

## ***DIGITAL LEARNING TECHNOLOGY EDUCATION FOR JUNIOR HIGH SCHOOL STUDENTS***

### **EDUKASI TEKNOLOGI PEMBELAJARAN DIGITAL UNTUK SISWA SEKOLAH MENENGAH PERTAMA**

**Juna Eska<sup>1\*</sup>, Dinda Djesmedi<sup>2</sup>, M.Syahputra<sup>3</sup>**

<sup>1</sup> Teknik Informatika, Universitas Putra Indonesia YPTK Padang, Indonesia

<sup>2</sup> Bisnis Digital, Universitas Syedza Saintika, Indonesia

<sup>3</sup> Manajemen Informasi Kesehatan, Universitas Syedza Saintika, Indonesia

Email: dosen.junaeska@gmail.com<sup>1\*</sup>

**NO WhatsApp Aktif Penulis (Wajib di isi): 08224686579**

**Recieve: 16 May 2026**

**Reviewed: 22 May 2026**

**Accepted: 16 Juni 2026**

**Abstract:** The rapid development of information technology has encouraged the widespread use of digital information systems among junior high school students. However, the utilization of these technologies is not always accompanied by adequate understanding of responsible, safe, and ethical use. This community service activity aims to improve students' digital literacy through education on the wise use of digital information systems. The methods employed include counseling sessions, interactive training, and simulations of relevant digital applications. The materials covered include an introduction to digital information systems, digital ethics, personal data security, as well as the positive and negative impacts of digital technology usage. The results of the activity indicate an improvement in students' understanding of the importance of using digital information systems wisely, as reflected in their increased awareness of data security and responsible technology use. Therefore, this activity is expected to contribute to the development of a generation that is smart, critical, and responsible in utilizing digital technology in the information era.

**Keyword:** *digital information systems, digital literacy, junior high school students, information security, technology education.*

**Abstrak:** Perkembangan teknologi informasi yang pesat telah mendorong penggunaan sistem informasi digital di kalangan siswa Sekolah Menengah Pertama (SMP). Namun, pemanfaatan teknologi tersebut belum sepenuhnya diiringi dengan pemahaman yang baik mengenai penggunaan yang bijak, aman, dan bertanggung jawab. Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan untuk meningkatkan literasi digital siswa SMP melalui edukasi pemanfaatan sistem informasi digital secara bijak. Metode yang digunakan meliputi penyuluhan, pelatihan interaktif, serta simulasi penggunaan aplikasi digital yang relevan dengan kebutuhan siswa. Materi yang diberikan mencakup pengenalan sistem informasi digital, etika penggunaan teknologi, keamanan data pribadi, serta dampak positif dan negatif penggunaan media digital. Hasil kegiatan menunjukkan adanya peningkatan pemahaman siswa terhadap pentingnya penggunaan sistem informasi digital secara bijak, yang ditandai dengan meningkatnya kesadaran dalam menjaga keamanan data dan penggunaan teknologi secara bertanggung jawab. Dengan demikian, kegiatan ini diharapkan dapat membentuk generasi muda yang cerdas, kritis, dan bijak dalam memanfaatkan teknologi digital di era informasi.

**Keyword:** sistem informasi digital, literasi digital, siswa SMP, keamanan informasi, edukasi teknologi.



## PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi pada era digital telah membawa perubahan besar dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk di bidang pendidikan. Transformasi digital dalam dunia pendidikan ditandai dengan meningkatnya penggunaan perangkat teknologi, internet, aplikasi pembelajaran, serta media interaktif dalam proses belajar mengajar (Annisa & Mus, n.d.). Teknologi pembelajaran digital tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu pembelajaran, tetapi juga menjadi sarana utama dalam meningkatkan efektivitas, fleksibilitas, dan kualitas pendidikan (Gagaramusu et al., 2025). Kondisi ini semakin diperkuat setelah terjadinya percepatan digitalisasi pendidikan pasca pandemi COVID-19 yang mendorong sekolah untuk mengintegrasikan teknologi dalam kegiatan pembelajaran sehari-hari (Astriani et al., 2025).

Pada jenjang Sekolah Menengah Pertama (SMP), pemanfaatan teknologi pembelajaran digital menjadi sangat penting karena siswa berada pada fase perkembangan kognitif dan sosial yang aktif. Generasi remaja saat ini dikenal sebagai generasi *digital native* yang memiliki kedekatan tinggi dengan perangkat teknologi (Abdillah & Daulay, 2025). Namun, kedekatan tersebut belum sepenuhnya diimbangi dengan kemampuan memanfaatkan teknologi secara produktif dan edukatif. Banyak siswa masih menggunakan teknologi digital lebih dominan untuk hiburan dibandingkan sebagai sarana pembelajaran (Studi et al., 2022). Oleh karena itu, edukasi teknologi pembelajaran digital diperlukan agar siswa mampu menggunakan teknologi secara bijak, efektif, dan mendukung peningkatan kompetensi akademik maupun literasi digital (Sukmawati et al., 2022).

Literasi digital menjadi salah satu kompetensi utama abad ke-21 yang harus dimiliki peserta didik. Kemampuan ini mencakup keterampilan mengakses informasi, mengevaluasi sumber informasi, menggunakan aplikasi pembelajaran, berkomunikasi secara digital, serta menjaga etika dan keamanan dalam penggunaan teknologi (Tarjiah, 2025). Pemerintah Indonesia melalui berbagai kebijakan pendidikan juga mendorong implementasi transformasi digital di sekolah sebagai bagian dari penguatan kualitas sumber daya manusia (Sukmawati et al., 2022). Akan tetapi, implementasi teknologi pembelajaran digital di tingkat SMP masih menghadapi berbagai tantangan, seperti rendahnya pemahaman siswa terhadap pemanfaatan platform digital pembelajaran, kurangnya pendampingan penggunaan teknologi secara edukatif, serta kesenjangan kemampuan digital antar peserta didik (Amin et al., 2025).

Berbagai pengabdian sebelumnya menunjukkan bahwa teknologi pembelajaran digital memiliki pengaruh positif terhadap motivasi dan hasil belajar siswa. Pengabdian yang dilakukan menyatakan bahwa integrasi teknologi digital dalam pembelajaran mampu meningkatkan keterlibatan siswa dan memperluas akses pendidikan (On & Terms, 2023). Selain itu, pengabdian oleh (Bond et al., 2020) menunjukkan bahwa penggunaan platform digital interaktif dapat meningkatkan partisipasi aktif siswa dalam pembelajaran.

Selanjutnya, pengabdian oleh Dwiyo Wasis D. menegaskan bahwa pemanfaatan teknologi pembelajaran digital di sekolah Indonesia masih memerlukan penguatan dalam aspek edukasi penggunaan media digital. Pengabdian (Haleem et al., 2022) juga menjelaskan bahwa keberhasilan implementasi pembelajaran digital tidak hanya bergantung pada ketersediaan teknologi, tetapi juga pada kesiapan pengguna dalam memanfaatkan teknologi tersebut secara optimal. Sementara itu, pengabdian oleh (Rengur et al., 2025) menemukan bahwa siswa SMP masih memiliki tingkat literasi digital yang beragam sehingga diperlukan program edukasi teknologi pembelajaran yang lebih terstruktur.

Meskipun berbagai pengabdian telah membahas pemanfaatan teknologi digital dalam pendidikan, sebagian besar pengabdian masih berfokus pada efektivitas media pembelajaran atau penggunaan platform tertentu dalam proses belajar mengajar (Weetebula & Daya, 2025). Pengabdian yang secara khusus membahas edukasi teknologi pembelajaran digital bagi siswa SMP sebagai upaya meningkatkan pemahaman, kesiapan, dan literasi digital siswa masih relatif terbatas (Subagyo & Selatan, 2025).

Pengabdian lainnya cenderung menitikberatkan pada perspektif guru atau sistem pembelajaran. Sementara itu aspek edukasi langsung kepada siswa mengenai penggunaan teknologi pembelajaran digital secara produktif belum banyak dikaji secara mendalam (Gagaramusu et al., 2025).

Berdasarkan kesenjangan pengabdian tersebut, pengabdian ini menawarkan kebaruan berupa pendekatan edukatif yang berfokus pada peningkatan pemahaman siswa SMP terhadap penggunaan teknologi pembelajaran digital secara efektif, aman, dan produktif (Helmi, 2024). Pengabdian ini tidak hanya menilai penggunaan teknologi dalam pembelajaran, tetapi juga mengkaji bagaimana edukasi teknologi digital dapat

meningkatkan literasi digital siswa, motivasi belajar, serta kemampuan memanfaatkan platform pembelajaran secara mandiri (Wutun, 2025). Kebaruan lainnya terletak pada integrasi aspek literasi digital, etika penggunaan teknologi, dan pemanfaatan aplikasi pembelajaran dalam satu model edukasi yang disesuaikan dengan karakteristik siswa SMP (Ariyani et al., 2024).

Pengabdian ini menjadi penting dilakukan karena perkembangan teknologi digital yang sangat cepat menuntut siswa untuk memiliki kemampuan adaptasi yang baik dalam proses pembelajaran (Simanullang et al., 2025). Tanpa edukasi yang tepat, penggunaan teknologi digital berpotensi menimbulkan dampak negatif seperti ketergantungan gawai, penyalahgunaan media digital, rendahnya kemampuan menyaring informasi, serta menurunnya efektivitas belajar (Terhadap & Mental, 2025). Oleh sebab itu, diperlukan suatu upaya edukasi yang mampu mengarahkan siswa agar memanfaatkan teknologi sebagai sarana pengembangan pengetahuan dan keterampilan belajar (Ainy & Jember, 2024).

Tujuan dari pengabdian ini adalah untuk menganalisis dan mendeskripsikan edukasi teknologi pembelajaran digital bagi siswa Sekolah Menengah Pertama dalam meningkatkan literasi digital, pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi, serta kesiapan siswa menghadapi tantangan pendidikan di era digital (Wamena, 2024). Selain itu, pengabdian ini juga bertujuan untuk mengidentifikasi efektivitas edukasi teknologi pembelajaran digital dalam mendukung proses belajar siswa secara lebih interaktif, mandiri, dan inovatif (Zaenudin et al., 2020).

### **METODE KEGIATAN**

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dilaksanakan dengan menggunakan pendekatan edukatif dan partisipatif yang bertujuan untuk meningkatkan pemahaman siswa Sekolah Menengah Pertama (SMP) dalam memanfaatkan sistem informasi digital secara bijak, aman, dan bertanggung jawab. Pelaksanaan kegiatan dirancang secara sistematis melalui beberapa tahapan yang saling berkesinambungan, yaitu tahap persiapan, pelaksanaan, evaluasi, dan tindak lanjut.

Pada tahap persiapan, tim pelaksana terlebih dahulu melakukan identifikasi kebutuhan siswa terkait pemanfaatan sistem informasi digital melalui observasi dan wawancara dengan pihak sekolah. Kegiatan ini bertujuan untuk memperoleh gambaran mengenai tingkat pemahaman siswa serta permasalahan yang dihadapi dalam penggunaan teknologi digital. Selanjutnya dilakukan koordinasi dengan pihak sekolah untuk menentukan jadwal pelaksanaan, lokasi kegiatan, serta jumlah peserta yang akan mengikuti program. Berdasarkan hasil identifikasi kebutuhan tersebut, tim menyusun materi pelatihan yang mencakup pengenalan sistem informasi digital, etika penggunaan teknologi, keamanan data pribadi, serta dampak positif dan negatif penggunaan teknologi digital. Untuk mendukung efektivitas penyampaian materi, tim juga menyiapkan berbagai media pembelajaran berupa slide presentasi, modul edukasi, dan studi kasus sederhana yang relevan dengan kehidupan sehari-hari siswa.



Gambar 1. Pelaksanaan Kegiatan

Tahap pelaksanaan kegiatan dilakukan secara terstruktur dan interaktif. Kegiatan edukasi pada Gambar.1 dilaksanakan dalam bentuk pelatihan yang melibatkan partisipasi aktif siswa. Metode yang digunakan meliputi ceramah atau penyuluhan untuk memberikan pemahaman dasar mengenai sistem informasi digital dan literasi digital. Selain itu, siswa diajak berdiskusi secara interaktif mengenai pengalaman mereka dalam menggunakan teknologi digital sehingga terjadi pertukaran informasi dan pemahaman yang lebih mendalam. Kegiatan juga dilengkapi dengan simulasi dan praktik langsung yang memungkinkan siswa mempraktikkan penggunaan aplikasi digital secara bijak serta memahami cara mengelola dan melindungi data pribadi. Untuk memperkuat pemahaman siswa, diberikan pula beberapa studi kasus yang dianalisis dan

didiskusikan bersama sehingga peserta dapat mengidentifikasi permasalahan serta menentukan solusi yang tepat terkait penggunaan teknologi digital.

Selanjutnya, tahap evaluasi dilakukan untuk mengukur tingkat keberhasilan kegiatan yang telah dilaksanakan. Evaluasi dilakukan melalui pemberian pre-test dan post-test untuk mengetahui peningkatan pengetahuan dan pemahaman siswa setelah mengikuti pelatihan. Selain itu, observasi terhadap partisipasi siswa selama kegiatan berlangsung juga dilakukan untuk menilai keterlibatan dan antusiasme peserta. Tim pelaksana juga membagikan kuesioner umpan balik guna memperoleh informasi mengenai tingkat kepuasan peserta serta efektivitas materi dan metode yang digunakan dalam kegiatan.

Sebagai upaya menjaga keberlanjutan program, dilakukan tahap tindak lanjut setelah kegiatan selesai. Pada tahap ini, tim memberikan modul edukasi digital kepada siswa dan pihak sekolah sebagai bahan pembelajaran lanjutan. Selain itu, pihak sekolah didorong untuk mengintegrasikan kegiatan literasi digital secara berkelanjutan dalam proses pembelajaran. Tim juga memberikan rekomendasi terkait penggunaan sistem informasi digital yang aman, bijak, dan bertanggung jawab agar siswa mampu menerapkan pengetahuan yang diperoleh dalam kehidupan sehari-hari.

Secara keseluruhan, alur pelaksanaan kegiatan meliputi identifikasi kebutuhan, koordinasi dengan sekolah, penyusunan materi dan media pembelajaran, pelaksanaan pelatihan melalui metode ceramah, diskusi, dan simulasi, evaluasi melalui pre-test dan post-test, penyusunan laporan kegiatan, serta tindak lanjut program. Metode ini dirancang tidak hanya untuk memberikan pemahaman teoritis, tetapi juga pengalaman praktis kepada siswa sehingga diharapkan mampu meningkatkan literasi digital dan membentuk perilaku penggunaan sistem informasi digital yang bijak, aman, dan bertanggung jawab.

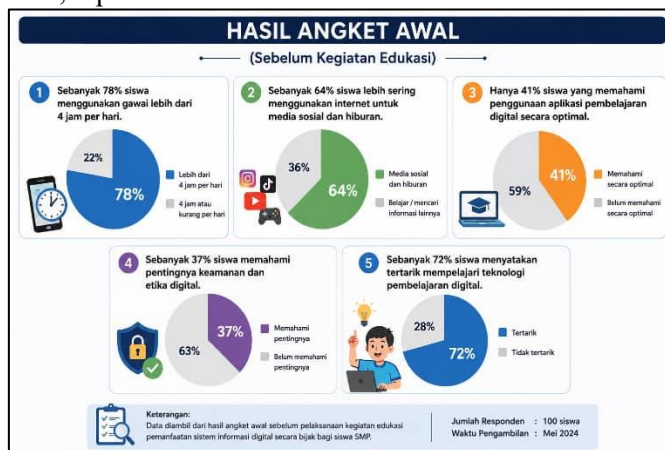
## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Hasil

Edukasi mengenai teknologi pembelajaran digital untuk anak Sekolah Menengah Pertama (SMP) dilakukan untuk mengetahui tingkat pemahaman siswa terhadap penggunaan teknologi digital dalam proses pembelajaran serta dampak edukasi yang diberikan terhadap peningkatan literasi digital siswa. Kegiatan pengabdian dilaksanakan melalui observasi, penyebaran angket, wawancara, serta pemberian edukasi terkait pemanfaatan platform pembelajaran digital kepada siswa SMP.

Hasil pengabdian menunjukkan bahwa sebagian besar siswa telah mengenal perangkat digital seperti telepon pintar, laptop, dan aplikasi internet. Namun, pemanfaatannya masih lebih dominan untuk aktivitas hiburan dibandingkan kegiatan akademik. Sebelum pelaksanaan edukasi, banyak siswa belum memahami secara optimal penggunaan aplikasi pembelajaran digital seperti Google Classroom, Zoom, dan Google Meet sebagai media pendukung belajar.

Berdasarkan hasil angket awal, diperoleh data bahwa:



Gambar 2. Hasil Angket Awal

Setelah dilakukan edukasi teknologi pembelajaran digital, terjadi peningkatan pemahaman siswa terhadap penggunaan teknologi secara edukatif. Hasil evaluasi akhir menunjukkan:



Gambar 2. Hasil Evaluasi Akhir

Selain itu, hasil observasi selama kegiatan edukasi menunjukkan adanya peningkatan partisipasi siswa dalam proses pembelajaran. Siswa terlihat lebih aktif dalam berdiskusi, mencari informasi secara mandiri, dan mencoba berbagai aplikasi pembelajaran yang diperkenalkan. Guru juga menyatakan bahwa siswa menjadi lebih antusias dan responsif ketika pembelajaran menggunakan media digital interaktif.

## Pembahasan

Hasil pengabdian menunjukkan bahwa edukasi teknologi pembelajaran digital memberikan pengaruh positif terhadap peningkatan literasi digital siswa SMP. Sebelum edukasi diberikan, sebagian besar siswa menggunakan teknologi digital hanya untuk kebutuhan hiburan dan komunikasi. Kondisi ini menunjukkan bahwa tingginya akses terhadap teknologi belum tentu diikuti dengan kemampuan pemanfaatan teknologi secara produktif dalam pembelajaran.

Setelah pelaksanaan edukasi, siswa mengalami peningkatan pemahaman dalam menggunakan teknologi sebagai sarana belajar. Hal ini membuktikan bahwa pemberian edukasi digital secara terstruktur mampu membantu siswa memahami fungsi teknologi secara lebih luas, tidak hanya sebagai media hiburan tetapi juga sebagai alat pengembangan pengetahuan. Temuan ini sejalan dengan pengabdian yang menyatakan bahwa literasi digital merupakan kompetensi penting dalam pendidikan abad ke-21 dan harus ditanamkan sejak usia sekolah (On & Terms, 2023).

Peningkatan kemampuan siswa dalam menggunakan platform pembelajaran digital menunjukkan bahwa teknologi dapat menciptakan proses belajar yang lebih fleksibel dan interaktif. Penggunaan aplikasi seperti Google Classroom dan Google Meet membantu siswa mengakses materi pembelajaran dengan lebih mudah, meningkatkan komunikasi dengan guru, serta mendukung pembelajaran mandiri. Kondisi ini sesuai dengan hasil pengabdian (Bond & Bergdahl, n.d.) yang menjelaskan bahwa media pembelajaran digital mampu meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses belajar.

Selain meningkatkan literasi digital, edukasi teknologi pembelajaran digital juga berdampak pada motivasi belajar siswa. Pembelajaran berbasis digital dinilai lebih menarik karena memanfaatkan media visual, video interaktif, dan akses informasi yang lebih luas. Siswa menjadi lebih aktif dalam mencari sumber belajar tambahan secara mandiri. Dengan demikian, teknologi digital dapat menjadi sarana pendukung pembelajaran yang efektif apabila digunakan secara tepat dan terarah.

Meskipun demikian, pengabdian ini juga menemukan beberapa kendala dalam implementasi teknologi pembelajaran digital, seperti keterbatasan akses internet pada sebagian siswa, perbedaan kemampuan penggunaan teknologi, serta kurangnya pengawasan penggunaan gawai di luar sekolah. Oleh karena itu, diperlukan kerja sama antara sekolah, guru, dan orang tua dalam mendampingi siswa menggunakan teknologi digital secara positif.

Secara keseluruhan, hasil pengabdian menunjukkan bahwa edukasi teknologi pembelajaran digital memiliki peran penting dalam meningkatkan kemampuan literasi digital, pemanfaatan teknologi pembelajaran, serta kesiapan siswa SMP menghadapi perkembangan pendidikan di era digital. Pengabdian ini memperkuat pentingnya integrasi edukasi digital dalam proses pembelajaran sebagai upaya membentuk generasi yang adaptif, kreatif, dan bertanggung jawab dalam penggunaan teknologi.

## KESIMPULAN

Berdasarkan hasil pengabdian mengenai edukasi teknologi pembelajaran digital untuk anak Sekolah Menengah Pertama (SMP), dapat disimpulkan bahwa edukasi teknologi digital memiliki pengaruh positif terhadap peningkatan literasi digital dan pemanfaatan teknologi dalam proses pembelajaran. Sebelum diberikan edukasi, sebagian besar siswa masih menggunakan teknologi digital lebih dominan untuk hiburan dan media sosial dibandingkan sebagai sarana belajar. Selain itu, tingkat pemahaman siswa terhadap penggunaan platform pembelajaran digital, etika digital, dan keamanan penggunaan internet masih relatif rendah.

Setelah pelaksanaan edukasi teknologi pembelajaran digital, terjadi peningkatan pemahaman dan kemampuan siswa dalam memanfaatkan teknologi secara edukatif. Siswa menjadi lebih mampu menggunakan aplikasi pembelajaran digital secara mandiri, memahami pentingnya literasi digital, serta lebih bijak dalam menggunakan internet dan media digital. Teknologi pembelajaran digital juga terbukti mampu meningkatkan motivasi dan partisipasi siswa dalam kegiatan belajar karena proses pembelajaran menjadi lebih interaktif, menarik, dan fleksibel.

Pengabdian ini menunjukkan bahwa edukasi teknologi pembelajaran digital sangat penting diterapkan pada siswa SMP sebagai upaya mempersiapkan generasi muda menghadapi tantangan pendidikan di era digital. Integrasi edukasi digital dalam pembelajaran tidak hanya membantu meningkatkan kemampuan akademik siswa, tetapi juga membentuk karakter penggunaan teknologi yang bertanggung jawab, kreatif, dan produktif.

Meskipun demikian, implementasi teknologi pembelajaran digital masih menghadapi beberapa kendala, seperti keterbatasan akses internet, perbedaan kemampuan digital siswa, dan kurangnya pengawasan penggunaan teknologi di luar sekolah. Oleh karena itu, diperlukan dukungan dan kerja sama antara sekolah, guru, orang tua, serta pemerintah dalam menyediakan fasilitas, pendampingan, dan kebijakan yang mendukung pengembangan literasi digital siswa secara berkelanjutan. Edukasi teknologi pembelajaran digital dapat menjadi salah satu strategi penting dalam meningkatkan kualitas pendidikan serta membentuk peserta didik yang siap menghadapi perkembangan teknologi dan tuntutan pembelajaran abad ke-21.

## DAFTAR PUSTAKA

- Abdillah, R., & Daulay, N. (2025). *Penerapan Layanan Bimbingan Kelompok Dengan Teknik Role Playing Terhadap Kemampuan Meregulasi Emosi Pada Remaja*. 352–359.
- Ainy, H. Q., & Jember, U. (2024). *Jurnal Ilmiah Pendidikan Citra Bakti Pengembangan E-Modul Berbantuan Flipbook Digital Untuk Meningkatkan Kemampuan Problem Solving*. 11, 102–115.
- Amin, N., Asfari, B., Lestari, L. I., Muthmainah, F., Yusoff, H. M., & Susanti, S. (2025). *Transformasi Pembelajaran Neuropsikologi dengan Pendekatan Problem-Based Learning melalui Pengembangan Bahan Ajar Digital Interaktif*. 291–300.
- Annisa, N., & Mus, S. (n.d.). *Penggunaan Teknologi Digital dalam Pembelajaran di SMP Ranu Harapan Islamic School*. x(x).
- Ariyani, A., Kuen, F. A., Bosowa, U., Makassar, K., Makassar, U. N., Timur, U. I., Baru, B., & Makassar, K. (2024). *Edukasi Literasi Digital Dengan Gamifikasi Ular Tangga Internet Sehat Pada Program Kampus Mengajar 7 Digital Literacy Education With Healthy Internet Snakes And Ladders Gamification In The Kampus Mengajar 7*. 4(November), 65–70.
- Astriani, D., Nuril, A., Fauziah, M., Hendratmoko, A. F., & Rosdiana, L. (2025). *Project Based Learning ( PjBL ) Learning Model to Train The Pedagogical Competencies of Prospective Science Teacher Students*. 284–290.
- Bond, M., & Bergdahl, N. (n.d.). *Student Engagement in Open , Distance , and Digital Education The concept of student engagement arose out of a range of previous theories , which*. 1–16.
- Bond, M., Buntins, K., Bedenlier, S., Zawacki-richter, O., & Kerres, M. (2020). *Mapping research in student engagement and educational technology in higher education : a systematic evidence map*.
- Gagaramusu, Y. B. M., Lapasere, S., & Muslim, A. R. (2025). *Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Talking Stick untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Pelajaran IPAS*. 144–154.
- Haleem, A., Javaid, M., Asim, M., & Suman, R. (2022). *Understanding the role of digital technologies in education : A review. Sustainable Operations and Computers*, 3(May), 275–285.

<https://doi.org/10.1016/j.susoc.2022.05.004>

- Helmi, D. (2024). *Meningkatkan Literasi Digital Guru Melalui Pemanfaatan Canva sebagai Media Pembelajaran di SMP N 2 Kota Ambon Enhancing Teachers ' Digital Literacy Through the Utilization of Canva as A Learning Media*.
- On, A. T., & Terms, W. (2023). *Technology in education :*
- Rengur, Z. A., Syam, H., & Wirana, S. (2025). *Digital Media in Teaching & Learning Reading Comprehension : The View of the EFL Pre-service Teachers in an Indonesian Higher Education*. 343–351.
- Simanullang, P., Manajemen, M., & Kristen, P. (2025). *Pemanfaatan Media Digital dalam Pembelajaran : Multimedia Interaktif sebagai Inovasi Teknologi Pendidikan ditingkat SMP Complex : Jurnal Multidisiplin Ilmu Nasional*. 2, 188–192.
- Studi, P., Administrasi, I., & Muhammadiyah, U. (2022). *Literasi Digital Dalam Pelayanan*.
- Subagyo, A., & Selatan, T. (2025). *Kreasi dan Inovasi Teknologi Pembelajaran di Era Digital : Studi tentang Model Learning Managemen System ( LMS ) Adaptif-Integratif di Tingkat SMP Program Magister Teknologi Pendidikan , Universitas Muhammadiyah Jakarta ( UMJ )/ SMP Negeri 11 Universitas Muhammadiyah Jakarta Learning Efficiency and Effectiveness in the Digital Era : A Case Study on Learning Technology Creation and Innovation in Junior High School Level*. 5(9), 2792–2806.
- Sukmawati, R. A., Pramita, M., Wiranda, N., Apriliyanti, A., Maulida, K., Winanto, A., Hidayat, F., Studi, P., Komputer, P., & Keguruan, F. (2022). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Canva untuk Meningkatkan Literasi Digital Guru MGMP Matematika SMP*. 4(4), 1393–1401.
- Tarjiah, I. (2025). *Analyzing the Necessities for Blended Learning in Higher Education : A Pathway to Flexible Learning*. 11–18.
- Terhadap, D., & Mental, K. (2025). *Jurnal abdimas maduma*. 11–18.
- Wamena, S. M. P. N. (2024). *Jurnal PEKA ( Pendidikan Matematika )*. 08(01), 1–9. <https://doi.org/10.37150/jp.v8i1.3113>
- Weetebula, K., & Daya, S. B. (2025). *Pembelajaran Berbasis Proyek dalam Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa*. 19–28.
- Wutun, M. (2025). *Penguatan Literasi Media Digital Bagi Siswa SMPN 13 Kupang*. 8, 180–192.
- Zaenudin, H. N., Fahrul, A., Affandi, M., Priandono, T. E., Endriski, M., & Haryanegara, A. (2020). *Tingkat Literasi Digital Siswa Smp Di Kota Sukabumi Digital Literacy Level Of Sukabumi City ' S Junior High*. 23(2), 167–180. <https://doi.org/10.20422/jpk.v23i2.727>