



Vol. 1, No. 3, April 2025  
<https://journal.innoscience.org/index.php/jipsd/index>

## JIPSD: Jurnal Inovasi Pendidikan Sekolah Dasar Konsorsium Pengetahuan Innoscience

### Peran Teknologi Terhadap Minat Baca Anak Di SDN Pajajaran 01

Siti Marwa Awaliah<sup>1</sup>, Juliani Patiyasa Lubis<sup>2</sup>, M. Hamid Hediyanah<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup> Universitas Djuanda, Bogor, Indonesia

Email korespondensi: [marwaawaliah1303@gmail.com](mailto:marwaawaliah1303@gmail.com)

#### ABSTRAK:

Artikel ini membahas tentang peran teknologi, khususnya gadget, terhadap minat baca anak di SD. Tujuan dibuatnya artikel ini adalah untuk mengetahui peran teknologi terhadap minat baca anak SD di SDN Pajajaran 01. Metode yang digunakan dalam eksplorasi adalah menggunakan pendekatan kualitatif dengan mewawancarai satu orang guru dan 3 peserta didik di SD tersebut. Perkembangan teknologi di era sekarang ini telah mempengaruhi berbagai aspek kehidupan, termasuk dalam bidang pendidikan. Pemerintah telah mencanangkan Gerakan Literasi Nasional (GLN) sebagai upaya untuk meningkatkan literasi dasar, termasuk literasi digital. Penggunaan gadget oleh anak-anak memiliki dampak positif dan negatif. Dampak positif antara lain yaitu dapat menambah wawasan dan dapat digunakan sebagai media pembelajaran. Namun, dampak negatifnya adalah dapat mengganggu perkembangan, psikologis, prestasi, dan perilaku sosial anak. Tingginya penggunaan gadget juga menyebabkan rendahnya minat baca anak. Artikel ini menekankan pentingnya peran orang tua dan guru dalam menggunakan teknologi secara bijak untuk meningkatkan minat baca anak.

#### Info Artikel:

Diterima: 03-04-2025

Disetujui: 21-04-2025

**Kata Kunci:** Literasi Digital, Minat Baca, Peran Teknologi, Sekolah Dasar

#### ABSTRACT:

*This article discusses the role of technology, especially gadgets, in children's interest in reading in elementary school. The purpose of making this article is to find out the role of technology in elementary school children's interest in reading at SDN Pajajaran 01. The approach taken in this study is to use a qualitative approach by interviewing one teacher and 3 students in the elementary school. The development of technology in the current era has affected various aspects of life, including in the field of education. The government has launched the National Literacy Movement (GLN) as an effort to improve basic literacy, including digital literacy. The use of gadgets by children has both positive and negative impacts. Positive impacts include being able to add insight and can be used as a learning medium. However, the negative impact is that it can interfere with children's development, psychology, achievements, and social behavior. The high use of gadgets also causes low interest in children's reading. This article emphasizes the importance of the role of parents and teachers in using technology wisely to increase children's interest in reading.*

**Keywords:** Digital Literacy, Interest in Reading, Role of Technology, Elementary School

Artikel ini dilisensikan di bawah Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International



## PENDAHULUAN

Istilah "industri 4.0" diterapkan untuk menggambarkan periode dimana teknologi berperan penting menggabungkan aspek digital, biologis, dan fisik sehingga sulit dibedakan. Sebagai contoh, dua orang bisa bertukar informasi secara langsung dengan bantuan teknologi digital tanpa perlu berada ditempat yang sama atau secara biologis dan fisik. Digitalisasi informasi dan pemanfaatan besar-besaran kecerdasan buatan (AI) di berbagai bidang kehidupan makhluk hidup, meliputi pada bidang pendidikan, menandai awal era industri 4.0 (Putrawangsa & Hasanah, 2018).

Globalisasi dan revolusi industri 4.0 merupakan transformasi besar-besaran yang terjadi di seluruh dunia. Perubahan ini ditandai dengan kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi, terutama dalam bidang transformasi dan komunikasi lintas budaya. Tantangan terbesar dari era globalisasi adalah perubahan teknologi yang sangat cepat, pergeseran moral, krisis sosial, serta ancaman terhadap identitas suatu bangsa. Oleh karena itu, sektor pendidikan dihadapkan pada tantangan untuk tetap bertahan dan beradaptasi dengan perubahan yang terjadi di masa depan (Prasetyo, Efendi, Apriansyah, & Hasanah 2020).

Perkembangan teknologi begitu pesat jika dilihat dari transformasi teknologi dari zaman ke zaman. Kemajuan teknologi digital ini banyak manfaat positif terhadap kehidupan manusia sehingga segala sesuatu menjadi lebih mudah, cepat dan praktis. Dampak positif dari perkembangan teknologi ini bisa manusia rasakan di berbagai bidang seperti industri, transportasi, jasa, kesehatan dan yang pastinya pada bidang pendidikan (Hakim & Yulia, 2024).

Saat ini, perubahan zaman berlangsung dengan sangat cepat, sehingga guru-guru di jenjang pendidikan dasar (SD) harus mampu merespon dengan cepat berbagai perkembangan yang terjadi. Pendidikan jenjang SD merupakan pondasi awal pembentukan kecerdasan intelektual, spiritual, dan emosional bagi peserta didik. Dalam setiap aspek kecerdasan tersebut, terdapat tuntutan kompetensi literasi yang harus disesuaikan dengan dinamika zaman yang terus berubah. Ini berarti bahwa kemampuan dan keterampilan guru menjadi sangat penting agar dapat memenuhi tuntutan perubahan yang terjadi dengan cepat (Muliastri, 2019).

Berkaitan dengan hal ini, pemerintah pada tahun 2016 memulai Gerakan Literasi Nasional (GLN). Pemerintah mencanangkan GLN untuk menyukseskan pembangunan Indonesia di era 4.0 dengan menerapkan enam literasi dasar: literasi

bahasa, literasi matematika, literasi ilmiah, literasi digital, literasi keuangan, dan literasi budaya (Ni Wayan Eminda Sari et al., 2022).

Pembelajaran literasi digital dapat menggunakan perangkat seperti ponsel, laptop, dan lain-lain. Perangkat ini sangat disukai oleh masyarakat dan bahkan dianggap penting oleh pemerintah, baik kelas atas maupun rendah. Anak-anak dan remaja sangat menyukai perangkat ini. Dengan kemajuan teknologi, perangkat ini Selain untuk mendapatkan informasi, hal ini juga digunakan untuk tujuan lain.

Pada saat ini, Teknologi memiliki peran sangat penting dalam bidang pendidikan. Kehadiran teknologi telah mengubah cara pembelajaran dan pengajaran, memberikan banyak manfaat bagi guru maupun peserta didik. Teknologi memungkinkan guru dan peserta didik untuk lebih mudah mengakses informasi. Selain itu, teknologi juga dapat meningkatkan efisiensi dalam proses pembelajaran. Lebih jauh lagi, teknologi memperluas akses terhadap sumber daya pendidikan yang berkualitas (Kamila et al., 2023). Salah satunya yaitu penggunaan Gadget yang sudah marak di kalangan masyarakat.

Gadget memiliki dampak positif dan negatif dari kegunaannya, terutama untuk peserta didik sekolah dasar. Dampak positifnya itu adalah dapat membantu anak-anak belajar lebih banyak, seperti yang dilakukan oleh permainan edukatif yang meningkatkan kemampuan kognitif peserta didik, dan sebagai media pembelajaran, peserta didik dapat memperoleh lebih banyak pengetahuan. Namun, efek negatifnya mencakup seperti menghambat perkembangan anak, mempengaruhi psikologi anak, mengganggu prestasi anak disekolah, serta membuat anak sulit bersosialisasi dan berperilaku baik terhadap orang lain atau lingkungan sekitarnya. Banyak sekali tontonan yang jelek dan tidak seharusnya untuk anak pasti akan memberikan dampak buruk kepada psikologis anak tersebut. Sehingga menyebabkan kendala kepribadian dan pikiran (Rini et al., 2021).

Dampak negatif dari penggunaan perangkat ini juga membuat minat baca anak menjadi sangat rendah. Meskipun kemajuan teknologi telah membuat buku tidak lagi menjadi sumber bacaan karena semua dapat diakses melalui internet, minat baca anak tetap rendah karena peserta didik lebih suka menggunakan perangkat mereka untuk bermain game daripada membaca. Orang tua tidak dapat membatasi penggunaan gadget oleh anak-anak, tetapi kita harus menggunakan teknologi untuk mendorong minat baca anak-anak, gerakan literasi digital.

Karena generasi muda kita, terutama generasi muda, sangat bahaya untuk menerima konten atau informasi yang kurang baik, khususnya pada media social yang memengaruhi tindakan peserta didik, masyarakat kita membutuhkan perhatian, bimbingan, dan dukungan dari khususnya kepada orang tua serta pemerintah agar Ini memperkuat pentingnya literasi digital sebagai salah satu upaya utama untuk mengedukasi serta menggerakkan pengguna internet, terutama pemakai media social (Restianty, 2018).

Literasi digital telah menjadi dasar untuk berbagai program pendidikan yang bertujuan untuk membekali orang agar bermanfaat bagi masyarakat. Usaha ini untuk memberikan rancangan pengalaman kegiatan belajar mengajar yang berbasis digital dan penilaiannya. Peningkatan literasi digital peserta didik akan berdampak pada kemampuan membaca peserta didik (Maitsa Sajidah et al., 2023). Namun, masih ada banyak tantangan yang harus diatasi selama gerakan literasi digital ini:

1. Kurangnya Akses

Tidak semua anak memiliki akses dalam menggunakan gadget, karena mereka tidak mampu membeli *smartphone*, hal ini yang dapat menyebabkan kesenjangan yang dapat membuat ketidaksetaraan dalam mengembangkan literasi digital, selain kesenjangan hal ini juga menjadi penghambat bagi anak-anak semua dalam melaksanakan literasi digital.

2. Pengaruh Konsestrasi

Seperti diketahui ketika melakukan literasi digital pasti kita menemukan beberapa fitur visual yang menarik, hal ini lah menyebabkan anak kurang konsestrasi karena mereka pasti lebih fokus terhadap fitur visual tersebut dibandingkan dengan teks bacaannya dan mengurangi pemahaman mereka terhadap hal yang mereka baca, dan berdampak sangata fatal karena mereka pasti ingin melakukan literasi apabila ada fitur visualisasi tersebut.

3. Kurangnya Keterampilan

Masih banyak anak yang kurang memahami penggunaan gadget ini, yang menyebabkan peserta didik kurang mendapatkan informasi yang lebih mendalam dan akses untuk melakukan literasi digital ini. Hal ini juga di sebabkan oleh kurangnya pemahaman guru dan orang tua dalam mengikuti perkembangan teknologi.

4. Dampak Kesehatan

Penggunaan gadget yang berlebihan dapat menyebabkan gangguan kesehatan fisik seperti masalah penglihatan, postur tubuh dan gangguan tidur, untuk masalah gangguan tidur orang tua dan guru harus lebih banyak memantau penggunaan gadget terhadap anak, dengan cara memberikan batasan dalam penggunaan gadget dan menyuruh anak melakukan interaksi sosial dengan teman seumurannya, karena jika tidak ada pembatasan dalam penggunaan gadget anak akan lebih sulit untuk bisa melakukan interaksi antar sesama teman dan lebih parahnya kecanduan gadget.

Ketika melihat tantangan di atas seharusnya pemerintah, orang tua dan guru dapat lebih berkerja sama untuk memastikan bahwa literasi digital ini dapat dilakukan dengan cara efektif dan aman bagi anak. Meskipun kemajuan teknologi ini memberikan dampak yang positif, namun jika penggunaanya tidak memiliki batasan maka akan memberikan dampak yang negatif.

## METODOLOGI

Penelitian ini, yang menggunakan metodologi penelitian kualitatif, dalam hal-hal yang tidak dapat dinilai atau diukur menggunakan data deskriptif saja. Penelitian ini menggambarkan kejadian yang dirasakan, didengar, dan disusun dalam bentuk pernyataan naratif atau uraian (Hanggraito et al., 2021). Lokasi penelitian dilakukan di Sekolah Dasar Negeri Pajajaran 01. Penelitian ini bertujuan untuk memahami penerapan teknologi terhadap minat baca di SDN Pajajaran 01. Data yang dipakai mencakup data sekunder dan data primer yang dikumpulkan dari informan utama dan pendukung dikenal sebagai data primer (Ginanjar et al., 2019). yang diterapkan dalam penelitian ini yaitu seorang guru dan peserta didik SDN Pajajaran 01, sementara data sekunder adalah data yang dipakai untuk melengkapi atau mendukung data primer, seperti literatur buku dan artikel (Ginanjar et al., 2019). Pengumpulan data penelitian diperoleh melalui wawancara dan observasi.

Wawancara adalah jenis komunikasi tatap muka antara secara langsung dimana dalam situasi wawancara, ada dua pihak yang terlibat. Satu pihak bertindak sebagai pewawancara (*interviewer*), sedangkan pihak lainnya bertindak sebagai yang diwawancarai (*interviewee*). Masing-masing pihak memiliki tujuan tertentu dalam wawancara, seperti untuk mendapatkan informasi atau data. Pewawancara akan mengajukan sejumlah pertanyaan kepada pihak yang diwawancarai untuk mendapatkan jawaban-jawaban yang dibutuhkan (Luthfiyah, 2017). Pengamatan

langsung terhadap sesuatu disebut observasi. Pada lingkungan yang menggunakan penginderaan, baik itu sedang berlangsung atau masih dalam proses, melibatkan berbagai bentuk penelitian terhadap objek, dan dengan mengajukan berapa pertanyaan kepada narasumber sehingga informan mendapatkan informasi dari data tersebut. Selain itu, termasuk tindakan yang dilakukan secara urut dan secara sengaja atau sadar (Luthfiyah, 2017). Dari hasil observasi yang dilakukan peserta didik SDN Pajajaran 01 sudah memiliki akses dalam penggunaan Gadget.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

### **Hasil**

Setelah observasi yang sudah dilaksanakan oleh peneliti, bahwa peneliti menemukan beberapa temuan tentang peran teknologi terhadap minat baca anak SDN Pajajaran 01. Ternyata teknologi itu sangat berperan penting agar anak SD meningkatkan minat bacanya, namun pada saat peneliti melakukan observasi di SDN Pajajaran 01, selain adanya peran teknologi yang kurang memadai di SD tersebut, disamping itu, masih ada fasilitas yang kurang memadai, sebagai contoh seperti tidak adanya perpustakaan di SD tersebut yang menyebabkan peserta didik tidak mempunyai minat baca.

Guru SDN Pajajaran 01 mengatakan bahwa Siswa kurang suka membaca buku, dan lebih suka bermain game dan menggunakan perangkat elektronik daripada membaca. Salah satu alasannya adalah adanya fitur hiburan di perangkat seperti TikTok dan video yang dianggap lebih menarik. Sekolah sudah menerapkan latihan membaca buku pelajaran selama sepuluh menit sebelum kelas dimulai. Namun, beberapa siswa lebih tertarik dengan perangkatnya dari pada belajar. Penggunaan gadget oleh peserta didik tergolong sangat tinggi dan sering menggunakannya untuk mencari jawaban tugas guru daripada mencari informasi dari buku. Siswa menjadi malas, kurang aktif, dan kurang teliti dalam belajar karena penggunaan perangkat elektronik yang berlebihan. Namun, teknologi juga mempermudah pencarian pembelajaran. Orang tua dan guru diharuskan sekali untuk memantau dan membatasi penggunaan gadget siswa serta membiasakan siswa untuk membaca buku secara teratur. Orang tua dan guru juga terkadang menghadapi kesulitan untuk mengatasi kecanduan gadget siswa. Oleh karena itu, semua pihak harus bisa memikirkan cara untuk mengatasi masalah ini.

## Pembahasan

### ***Dampak positif teknologi terhadap anak***

Penggunaan gadget pada anak usia dini memiliki banyak manfaat, terutama pada peningkatan kecerdasan serta kreativitasnya. Karena ada banyak aplikasi yang dapat diunduh di playstore di dalam aplikasi perangkat, seperti banyak aplikasi yang dapat diunduh, termasuk yang membantu menghitung, membaca, dan menulis. Ada banyak animasi, gambar, dan warna yang menarik untuk digunakan dalam pembelajaran, yang membuatnya mudah dan menarik bagi anak-anak (Fujiawati et al., 2020). Oleh karena itu, anak-anak usia dini tidak perlu mengeluarkan lebih banyak upaya untuk belajar hal baru. Ini sangat bermanfaat untuk meningkatkan pengetahuan dan kreativitas anak usia dini. (Saodah et al 2020) Pengenalan teknologi pada anak-anak usia dini juga dapat memengaruhi pemikiran peserta didik tentang kemajuan teknologi informasi, sehingga generasi mendatang negara tidak akan menjadi anak-anak yang bodoh atau gagap teknologi. Karena daya tangkap individu akan jauh lebih besar jika dilakukan sedini mungkin, yang dapat menghasilkan kemajuan dalam teknologi informasi di Indonesia (Hudi et al., 2022).

### ***Dampak negatif teknologi terhadap anak***

Anak-anak yang kecanduan perangkat elektronik sehingga peserta didik melupakan tanggung jawab diri, seperti makan, belajar, shalat, dan bahkan melanggar perintah orang tua. Anak-anak sekarang lebih suka bermain permainan tradisional daripada beraktivitas di luar rumah. Selain itu, efek negatif yang dirasakan oleh perangkat elektronik, seperti kemampuan anak-anak yang mengakses pornografi melalui internet, lalu menjadi kecanduan video porno karena tidak layak ditonton yang menyebabkan pergaulan bebas, berhubungan dengan teman yang menggunakan narkoba melalui sosial media, dan terlibat dalam kasus kekerasan (Nursyifa, 2018).

Meskipun teknologi berkembang pesat, belum banyak digunakan untuk meningkatkan minat baca anak SD. Sebagian besar peserta didik menggunakan teknologi bertujuan untuk mencari kesenangan, contohnya yaitu membuka media sosial seperti scroll tiktok, bermain game dan anak itu suka menonton video animasi. Akibatnya, kegiatan literasi digital belum dilakukan di SD. Orang tua dan guru juga harus mendorong siswa untuk menggunakan teknologi sebagai alat pembelajaran yang positif. Salah satu alasan mengapa anak-anak SD tidak terlalu tertarik

membaca. Akibatnya, peran orang tua dan guru itu memang sangat penting saat ini terlebih lagi selama perkembangan dan pertumbuhan anak. Orang tua diharapkan untuk mengawasi penggunaan gadget selama perkembangan dan pertumbuhan anak. Menurut Lilawati (2021), orang tua bertanggung jawab atas pertumbuhan serta perkembangan anak. Davidson (2011) memperlihatkan agar anak-anak dapat memanfaatkan internet secara positif, orang tua harus membantu peserta didik. Untuk membangun generasi muda Indonesia yang lebih maju dan berwawasan luas, orang tua sangat mempunyai tanggung jawab agar mengawasi anak mereka, membatasi pemakaian teknologi, dan memotivasi anak-anak untuk berprestasi dengan menggunakan teknologi saat ini (Farida et al., 2021). Peran orang tua sangat penting dalam membangun karakter anak. Orang tua harus memberi tahu kepada anak usia dini bahwa situs web mana saja yang memang boleh mereka akses. Jika anak-anak memiliki akses ke konten internet yang menyimpang, orang tua harus mengawasi anak-anak (Asmawati, 2021).

## **KESIMPULAN**

Kesimpulan yang peneliti dapat dari penelitian ini adalah menunjukkan jika penggunaan gadget yang berlebihan pasti akan menggantikan kebiasaan membaca pada peserta didik. Peserta didik pasti akan lebih tertarik menggunakan gadget untuk bermain game daripada membaca buku dan jika anak terus menerus dibiarkan dan tidak diawasi pasti akan berdampak buruk pada kemampuan minat baca atau kemampuan literasi peserta didik. Maka dari itu, peserta didik sangat memerlukan orang tua dan guru menjadi peran yang sangat penting untuk memeriksa dan mengontrol penggunaan gadget peserta didik dan peran orang tua juga yaitu harus menanamkan kebiasaan untuk membaca pada peserta didik itu sendiri.

Sejalan dengan masuknya era digital saat ini. Penggunaan gadget oleh peserta didik memiliki dampak positif dan negatif. Dampak positifnya seperti dapat memperkaya pengetahuan dan menjadi sarana pembelajaran, sedangkan dampak negatifnya dapat mengganggu perkembangan prestasi dan menurunkan minat baca peserta didik. Meskipun teknologi semakin maju dan buku tidak lagi ada pada bentuk fisik, namun hal ini belum mampu mengimbangi rendahnya minat baca anak-anak. Oleh karena itu, dibutuhkan upaya sistematis untuk menyeimbangkan penggunaan teknologi dan menjaga minat baca peserta didik di era digital saat ini.

## DAFTAR PUSTAKA

- Asmawati, L. (2021). Peran Orang Tua dalam Pemanfaatan Teknologi Digital pada Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(1), 82–96. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i1.1170>
- Ginanjar, A., Putri, N. A., Nur, A., Nisa, S., Hermanto, F., & Mewangi, A. B. (2019). Implementasi Literasi Digital dalam Proses Pembelajaran IPS di SMP Al-Azhar 29 Semarang. *Harmony: Jurnal Pembelajaran IPS Dan PKN*, 4(2), 99–105.
- Hakim, A. N., & Yulia, L. (2024). Dampak Teknologi Digital Terhadap Pendidikan Saat Ini. *Pediaqu: Jurnal Pendidikan Sosial Dan Humaniora*, 3(1), 145–163.
- Hanggraito, A. A., Sumarwan, U., Iman, G., Andersson, T. D., Mossberg, L., Therkelsen, A., Suharsimi Arikunto, Mahfud, T., Pardjono, Lastariwati, B., Sebastian, J., Murali, T., Umami, Z., Narottama, N., Moniaga, N. E. P., Matanasi, P., Pramezwary, A., Juliana, J., Hubner, I. B., ... Weisskopf, M. G. (2021). Teknologi, Badan Pengkajian dan Penerapan. *JSHP: Jurnal Sosial Humaniora Dan Pendidikan*, 1(1), 282.
- Hudi, I., Noviola, D. S., & Matang, M. (2022). Globalisasi dan Gadget Dikalangan Anak Usia Dini: Dampak Penggunaan, Peran Orang Tua dan Guru. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 6(2), 14837–14844.
- Kamila, N. H., Prasetyo, T., & Muhdiyati, I. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Website Menggunakan Google Sites Materi Siklus Hidup Hewan Kelas IV di SD Negeri No.178491 Pintu Pohan. *Jurnal Pengajaran Sekolah Dasar*, 2(2), 133–144. <https://doi.org/10.56855/jpsd.v2i2.782>
- Luthfiyah, M. F. (2017). *Metodologi Penelitian: Penelitian Kualitatif, Tindakan Kelas Dan Studi Kasus*. November, 26.
- Maitsa Sajidah, Mita Chairunnisa Rahman, Rinanda Achirani Dewi, Sofi Nur Kamilah, & Neneng Sri Wulan. (2023). Meningkatkan Minat Membaca Siswa Sekolah Dasar Melalui Literasi Digital. *JUDIKDAS: Jurnal Ilmu Pendidikan Dasar Indonesia*, 2(3), 171–182. <https://doi.org/10.51574/judikdas.v2i3.821>
- Muliastri, N. K. E. (2019). Penguatan Literasi Baru (Literasi Data, Teknologi, Dan SDM/Humanisme) Pada Guru-Guru Sekolah Dasar Dalam Menjawab Tantangan Era Revolusi Industri 4.0. ... : *Jurnal Ilmu Sosial Dan Humaniora*, 88–102.
- Ni Wayan Eminda Sari, Ni Luh Sukanadi, I Nyoman Suparsa, I Nyoman Adi Susrawan, & I Gusti Ayu Putu Tuti Indrawati. (2022). Pembelajaran Bahasa Indonesia Berbasis Literasi Digital Di Era 4.0. *J-ABDI: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(12), 3351–3356. <https://doi.org/10.53625/jabdi.v1i12.2062>
- Nursyifa, A. (2018). Sosialisasi Peran Penting Keluarga Sebagai Upaya Pencegahan Dampak Negatif Teknologi pada Anak dalam Era Digital. *Researchgate.Net*, 2, 1–5.

- Prasetyo, T., Efendi, I., Apriansyah, A., & Hasanah, U. (2020). Penyediaan Fasilitas Belajar Masyarakat di Era 4.0. *Educivilia: Jurnal Pengabdian pada Masyarakat*, 1(1), 21-27.
- Putrawangsa, S., & Hasanah, U. (2018). Integrasi Teknologi Digital Dalam Pembelajaran Di Era Industri 4.0. *Jurnal Tatsqif*, 16(1), 42–54. <https://doi.org/10.20414/jtq.v16i1.203>
- Restianty, A. (2018). Literasi Digital, Sebuah Tantangan Baru Dalam Literasi Media. *Gunahumas*, 1(1), 72–87. <https://doi.org/10.17509/ghm.v1i1.28380>
- Rini, N. M., Pratiwi, I. A., & Ahsin, M. N. (2021). Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Perilaku Sosial Anak Usia Sekolah Dasar. *Jurnal Educatio*, 7(3), 1236–1241. <https://doi.org/10.31949/educatio.v7i3.1379>