliki perangkat digital, hanya 82,21% siswa telah memiliki sendiri atau memiliki dan bergantian dengan orang tua; (2) 59 (92,19%) siswa mengaku sudah mampu menggunakan perangkat digital secara mandiri di mana 95,31% dapat melakukan penelusuran (*browsing*) di internet, 85,94% siswa dapat membaca dan menulis melalui aplikasi/ *website*, 87,50% siswa dapat mengakses dan men-*download* aplikasi dari internet, dan 84,38% siswa dapat memahami video pembelajaran/tutorial dari internet; (3) respons siswa terhadap pembelajaran berbasis aplikasi/ *website* masih rendah, hanya 42 (65,63%) siswa yang dapat mengikuti pembelajaran dengan baik, namun 22 (34,38%) siswa lain kurang memahami pembelajaran.

**Kata Kunci:** kemampuan digital, literasi digital, siswa SD

## Abstract

*This study aims to describe the digital skills of students at the Dukuh 03 State Elementary School, Salatiga City. This type of research is descriptive qualitative or research that will describe the digital students' abilities at the Dukuh 03 State Elementary School, Salatiga City. Data collection techniques were carried out through filling out questionnaires and interviews. Based on the research, it was found that (1) the availability of digital devices for the students of SD Negeri Dukuh 03, not all students have digital devices, 82.21% of students have their own or have and take turns with their parents; (2) 59 (92.19%) students claimed to be able to use digital devices independently where 95.31% can browse (*browsing*) on the internet, 85.94% students can read and write through applications / websites, 87.50 % of students can access and download applications from the internet, and 84.38% of students can understand learning videos/tutorials from the internet; (3) Student responses to application/website-based learning are still low, only 42 (65.63%) students can follow the lesson well, but 22 (34.38%) other students do not understand the lesson.*

**Keywords:** digital skills, digital literacy, technology, internet

## PENDAHULUAN

Tahun 2021 pengguna internet di Indonesia meningkat 11 persen dari tahun sebelumnya, yaitu dari 175,4 juta menjadi 202,6 juta pengguna (Kominfo, 2021). Jika dibandingkan dengan data kependudukan semester II Tahun 2021 Kemendagri melalui Direktorat Jenderal Dukcapil sebesar 273.879.750 jiwa (<https://dukcapil.kemendagri.go.id/>), maka setidaknya terdapat 73, 97 % penduduk Indonesia telah menggunakan internet.

Internet merupakan kepanjangan dari *interconnected networking*, yang mempunyai arti hubungan komputer dengan berbagai tipe yang membentuk sistem jaringan yang mencakup seluruh dunia (jaringan komputer global) dengan melalui jalur telekomunikasi seperti telepon, *radio link*, satelit dan lainnya. Istilah internet sendiri berasal dari bahasa latin *inter*, yang berarti “antara”. Internet adalah sebuah dunia maya jaringan komputer (interkoneksi) yang terbentuk dari miliaran komputer di dunia. Internet merupakan hubungan antar berbagai jenis komputer dan jaringan di dunia yang berbeda sistem operasi maupun aplikasinya di mana hubungan

tersebut memanfaatkan kemajuan media komunikasi (telepon dan satelit) yang menggunakan protokol standar dalam berkomunikasi.

Onno W. Purbo (2005) menjelaskan bahwa internet pada dasarnya merupakan sebuah media yang digunakan untuk mengefisienkan sebuah proses komunikasi yang disambungkan dengan berbagai aplikasi, seperti *Web, VoIP, E-mail*. Pengertian internet secara umum (kbbi.kemdikbud.go.id) adalah jaringan komunikasi elektronik yang menghubungkan jaringan komputer dan fasilitas komputer yang terorganisasi di seluruh dunia melalui telepon atau satelit.

Sekarang ini, semakin muda usia anak-anak berkenalan dengan internet dan teknologi digital, durasi penggunaannya pun juga semakin lama, terutama selama masa Pandemi Covid 19. *Hongkong Playgroup Association*, sebuah LSM yang menyediakan layanan sosial untuk anak-anak dan remaja menemukan bahwa anak-anak dan remaja rata-rata menghabiskan waktu delapan setengah jam sehari di depan ponsel, kebanyakan media sosial (Republika.co.id). Di bidang pendidikan sendiri, revolusi besar tengah terjadi, memaksa praktisi pendidikan yang salah satunya adalah dosen untuk menerapkan pembelajaran dalam jaringan (daring) guna menghindari kontak fisik anggota sekolah dan mengurangi kemungkinan penularan virus covid-19 (Legowo, 2020).

Pemerintah melalui Surat Edaran Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 4 Tahun 2020 tentang Pelaksanaan Kebijakan Pendidikan dalam Masa Darurat Penyebaran Corona Virus Disease (Covid-19) dalam poin 2a (dua a) menyatakan bahwa belajar dari rumah melalui pembelajaran daring/jarak jauh dilaksanakan untuk memberikan pengalaman belajar yang bermakna bagi siswa, tanpa terbebani tuntutan menuntaskan seluruh capaian kurikulum untuk kenaikan kelas maupun kelulusan. Kemudian melalui Surat Edaran Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan nomor 15 Tahun 2020 tentang Pedoman Penyelenggaraan Belajar dari Rumah dalam Masa Darurat Penyebaran Corona Virus Disease (Covid-19), menyebutkan bahwa pembelajaran di rumah secara daring dapat menggunakan gawai (*gadget*) maupun laptop melalui beberapa portal yang disediakan oleh Kemendikbud sesuai surat edaran nomor 15 halaman 2 dan 3. Momen tersebut menyadarkan dunia pendidikan akan pentingnya literasi digital dan keterampilan menggunakan perangkat digital yang dapat mengakses internet.



Gambar 1. Kurikulum dalam empat modul literasi digital  
(Sumber: [aptika.kominfo.go.id/](http://aptika.kominfo.go.id/))

Penggunaan internet sebagai salah satu sumber informasi sejatinya tidak selalu memiliki dampak positif, karena dengan jumlah data yang besar dan bersumber dari mana saja menyebabkan adanya kemungkinan informasi/ data yang membawa dampak negatif pada anak. Junida (2019) menyampaikan bahwa sedikitnya terdapat tiga dampak negatif pada anak dari kecanduan internet yaitu (1) tumbuh kembang anak menjadi tidak optimal karena anak terlalu lama duduk asyik dengan gadget; (2) anak dan remaja dapat mengalami kecanduan untuk selalu menggunakan *gadget*; dan (3) kemungkinan anak menggunakan *gadget* untuk bermain, berkomunikasi dengan orang lain di dunia maya dan mengakses pornografi”.

Kahairuni (2016) menyimpulkan bahwa penggunaan internet khususnya media sosial juga berdampak negatif pada pendidikan akhlak anak. Hal ini diperlihatkan dari banyaknya anak yang menggunakan media sosial yang ada bukan untuk belajar tetapi untuk kesibukan mereka di jejaring sosial misalnya; *Facebook, Twitter, Instagram* dan lainnya, yang pada akhirnya membuat anak lalai terhadap tugas-tugasnya, anak-anak menjadi kurang disiplin dan mudah mencontek karya-karya orang lain. Selain itu, sosial media identik dengan pornografi, hal ini karena sosial media memiliki kemampuan menyampaikan informasi yang tinggi termasuk gambar-gambar pornografi dan kekerasan yang bisa menyebabkan kemerosotan pendidikan akhlak anak.

Penelitian Aheniwati (2019) menyimpulkan bahwa dampak negatif yang dapat ditimbulkan oleh internet bagi anak adalah (1) menyalahgunakan kebebasan dalam mengakses internet yang telah diberikan orang tua dengan mengakses situs yang tidak layak atau pornografi; (2) anak bersikap *introvert* karena menghabiskan waktu yang lama dalam mengakses internet; (3) kecanduan internet yang berakibat tidak peduli dengan lingkungan sekitar; serta dapat (4) menimbulkan tindak kekerasan atau kriminal. Mutiah (2021) yang melakukan penelitian pada anak usia sekolah dasar menyimpulkan bahwa dampak negatif yang diakibatkan oleh internet adalah perkenalan yang berujung pada penipuan, perlakuan *bullying* melalui media sosial, muatan konten pornografi yang dapat merusak moral anak, pelaku kejahatan lebih leluasa dan maraknya kasus penipuan melalui media *online*.

Penelitian dan pendapat ahli di atas tidak semata-mata menjadi hambatan bagi pemanfaatan teknologi dan informasi, melainkan bentuk tantangan bagi dunia pendidikan untuk berkolaborasi membuat skema pembelajaran yang memanfaatkan teknologi gadget dan informasi internet seefektif dan seefisien mungkin dalam pembelajaran. Salah satu upaya mengatasi tantangan tersebut adalah dengan meningkatkan kemampuan digital siswa serta mengembangkan system belajar dalam jaringan yang aman bagi siswa sekolah dasar. Bagaimanapun perkembangan zaman akan menuntut kita untuk beradaptasi, salah satunya mengadaptasi teknologi dan informasi dalam pembelajaran.

Pada sektor pendidikan, manfaat nyata kecerdasan digital dapat dicermati dari transformasi model pembelajaran yang tidak lagi menggunakan *traditional class. Teaching methods* pun telah berkembang dengan adanya model *hybrid, blended learning, online class* dengan pemanfaatan internet. Perubahan ini membuat proses pembelajaran menjadi lebih efektif dan efisien dengan ekosistem pembelajaran baru yang lebih “merdeka belajar”. Mutiah (2021) mencatat beberapa dampak positif dari internet bagi anak antara lain mempermudah anak mencari pelajaran secara cepat, membantu anak mengatasi keterbatasan waktu dan tenaga, mengenal budaya yang lebih variatif, membuka dan memanfaatkan jejaring sosial, membuka informasi tentang berbagai hal.

Bagi siswa internet menawarkan kesempatan untuk belajar secara mandiri yang cepat murah dan tanpa batas. Sekali lagi, manfaat penggunaan teknologi dan *gadget* tersebut hanya dapat dimaksimalkan jika siswa memiliki kemampuan digital dan literasi internet yang baik. Penggunaan aplikasi dan sistem pembelajaran dalam jaringan (*daring*) juga harus disesuaikan dengan kemampuan teknologi dan informasi anak. Jangan sampai tujuan pembelajaran tidak tercapai hanya karena waktu siswa yang habis karena bingung dalam menggunakan sistem

pembelajaran daring yang ditawarkan guru. Melihat hal tersebut, maka penelitian ini bertujuan untuk mendiskripsikan kemampuan digital siswa sekolah dasar, yang akan fokus pada subjek siswa SD Negeri Dukuh 03 Kota Salatiga.

### **METODE**

Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif dengan pendekatan kualitatif. Menurut Sugiyono (2016: 9) metode deskriptif kualitatif adalah metode penelitian yang berdasarkan pada filsafat *postpositivisme* digunakan untuk meneliti pada kondisi objek yang alamiah dimana peneliti adalah sebagai instrumen kunci teknik pengumpulan data dilakukan secara trigulasi (gabungan), analisis data bersifat kualitatif, dan hasil penelitian kualitatif lebih menekankan makna daripada generalisasi. Penelitian deskriptif kualitatif bertujuan untuk menggambarkan, melukiskan, menerangkan, menjelaskan dan menjawab secara lebih rinci permasalahan yang akan diteliti dengan mempelajari semaksimal mungkin seorang individu, suatu kelompok atau suatu kejadian. Dalam penelitian kualitatif manusia merupakan instrumen penelitian dan hasil penulisannya berupa kata-kata atau pernyataan yang sesuai dengan keadaan sebenarnya.

Penelitian ini dilakukan di SD Negeri Dukuh 03 yang bertempat di Jalan Srikandi No. 1, Dukuh, Kecamatan Sidomukti, Kota Salatiga. Waktu pelaksanaan penelitian dilaksanakan pada 26 April 2022. Alasan penulis memilih SD Negeri Dukuh 03 sebagai tempat pelaksanaan penelitian adalah berdasar pengamatan melalui observasi dan pendataan menemukan hampir sebagian besar siswa memiliki perangkat digital namun belum semuanya mampu untuk menggunakan dan memanfaatkannya dengan baik dalam pembelajaran. Sehingga penulis memiliki pemikiran untuk menganalisis kemampuan digital siswa di sekolah dasar (SD) Negeri Dukuh 03 Salatiga sebagai objek penelitian.

Menurut Sugiyono (2016: 19), objek penelitian adalah sasaran ilmiah untuk mendapatkan data dengan tujuan dan kegunaan tertentu tentang suatu hal yang objektif, *valid* dan *reliable* tentang suatu hal (variabel tertentu). Objek penelitian yang diteliti yaitu bagaimana kemampuan digital yang dimiliki siswa-siswi SD Negeri Dukuh 03 kota Salatiga. Sedangkan yang dijadikan sebagai subjek dalam penelitian ini adalah siswa baik laki-laki maupun perempuan kelas 3, 4, dan 5 di Sekolah Dasar (SD) Negeri Dukuh 03 Kota Salatiga.

Teknik perolehan data dalam penelitian ini menggunakan teknik wawancara dan pengisian instrumen (angket). Menurut Sugiyono (2016: 246) mengemukakan teknik analisis data merupakan aktivitas dalam analisis data kualitatif dilakukan secara interaktif dan berlangsung secara terus menerus sampai tuntas, sehingga datanya sudah jenuh. Aktivitas dalam analisis data ini, yaitu: (1) reduksi data, mereduksi data berarti merangkum, memilih hal-hal yang pokok, memfokuskan pada hal-hal penting, lalu dicari tema dan polanya; (2) penyajian data, melalui penyajian data tersebut, maka data terorganisir, tersusun dalam pola hubungan, sehingga akan semakin mudah dipahami; (3) penarikan kesimpulan/verifikasi, kesimpulan awal yang dikemukakan masih bersifat sementara, dan akan berubah bila tidak ditemukan bukti-bukti yang kuat yang mendukung pada tahap pengumpulan data berikutnya. Kesimpulan dalam penelitian kualitatif mungkin dapat menjawab rumusan masalah yang dirumuskan sejak awal, tetapi mungkin juga tidak, karena seperti telah dikemukakan bahwa masalah dan rumusan masalah dalam penelitian kualitatif masih bersifat sementara dan akan berkembang setelah peneliti berada di lapangan.

### **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Dari hasil data pengisian angket siswa, ketersediaan perangkat digital (*handphone/smartphone*) yang dimiliki siswa SD Dukuh 03 Kota Salatiga cukup tinggi, yaitu dari 64 responden ada sekitar 53 (82,81%) siswa yang sudah memiliki perangkat, sedangkan

11 (17,19%) siswa belum memiliki perangkat digital. Dari seluruh siswa, terdapat 22 (34,38%) siswa memiliki perangkat sendiri dan 31 (48,44%) milik orang tua dan harus bergantian dengan orang tua.

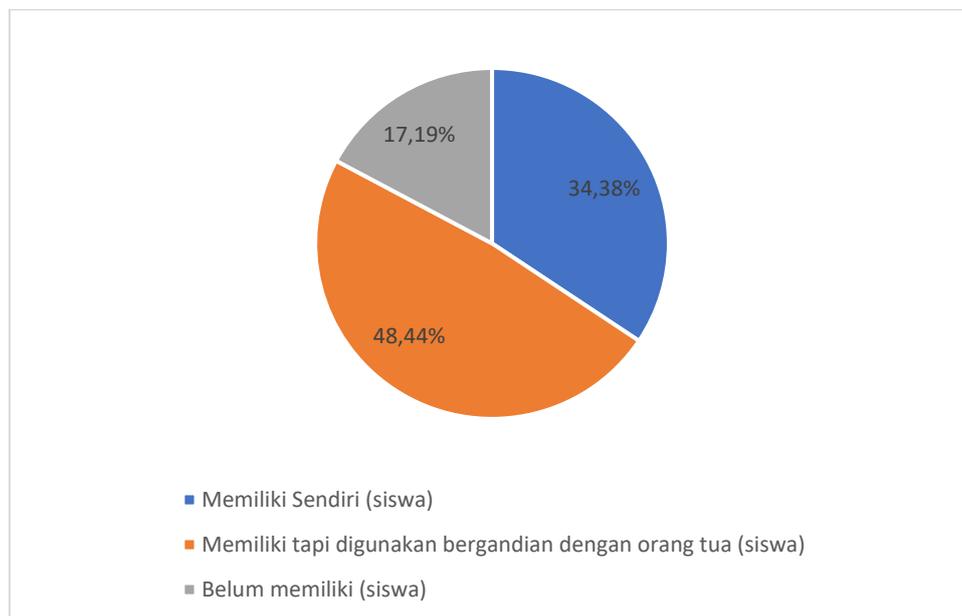


Diagram 1. Ketersediaan Perangkat Digital (Siswa)

Data ketersediaan perangkat menjadi sangat penting dalam memutuskan menggunakan metode pembelajaran daring yang tepat bagi siswa serta mengatasi berbagai hambatan di lapangan. Salah satu solusi yang ditawarkan oleh pemerintah misalnya; penggunaan media dan sumber belajar pembelajaran luring seperti televisi (Program Belajar dari Rumah melalui TVRI), radio, modul belajar mandiri dan lembar kerja, bahan ajar cetak dan alat peraga dan media belajar dari benda lingkungan sekitar sesuai Surat Edaran Nomor 15 Tahun 2020 Kemendikbud tentang Pedoman penyelenggaraan Belajar dari Rumah dalam Masa Darurat Penyebaran Corona Virus Disease (Covid-19).



Diagram 2. Data Kemampuan Menggunakan Perangkat Digital (*Handphone/Smartphone*)

Dari data kemampuan siswa menggunakan perangkat diperoleh data sebanyak 59 (92,19%) siswa telah mampu menggunakan perangkat digital secara mandiri dan hanya 5 (7,81%) siswa belum mampu menggunakan perangkat digital secara mandiri. Siswa dapat dikatakan mampu menggunakan perangkat digital dalam penelitian ini dibatasi setidaknya mampu: (1) melakukan penelusuran (*browsing*) di internet; (2) membaca dan menulis melalui aplikasi/ *website*; (3) mengakses dan men-*download* aplikasi dari internet; dan (4) memahami video pembelajaran/tutorial dari internet. Adapun data rincian kemampuan digital dapat dilihat pada diagram berikut.

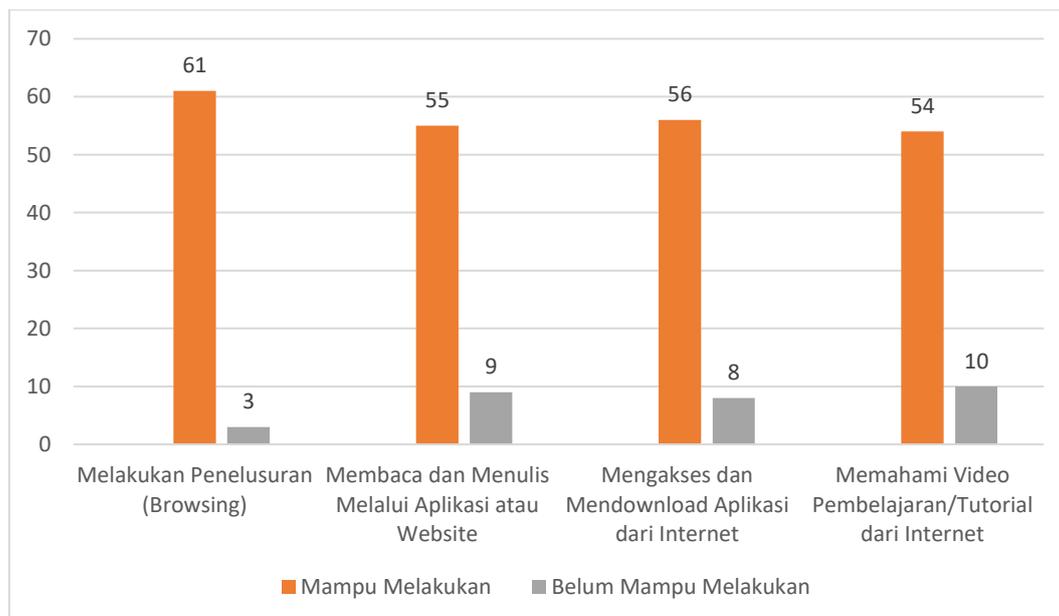


Diagram 3. Data Kemampuan Digital yang sudah Dimiliki Siswa SD Negeri Dukuh 03

Berdasar data di atas, kemampuan digital yang telah dimiliki siswa SD Negeri Dukuh 03 Salatiga cukup tinggi, yakni:

- Melakukan penelusuran (*browsing*) di internet = 95,31%
- Membaca dan menulis melalui aplikasi/ *website* = 85,94%
- Mengakses dan men-*download* aplikasi dari internet = 87,50%
- Memahami video pembelajaran/ tutorial dari internet = 84,38%

Dari data yang diperoleh dalam penelitian ini menunjukkan bahwa kemampuan penggunaan perangkat digital siswa cukup tinggi. Tentu saja, standar kemampuan yang mereka memiliki sebatas pada pekerjaan sederhana, misal melakukan penelusuran secara sederhana dan terbatas sesuai dengan umur mereka. Tidak hanya kemampuan yang tinggi, perkembangan perangkat digital yang semakin canggih dan mudah membuat siswa mampu memanfaatkan internet secara cepat, tepat dan aman.



Diagram 4. Respons Siswa terhadap Pembelajaran dengan Menggunakan Aplikasi atau Website yang pernah Dilaksanakan

Dari sisi pembelajaran, peneliti berusaha mencari tahu respons siswa terhadap pembelajaran yang memanfaatkan aplikasi atau web yang pernah mereka laksanakan. Terdapat 42 (65.63%) siswa dapat mengikuti pembelajaran dengan baik, namun 22 (34,38%) siswa lainnya kurang dapat mengikuti pembelajaran. Dengan jumlah presentase siswa yang memiliki perangkat digital dan kemampuan yang cukup tinggi, tentu saja respons tersebut merupakan temuan yang menarik. Dari hasil wawancara, peneliti menemukan beberapa kendala yang ditemui diantaranya: (1) karena memang belum memiliki media penunjang (*handphone/smartphone*) untuk digunakan; (2) media pembelajaran yang disajikan kurang praktis dan menarik; dan (3) kemampuan literasi digital yang dimiliki belum sesuai. Literasi digital atau kemampuan digital atau *digital skill* di sekolah dasar (SD) merupakan kecakapan menggunakan media digital dengan baik, benar, dan bertanggung jawab untuk memperoleh informasi pembelajaran, mencari solusi masalah, menyelesaikan tugas belajar, serta mengomunikasikan berbagai kegiatan belajar dengan insan pembelajaran lainnya.

Ketidaksesuaian bukan berarti rendahnya keterampilan menggunakan perangkat digital namun sikap, motivasi belajar dan pengendalian diri untuk tidak menggunakan perangkat digital itu untuk mengakses kegiatan di luar belajar pada saat jam pelajaran berlangsung. Hal ini seperti yang ditemukan oleh Khairuni (2016), yang menyatakan bahwa banyak anak yang menggunakan media sosial (*facebook, twitter, instagram* dan sosial media lain) sehingga lalai dengan tugas dan kurang disiplin. Di samping itu, berkembangnya dunia permainan yang kurang edukatif menjadi tantangan sendiri bagi dunia pendidikan. Guru dituntut untuk memanfaatkan unsur menarik, menantang dan menyenangkan seperti dalam permainan agar siswa lebih termotivasi untuk mengikuti pembelajaran.

## SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian tersebut dapat disimpulkan bahwa (1) ketersediaan perangkat digital siswa SD Negeri Dukuh 03 tidak semua siswa memiliki perangkat digital 11 (17,19%) siswa atau hanya 82,21% siswa telah memiliki sendiri atau memiliki dan bergantian dengan orang tua; (2) 59 (92,19%) siswa mengaku sudah mampu menggunakan perangkat digital secara mandiri di mana 95,31% dapat melakukan penelusuran (*browsing*) di internet, 85,94% siswa dapat membaca dan menulis melalui aplikasi/ *website*, 87,50% siswa dapat mengakses dan *download* aplikasi dari internet, dan 84,38% siswa dapat memahami video

pembelajaran/ tutorial dari internet; (3) respons siswa terhadap pembelajaran berbasis aplikasi/ *website* masih rendah, di mana hanya 42 (65,63%) siswa yang dapat mengikuti pembelajaran dengan baik, namun 22 (34,38%) siswa lain kurang memahami pembelajaran.

#### DAFTAR RUJUKAN

- Ali, Ibrahim Gufran, dkk. (2017). Peta jalan: gerakan literasi nasional. Tim GLN Kemendikbud. [http://gln.kemdikbud.go.id/glnsite/wpcontent/uploads/2017/08/peta-jalan-gln\\_rev.pdf](http://gln.kemdikbud.go.id/glnsite/wpcontent/uploads/2017/08/peta-jalan-gln_rev.pdf). Diakses 27 April 2022.
- Aheniwati. (2019). Pengaruh internet pada anak. *Edukasia*, 6(2), 53-60
- Fitri, Sulidar. (2017). Dampak positif dan negatif sosial media terhadap perubahan sosial anak. *Naturalistic*, 1(2), 118-123.
- Gani, A. G. (2018). Pengenalan teknologi internet dan dampaknya. <https://journal.universitassuryadarma.ac.id/index.php/jsi/article/view/49/47>. Diakses 27 April 2022.
- Harahap, M. A., Adeni, S. (2021). Aksesibilitas anak terhadap media: internet sehat bagi anak. *Jurnal Profesional FIS UNIVED*, 8(1).
- Junida, Dwi Surti. (2019). Kecanduan online anak usia dini. *Jurnal Walasuji*, 10(1), 57-68.
- Kahairuni, Nisa. (2016). Dampak positif dan negatif sosial media terhadap pendidikan akhlak anak. *Jurnal Edukasi*, 2(1), 91-106.
- Kemendikbud. (2017). *Panduan literasi digital untuk guru Sekolah Dasar*. Jakarta: Direktorat Jenderal Pendidikan Dasar dan Menengah Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia.
- Kemendikbud. (2020). Surat Edaran Nomor 4 Tahun 2020 Tentang Pelaksanaan Kebijakan Pendidikan dalam Masa Darurat Penyebaran Corona Virus Disease (Covid-19). Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia.
- Kemendikbud. (2020). Surat Edaran Nomor 15 Tahun 2020 Tentang Pedoman Penyelenggaraan Belajar Dari Rumah Dalam Masa Darurat Penyebaran Corona Virus Disease (Covid-19). Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia.
- Legowo, Yogi Ageng Sri. (2020). Kesiapan dan kendala pembelajaran berbasis projek melalui media daring pada mahasiswa Universitas Darul Ulum Islamic Centre Sudirman Guppi. *Jurnal Wawasan Pengembangan Pendidikan*, 8(2), 62-68.
- Mutiah. (2021). Dampak internet bagi anak usia Sekolah Dasar. <https://radarsemarang.jawapos.com/rubrik/untukmuguruku/2021/03/17/dampak-internetbagi-anak-usia-sekolah-dasar/> Diakses pada 28 April 2022.
- Purbo, Onno W. (2005). *Buku pegangan internet wireless dan hotspot*. PT Elex Media Komputindo. Jakarta.
- Sugiyarto, E. C. (2021). Kecerdasan digital, disrupti dan indonesia maju. *Artikel Humas Kemensetneg RI*.
- Tuna, Yulisnawati. (2021). Literasi digital dalam pembelajaran di SD sebagai upaya peningkatan kualitas pendidik. *Journal Pascasarjana Universitas Negeri Gorontalo*. <https://aptika.kominfo.go.id/2021/09/warganet-meningkat-indonesia-perlu-tingkatkan-nilai-budaya-di-internet/>
- <https://www.republika.co.id/berita/qj12bq423/pandemi-membuat-anak-muda-lebih-banyak-menatap-layar-ponsel>
- <https://kbbi.kemdikbud.go.id/entri/internet>