

# Gerakan Sekolah Cakap Digital: Pemanfaatan Tiktok dalam Model Pembelajaran "*Fun Learning*" berbasis Kolaborasi Murid dan Guru di SD IT Attasyakur, Kota Depok

Intan Putri Cahyani<sup>1</sup>, Fitria Ayuningtyas<sup>2</sup>

<sup>1,2</sup>Fakultas Ilmu Sosial dan Politik

Universitas Pembangunan Nasional Veteran Jakarta

email: <sup>1</sup>[intanputri@upnvj.ac.id](mailto:intanputri@upnvj.ac.id), <sup>2</sup>[fitria.irwanto@upnvj.ac.id](mailto:fitria.irwanto@upnvj.ac.id)

Jl. Rs. Fatmawati, Pondok Labu, Jakarta Selatan, DKI Jakarta, 12450, Indonesia

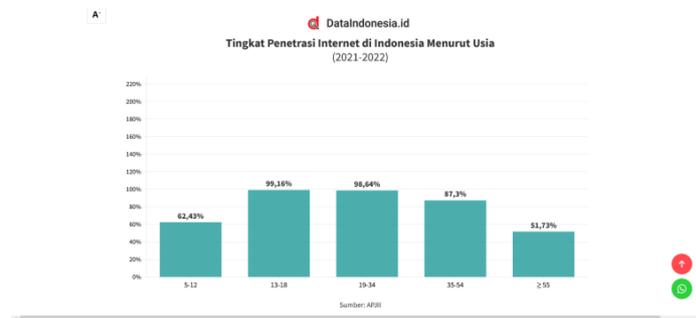
## Abstrak

Pertumbuhan pengguna internet usia anak menuntut tindakan bijak, seperti pendidikan literasi digital. Anak-anak memiliki potensi sebagai agen perubahan, dan sekolah serta guru memiliki peran penting dalam mendampingi dan berkolaborasi dalam pemanfaatan teknologi. Tim Pengabdian merancang Program dengan judul "Gerakan Sekolah Cakap Digital: Pemanfaatan Tiktok dalam Model Pembelajaran "*Fun Learning*" berbasis Kolaborasi Murid dan Guru di SD IT Attasyakur, Kota Depok." Tujuannya adalah menjadikan SD IT Attasyakur sebagai *pilot project* inovasi pembelajaran menuju "*fun learning*". Kolaborasi antara murid dan guru melalui media sosial diharapkan dapat memanfaatkan perkembangan teknologi digital, terutama media sosial, untuk hal-hal positif dalam pembelajaran. Sasaran Program Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM) ini adalah pengelola, murid SD kelas 3, 4, 5, dan guru kelas serta guru mata pelajaran lainnya seperti PJOK, Seni dan Budaya, serta Bahasa Inggris. Program ini terdiri dari tiga tahap, yaitu pelatihan bagi guru dan murid serta pembuatan konten pendidikan (Tahap 1), pengembangan kurikulum Tiktok dan monitoring (Tahap 2), dan evaluasi dan pembaruan (Tahap 3). Hasilnya, Program ini memberikan perubahan pengetahuan hingga perilaku hingga 95% pada seluruh entitas sekolah, termasuk pengelola, guru, dan murid. PKM ini memanfaatkan potensi guru dan murid SD IT Attasyakur dengan memaksimalkan penggunaan positif media sosial Tiktok yang diintegrasikan dalam berbagai mata pelajaran yang menekankan "*fun learning*". Sebanyak 31 konten edukasi telah diunggah di Tiktok sebagai hasil dari program ini.

Kata kunci: cakap digital, kolaborasi, model pembelajaran, Tiktok, pengguna internet

## 1 PENDAHULUAN

Pertumbuhan jumlah pengguna internet usia anak di Indonesia mengiringi dinamika digitalisasi yang juga berkembang pesat dari tahun ke tahun. Pada tahun 2022, jumlah pengguna aktif internet mencapai 210 juta orang, yang merupakan penetrasi internet yang signifikan dengan tingkat mencapai 77.02 persen (Kompas.com). Data dari APJII yang dilansir DataIndonesia.id menunjukkan bahwa tingkat penetrasi internet di kalangan pengguna anak usia 5-12 tahun mencapai 62,43 persen (Gambar 1).



**Gambar 1.** Tingkat Penetrasi Internet di Indonesia Berdasarkan Usia

Hal ini perlu mendapat perhatian serius dari banyak pihak, terutama sekolah. Anak usia Pendidikan dasar merupakan generasi digital natives yang paling cepat dan adaptif dalam mengadopsi berbagai teknologi digital. Digitalisasi inilah yang kemudian memberikan ruang bagi anak untuk membentuk identitas, mengekspresikan diri, saling terhubung dan berkomunikasi, hingga berbagi ide dan gagasan (Triratnawati et al., 2022)

Namun, perlu diingat dampak negatif terhadap tumbuh kembang anak akibat penggunaan Internet berlebihan diibaratkan seperti fenomena gunung es sehingga tidak boleh diabaikan. Fenomena tersebut meliputi berbagai perilaku negatif seperti pelecehan, penghinaan, dan bahkan penguntitan daring. Kecanduan internet juga menjadi masalah yang umum dijumpai pada anak-anak dan remaja karena adanya berbagai konten yang bersifat hiburan, permainan, dan informasi yang relevan dengan kebutuhan dan aspirasi mereka (CNN Indonesia, 2021). Ketidakmampuan untuk mengatur keinginan untuk terus menggunakan internet dapat mengakibatkan kehilangan kendali dalam penggunaan internet dan bahkan dapat menyebabkan gangguan psikologis dan neurologis.

Lebih lanjut, digitalisasi juga berkontribusi pada munculnya *online othering* atau pe-liyan-an daring. Praktik negatif ini mencakup berbagai bentuk interaksi dalam dunia maya yang mengatur cara berinteraksi dan menentukan “siapa yang berhak atau tidak berhak berpartisipasi dalam interaksi tersebut”. Contoh yang paling umum dijumpai yaitu perundungan unggahan yang bernada menghina, serta ujaran kebencian. Praktik pe-liyan-an ini menunjukkan bahwa dunia maya tidaklah netral dan demokratis, dan akses terhadap teknologi digital juga tidak dapat diakses oleh semua orang (Hamer & Lumsden, 2018).

Meskipun demikian, generasi muda, termasuk anak usia SD, juga memiliki potensi sebagai agen perubahan dalam menggunakan teknologi digital jika mereka mampu berinteraksi dengan dunia maya secara cerdas dan bijaksana. Oleh karena itu, anak muda membutuhkan literasi digital. Literasi digital mencakup berbagai kemampuan, mulai dari pemahaman dasar tentang komputer hingga kemampuan menghasilkan teks multimodal digital hingga kemampuan untuk memahami dan menganalisis informasi digital, memahami hak dan tanggung jawab dalam penggunaan internet, serta kemampuan berpartisipasi aktif dan kritis dalam komunitas online (Kementerian Komunikasi dan Informatika, 2017).

Pendidikan literasi digital dapat membantu anak-anak mengembangkan pemahaman yang lebih baik tentang cara menggunakan teknologi digital dengan bijaksana dan bertanggung jawab. Dalam konteks sekolah, literasi digital dapat diajarkan melalui kurikulum yang mencakup pembelajaran tentang keamanan online, etika digital, pengelolaan waktu, penilaian informasi, dan pemahaman tentang privasi dan keamanan data (UNESCO, 2018).

Selain itu, para guru juga dapat memainkan peran penting dalam mendukung literasi digital anak-anak. Mereka dapat memberikan bimbingan dan pembinaan dalam menggunakan teknologi digital, membantu mengembangkan keterampilan pemecahan masalah dan kritis, serta memberikan pemahaman tentang konsekuensi dari perilaku online yang tidak bijaksana (Hinostrroza et al., 2019).

Selain literasi digital, penting juga bagi sekolah untuk membangun kebijakan dan lingkungan yang aman dan inklusif dalam penggunaan teknologi digital. Hal ini dapat melibatkan penerapan kebijakan anti-perundungan (anti-bullying), pengawasan yang tepat terhadap akses internet, serta pendidikan tentang hak-hak digital dan perlindungan data (Livingstone et al., 2017).

Sekolah Cakap Digital menjadi penting untuk bisa menjembatani kebutuhan dan tantangan yang dihadapi oleh masing-masing entitas sekolah. Sekolah Cakap Digital merupakan sebuah inisiatif pendidikan yang fokus pada pengembangan keterampilan digital di era digital ini. Dalam dunia yang semakin terhubung secara online, kemampuan beradaptasi dan memanfaatkan teknologi digital menjadi sangat penting. Urgensinya terletak pada mempersiapkan individu untuk menghadapi tantangan dan peluang di dunia digital yang terus berkembang.

SD IT Attasyakur merupakan SD Islam swasta yang berlokasi di Rawageni, Kecamatan Cipayung, Kota Depok. SD IT Attasyakur berdiri dan beroperasi di tahun 2019 berdasarkan SK Pendirian 421.2/8612/X/2019-Pemb.SD. dan SK Operasional 421.3/0051/DPMPSTP/XI/2019. SD ini menjadi salah satu lokasi Kampus Mengajar dari UPN Veteran Jakarta sejak tahun 2021 karena menurut Dinas Pendidikan Kota Depok perlu dilakukan berbagai macam intervensi sebagai upaya peningkatan kualitas dari berbagai sisi.



**Gambar 2.** Proses diskusi bersama mitra

Berdasarkan hasil observasi di lapangan selama Program Kampus Mengajar serta diskusi dengan Pak Syarip, Kepala Sekolah, dan guru-guru SDIT Attasyakur, permasalahan mitra yang diselesaikan dalam kegiatan pengabdian masyarakat ini difokuskan pada 2 hal yaitu (1) belum ada inovasi pembelajaran. Selama pandemi Covid 19, pembelajaran berjalan kurang interaktif dimana Guru hanya mengirimkan soal atau tugas ke orang tua masing-masing murid dalam bentuk dokumen melalui aplikasi Whatsapp, lalu orang tua akan mengirimkan kembali hasil tugas murid ke guru melalui aplikasi Whatsapp. Sedangkan setelah diperbolehkan Pertemuan Tatap Muka (PTM), guru kembali melakukan pembelajaran klasik menggunakan buku dan papan tulis. Permasalahan berikutnya (2) intensitas penggunaan gawai yang tinggi di kalangan murid dan guru namun belum diimbangi dengan kecakapan digital. Selama ini, gawai digunakan untuk mengakses media sosial, namun justru baik gawai maupun media sosial belum dioptimalkan untuk proses pembelajaran yang lebih menyenangkan.

Kondisi di atas menjadi pertimbangan utama bagi tim pengabdian untuk melakukan perubahan dalam SD IT Attasyakur dengan mencanangkan Gerakan Sekolah Cakap Digital dengan memanfaatkan Tiktok sebagai media pembelajaran. Harapannya, program ini menjadi *pilot project* bagi SD IT Attasyakur untuk melakukan inovasi dalam pembelajaran menuju "*fun learning*". Selain itu, dengan membuka ruang kolaborasi antara murid dan guru melalui pemanfaatan media sosial diharapkan ke depannya perkembangan teknologi digital khususnya media sosial bisa dimanfaatkan untuk hal-hal positif di bidang pembelajaran.

Solusi yang dilakukan oleh tim pengabdian adalah dengan memberikan edukasi dan pendampingan dalam pemanfaatan Tiktok yang diintegrasikan sebagai media dalam model pembelajaran "*Fun*

Learning” di kelas SD IT Attasyakur. Pelibatan murid dan guru dalam program PKM ini dianggap sebagai hal esensial, karena untuk mewujudkan sekolah cakap digital maka diperlukan peran aktif baik pendidik dan peserta didik. Sehingga kolaborasi diharapkan bisa menciptakan lingkungan pembelajaran yang inovatif dan interaktif menggunakan platform TikTok.

## 2 METODOLOGI KEGIATAN

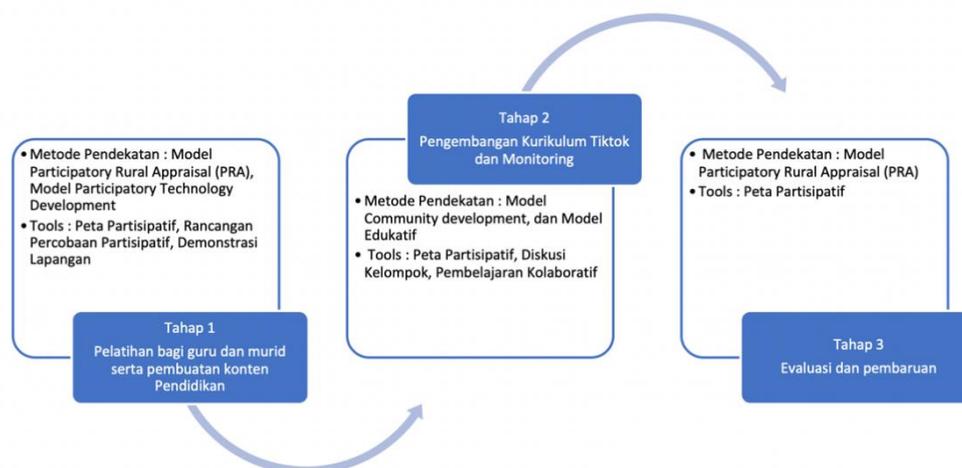
Kegiatan PKM ini dilaksanakan di akhir Bulan Januari 2022 berlokasi di SDIT Attasyakur, Rawageni, Kecamatan Cipayung, Kota Depok dengan subjek pengabdian yang melibatkan murid SD kelas 3, 4, 5 serta Guru Kelas masing-masing dan Guru Mata Pelajaran lain seperti PJOK, Seni dan Budaya serta Bahasa Inggris.

Dalam program PKM ini, tim pengabdian melakukan beberapa langkah sebagai tahapan dalam pelaksanaan solusi dengan mengintegrasikan platform TikTok ke dalam model pembelajaran “Fun Learning” berbasis kolaborasi.

1. Tahap 1 : Pelatihan bagi guru dan murid serta pembuatan konten Pendidikan
2. Tahap 2 : Pengembangan Kurikulum Tiktok dan Monitoring
3. Tahap 3 : Evaluasi dan pembaruan

Dengan melakukan langkah-langkah tersebut, program PKM ini diharapkan dapat menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan dan meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses belajar. Selain itu, penggunaan TikTok dalam pendidikan juga dapat membantu siswa mengembangkan keterampilan kreativitas, presentasi, dan literasi digital yang penting dalam era digital ini.

Metode Pendekatan dalam Program PKM ini yaitu (1) model Participatory Rural Appraisal (PRA), (2) Model Participatory Technology Development, (3) Model Community development, dan (4) Model Edukatif. Keempat model ini akan digunakan secara holistic dan integrative sesuai dengan solusi yang ditawarkan kepada mitra dengan harapan bisa membuahkan hasil yang optimal (Iskandar et al., 2022; Indah, 2019; Wati et al., 2020).



**Gambar 3.** Rancangan Pelaksanaan PKM

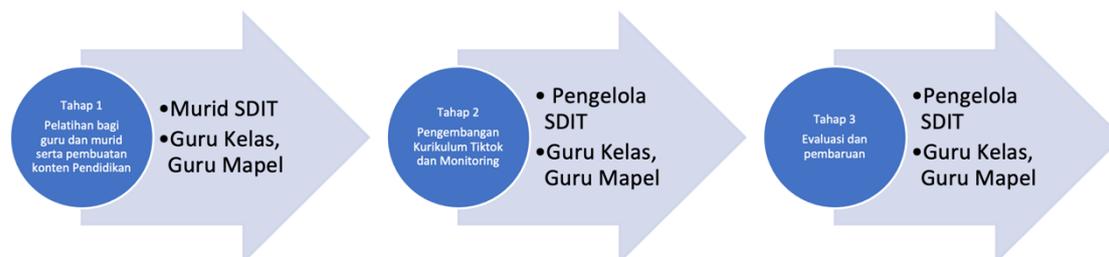
Model *Participatory Rural Appraisal* merupakan metode yang biasa digunakan dalam pemberdayaan masyarakat dengan berfokus pada keterlibatan masyarakat dalam keseluruhan kegiatan yang dilaksanakan. Secara ideal, terdapat sejumlah Sembilan tahapan dalam model ini, yaitu dimulai dengan pengenalan masalah/kebutuhan dan potensi serta penyadaran mitra yang berfokus kepada Gerakan Sekolah Cakap Digital dengan pemanfaatan TikTok sebagai platform pembelajaran,

pengintegrasian Tiktok sebagai platform digital sebagai model pembelajaran “*Fun Learning*” berbasis kolaborasi guru dan murid, dan berakhir dengan evaluasi serta rencana tindak lanjut dari program yang sudah dilaksanakan ( Usadolo, Caldwel, 2016 ; Lara dkk, 2018).

Model *Participatory Technology* merupakan sebuah pendekatan pembangunan yang muncul berkat kolaborasi antara para ilmuwan dengan masyarakat yang memiliki perhatian khusus atas rendahnya tingkat adopsi teknologi. Awalnya model ini lebih banyak berfokus pada pembangunan pertanian, namun seiring berkembangnya ilmu pengetahuan dan dimensi masalah pada masyarakat, Pembangunan pertanian juga diterapkan pada isu-isu lain, termasuk untuk bidang pendidikan. Pada PKM ini akan memanfaatkan teknologi tepat guna yaitu Tiktok yang berbasis pada kolaborasi untuk bidang Pendidikan anak sekolah dasar (Iskandar et al., 2022)

### 3 HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan PKM Gerakan Sekolah Cakap Digital : "Pemanfaatan Tiktok dalam Model Pembelajaran "*Fun Learning*" berbasis Kolaborasi Murid dan Guru di SD IT Attasyakur, Kota Depok berlangsung selama tiga hari berturut-turut dimulai dari tanggal 26 Januari 2022 hingga 28 Januari 2022 selama jam pembelajaran berlangsung. Pertimbangan waktu ini diambil karena sasaran dari program tidak hanya terdiri atas Guru saja, namun juga murid sekolah Dasar yang terdiri atas murid kelas 3, murid kelas 4 dan murid kelas 5. Menurut Guru Kelas, masing-masing dari tingkatan kelas tersebut memiliki kemampuan kognitif yang berbeda serta tingkat kemandirian yang berbeda pula sehingga disarankan untuk dibuat mekanisme yang terpisah supaya lebih efektif dan kondusif. Lokasi yang digunakan untuk kegiatan PKM meliputi tiga tempat yaitu di ruang kelas, ruang guru serta di musholla yang masih menjadi satu dengan lingkungan SDIT Attasyakur, Kota Depok.



**Gambar 4.** Tahapan Kegiatan PKM

Program PKM ini dilaksanakan secara tiga tahap dimana Tahap 1 terdiri atas Pelatihan bagi Guru dan pembuatan konten Pendidikan. Kemudian Tahap 2 terdiri atas Pengembangan Kurikulum Tiktok dan Monitoring. Tahap 3 terdiri atas evaluasi dan pembaruan yang merupakan tahap terakhir untuk memastikan keberlanjutan dari Program PKM di kemudian hari.

Pada tahap Pertama, tim Pengabdian memberikan materi ringan yang interaktif serta mudah dipahami baik oleh Guru maupun untuk murid meliputi (1) Pengetahuan awal tentang Gawai dan Media Sosial, (2) Kepemilikan Media Sosial, (3) Waktu Screen time, (4) Ragam Fungsi dan Jenis Media Sosial, (5) Tren Media Sosial dan Tiktok, (6) Fakta Media Sosial dan Anak, (7) Rekomendasi Penggunaan Media Sosial, (8) Pemanfaatan Tiktok sebagai Model Pembelajaran “*Fun Learning*”, (9) Contoh-Contoh Konten Edukasi untuk Anak SD di Tiktok, (10) Pengenalan fitur-fitur di Tiktok, (11) Teknik Pengambilan Video Tiktok yang menarik

Semua Guru di SD IT Attasyakur memiliki gawai yang juga berisi beberapa media sosial yang biasa diakses seperti Whatsapp, Instagram, dan Tiktok. Namun, fakta menarik Tim Pengabdian temukan terkait kepemilikan gawai di kalangan murid SD IT Attasyakur. Tidak semua murid ternyata memiliki gawai pribadi. Beberapa dari mereka menggunakan gawai milik orang tua, ataupun berbagi dengan

saudara mereka yang usianya di atas atau di bawah mereka. Selain pertimbangan ekonomi, ternyata beberapa orang tua murid belum memiliki kepercayaan sepenuhnya untuk memberi HP kepada anak-anak mereka. Selain itu, berdasarkan penjelasan Guru, kebiasaan yang ada di SD Attasyakur sebelum kelas dimulai yaitu murid-murid diminta untuk menyerahkan gawai mereka supaya pembelajaran menjadi lebih kondusif. Walaupun demikian, murid-murid SD Attasyakur tidak asing dengan media sosial yang disebutkan oleh Tim Pengabdi, termasuk Tiktok. Semuanya memiliki akun pribadi untuk mengakses media sosial.

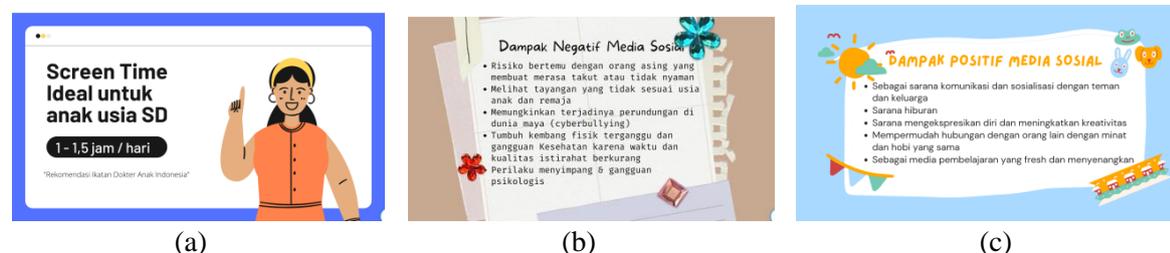


Gambar 5. Pertanyaan untuk Mitra Sasaran

Berdasarkan *insight* yang didapatkan oleh Tim Pengabdi, rata-rata waktu yang dihabiskan untuk mengakses internet (*screen-time*) kurang lebih 3 hingga 4 jam. Biasanya murid-murid akan sibuk dengan gawainya setelah pulang sekolah, sore hari menjelang kegiatan mengaji, ataupun malam hari setelah mengerjakan PR sebelum waktu tidur menjelang. Hal tersebut sejalan dengan hasil riset yang dirilis oleh NeuroSensum Tahun 2021 dimana rata-rata *screen-time* anak-anak Indonesia setiap hari mencapai 2,4 – 3,4 jam per hari.

Tim Pengabdi juga menjelaskan beberapa fakta menarik terkait media sosial dan pengguna anak meliputi (1) jumlah anak Indonesia yang bermain media sosial sebelum menginjak usia 13 tahun mencapai 87%, (2) rata-rata anak Indonesia mulai mengenal media sosial di usia 7 tahun. Tiga besa media sosial yang sering diakses oleh anak Indonesia yaitu Youtube (78%), Instagram (54%), dan Tiktok (45%). Sedangkan berbagai aktivitas dengan internet yang dilakukan oleh pengguna anak antara lain kegiatan daring seperti bermain gim dan komunikasi daring (65 persen), belajar secara daring dan mempelajari keterampilan baru (48 persen), pembaharuan status di media sosial dan menonton film atau serial di platform daring (42 persen), membuat video di platform video pendek (37 persen), membaca buku atau komik di internet (30 persen).

Dalam Program PKM, Guru dan Murid SDIT Attasayakur diberikan pengetahuan tambahan terkait waktu *screen-time* yang ideal untuk anak usia SD serta dampak positif media sosial yang harus dimaksimalkan, dan dampak negatif media sosial yang harus diminimalkan.



Gambar 6. Pengetahuan untuk Mitra Sasaran

Sesuai dengan focus Gerakan Sekolah Cakap Digital dengan pemanfaatan Tiktok sebagai platform pembelajaran, pengintegrasian Tiktok sebagai platform digital sebagai model pembelajaran “*Fun learning*” berbasis kolaborasi guru dan murid, sebelum masuk ke pembuatan konten. Guru dan

Murid diberikan contoh-contoh konten Pendidikan yang bisa diaplikasikan untuk mata pelajaran SD, terutama kelas 3, 4, dan 5.



**Gambar 7.** Contoh Konten Pendidikan di Tiktok

Tim pengabdian memberikan pelatihan kepada guru dan Murid mengenai cara efektif menggunakan TikTok sebagai alat pembelajaran. Pelatihan ini meliputi pengenalan fitur-fitur Tiktok, teknik pengambilan video yang menarik, dan strategi untuk mengintegrasikan materi pelajaran ke dalam konten video. Sedangkan sampel dalam praktik pembuatan konten meliputi mata pelajaran Pendidikan Agama Islam, Bahasa Indonesia, Matematika dan Bahasa Inggris. Masing-masing mata pelajaran memiliki instruksi yang berbeda-beda yang harus diikuti oleh Guru dan Murid SD Attasyakur.



**Gambar 8.** Instruksi Pembuatan Konten Edukasi di Tiktok

Dalam praktik pembuatan konten, antusiasme murid dan guru sangat meningkat tajam. Hal tersebut dibuktikan dengan semua murid terlibat secara sukarela untuk bisa berada dalam frame dan mencoba beberapa konten mapel bersama dengan Guru mereka. Bahkan beberapa dari mereka tidak sabar untuk menunggu giliran untuk membuat konten Tiktok. Hal ini menjadi relevan mengingat baik Guru dan murid sudah sangat familiar dengan berbagai fitur Tiktok, mereka tidak menemukan kesulitan berarti dalam proses pembuatan konten edukasi.



**Gambar 9.** Proses Pembuatan Konten Edukasi di Tiktok

Dalam Tahap Pengembangan kurikulum TikTok, bersama-sama dengan pihak pengelola sekolah, guru, tim pengabdian merancang kurikulum berisi mata pelajaran yang melibatkan penggunaan TikTok dalam proses pembelajaran. Tahap ini menekankan adanya keterlibatan dari pihak sekolah dalam memastikan bahwa tujuan pembelajaran dan standar akademik tetap tercapai sambil memanfaatkan kepopuleran dan kreativitas TikTok. Matematika, Bahasa Indonesia, Pendidikan Agama Islam, PJOK, Seni dan Budaya serta Bahasa Inggris menjadi mata pelajaran yang disepakati untuk diintegrasikan dalam TikTok sebagai model pembelajaran “Fun Learning” berbasis kolaborasi.

Tahapan selanjutnya yang dilakukan oleh Tim Pengabdian yaitu evaluasi dan pembaruan. Tim Pengabdian secara acak melakukan observasi melalui jumlah likes dan komentar di video TikTok yang berisi konten Pendidikan yang diunggah oleh murid ataupun Bapak Ibu Guru SDIT Attasyakur. Hasilnya, video-video yang diunggah tersebut mendapatkan apresiasi dan sentiment yang positif. Jumlah konten Pendidikan yang diunggah oleh murid ataupun Guru SD IT Attasyakur sepanjang periode Tahun 2022 bisa dilihat dalam tabel berikut

**Tabel 1. Jumlah Unggahan Konten Edukasi di Tiktok**

No	Mata Pelajaran	Jumlah Konten Edukasi di Tiktok	No	Mata Pelajaran	Jumlah Konten Edukasi di Tiktok
1	Matematika,	4	4	PJOK	5
2	Bahasa Indonesia	4	5	Seni dan Budaya	5
3	Pendidikan Agama Islam	10	6	Bahasa Inggris	3

#### 4 KESIMPULAN

Kegiatan PKM Gerakan Sekolah Cakap Digital : Pemanfaatan Tiktok dalam Model Pembelajaran “Fun Learning” berbasis Kolaborasi Murid dan Guru di SD IT Attasyakur, Kota Depok telah memberikan perubahan pengetahuan hingga perilaku hingga 95% pada seluruh entitas sekolah baik dari pengelola, Guru dan Murid. PKM ini telah memanfaatkan potensi yang ada dalam diri Guru dan Murid SD IT Attasyakur dengan memaksimalkan dampak positif penggunaan media sosial Tiktok yang diintegrasikan ke dalam berbagai mata pelajaran yang menekankan pada “Fun Learning” berbasis kolaborasi. Sepanjang tahun 2022, terdapat 31 konten edukasi telah diunggah di Tiktok sebagai hasil dari program ini, dimana konten paling banyak berasal dari Mapel Pendidikan Agama Islam. Semua konten mendapatkan sentimen positif dari para warganet. Namun, Tim Pengabdian tetap merasa perlu adanya program lanjutan khususnya bagi Guru untuk menggali kreativitas dan meningkatkan komitmen mereka dalam memanfaatkan media sosial lain yang bisa diintegrasikan dalam pembelajaran di sekolah.

#### Referensi

- CNN Indonesia. (2021). Kecanduan Internet, Dari Anak-anak Hingga Dewasa. Diakses pada 8 Juni 2022, dari <https://www.cnnindonesia.com/gaya-hidup/20210722144719-284-671740/kecanduan-internet-dari-anak-anak-hingga-dewasa>.
- DataIndonesia.id. (n.d.). Tingkat Penetrasi Internet di Indonesia. Diakses pada 8 Juni 2022, dari <https://dataindonesia.id/infografis/tingkat-penetrasi-internet-di-indonesia/>.
- Hamer, N., & Lumsden, K. (2018). An exploration of online othering: A critical review of the literature. *Computers in Human Behavior*, 78, 115-123.

- Heriansah, H., Nursyahrani, N., & Fathuddin, F. (2019). KKN-PPM Lanrisang Melalui Optimalisasi Usaha Mina-Tani Guna Menunjang Pengembangan KPPN Kabupaten Pinrang, Provinsi Sulawesi Selatan. *Panrita Abdi-Jurnal Pengabdian pada Masyarakat*, 3(2), 152-160.
- Hinostroza, J. E. et al. (2019). Teachers' Perceptions about Digital Literacy and Their Integration of ICT in Teaching Practices. *Education Sciences*, 9(3), 208.
- Indah, N. (2019). Model Community Development. *Jurnal Pembangunan Masyarakat*, 21(1), 45-60.
- Iskandar, E., Yanti, S., Kusumaningrum, I. D., & Santoso, H. (2022). Pemanfaatan dan Pendampingan Media Sosial Sebagai Sarana Promosi. *Prosiding Seminar Nasional Program Pengabdian Masyarakat*. <https://doi.org/10.18196/ppm.44.601>
- Kementerian Komunikasi dan Informatika. (2017). Pedoman Literasi Digital. Jakarta: Kementerian Komunikasi dan Informatika.
- Kompas.com. (2022). Jumlah Pengguna Internet Indonesia Capai 210 Juta Orang. Diakses pada 8 Juni 2022, dari <https://tekno.kompas.com/read/2022/02/08/06360047/jumlah-pengguna-internet-indonesia-capai-210-juta-orang>.
- Livingstone, S. et al. (2017). In the Digital Home: A Critical Synthesis of the Place of Domestication Studies for the Study of ICTs in Everyday Life. *New Media & Society*, 19(3), 486-504.
- Triratnawati, A., et al. (2022). Identitas Digital Anak dalam Era Digitalisasi. *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, 28(2), 250-261.
- Triratnawati, A., Hidayah, S., & Lazuardi, E. (2022). 'Menjadi Pelajar Cakap Digital': Proyek Bersama Webinar dan Sosialisasi Kecerdasan Digital di Madrasah Muallimat Muhammadiyah Yogyakarta. *Bakti Budaya*, 5(1), 10–24. <https://doi.org/10.22146/bakti.4040>
- UNESCO. (2018). Media and Information Literacy Curriculum for Teachers. Paris: UNESCO.
- Usadolo, S.E. and Caldwell, M., 2016. A stakeholder approach to community participation in a rural development project. *Sage Open*, 6(1), p.2158244016638132.
- Wati, F., Aje, A. U., Nande, M., & Beda, E. (2020). BAKTI SOSIAL PEMBERSIHAN LINGKUNGAN MASJID JAMI' AT-TAQWA ONEKORE DALAM RANGKA PANCA WINDU UNIVERSITAS FLORES KE-40 TAHUN 2020. *Mitra Mahajana: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 1(1), 11–19. <https://doi.org/10.37478/mahajana.v1i1>