

Pemberdayaan Generasi Muda Melalui Pengembangan Keterampilan Digital di SMA N 1 Kaliworo Kabupaten Wonosobo

Darmanto Sahat Satyawan¹, Ranjani^{*2}, Khayu Rohmi³, Thahrina Azriah⁴

^{1,2,3,4}Program Studi Administrasi Publik, FISIP, Universitas Jenderal Soedirman, Purwokerto, Indonesia

Email corresponding: ranjani@unsoed.ac.id

ABSTRAK

Program pengabdian kepada masyarakat ini dilaksanakan dengan tujuan untuk meningkatkan kapasitas generasi muda melalui pengembangan keterampilan digital di SMA Negeri 1 Kaliworo, Kabupaten Wonosobo. Inisiatif ini dilandasi oleh pentingnya membekali siswa dengan kemampuan yang relevan dalam menghadapi tantangan era digital serta menjawab kebutuhan lokal. Kegiatan dilakukan melalui tiga tahapan utama, yaitu identifikasi kebutuhan dan penyusunan materi pelatihan, pelaksanaan pelatihan dan pendampingan proyek digital, serta evaluasi program. Dalam pelaksanaan, siswa mengikuti serangkaian pelatihan keterampilan digital, seperti pembuatan konten kreatif, pengelolaan media sosial secara positif, dan kampanye berbasis isu lokal. Program ini juga melibatkan guru dan narasumber eksternal sebagai mitra kolaboratif. Dari total 45 peserta, mayoritas menunjukkan peningkatan signifikan dalam kepercayaan diri, kreativitas, dan kepedulian sosial dalam memanfaatkan teknologi secara produktif. Kegiatan ini tidak hanya membekali siswa dengan keterampilan praktis, tetapi juga memperkuat keterhubungan antara sekolah dan komunitas sekitar. Hasilnya, program ini menjadi contoh efektif dalam mendorong peran aktif generasi muda sebagai agen perubahan di tengah perkembangan masyarakat digital yang semakin kompleks.

Kata Kunci: penguatan pemuda, kecakapan digital, literasi teknologi.

ABSTRACT

This community service program aims to enhance the capacity of the younger generation through digital skills development at SMA Negeri 1 Kaliworo in Wonosobo Regency. This initiative is based on the importance of equipping students with relevant skills to face the challenges of the digital era and address local needs. The program comprises three main stages: needs identification and development of training materials, training implementation and mentoring for digital projects, and program evaluation. Students participate in a series of digital skills training sessions, including creative content creation, positive social media management, and local issue-based campaigns. The program also involves teachers and external resource persons as collaborative partners. Of the 45 participants, most demonstrated significant improvements in self-confidence, creativity, and social awareness in utilizing technology productively. This activity not only equips students with practical skills but also strengthens the connection between the school and the surrounding community. As a result, this program serves as an effective example of encouraging the active role of the younger generation as agents of change in an increasingly complex digital society.

Keywords: youth empowerment, digital skills, technological literacy.

PENDAHULUAN

Generasi muda merupakan aset penting dalam pembangunan suatu bangsa, termasuk dalam menghadapi era digital yang terus berkembang. Generasi muda merupakan penerus perjuangan generasi terdahulu untuk mewujudkan cita-cita bangsa. Pemuda menjadi harapan

dalam setiap kemajuan di dalam suatu bangsa, Pemuda lah yang dapat merubah pandangan orang terhadap suatu bangsa dan menjadi tumpuan para generasi terdahulu untuk mengembangkan suatu bangsa dengan ide-ide ataupun gagasan yang berilmu, wawasan yang luas, serta berdasarkan kepada nilai-nilai dan norma yang berlaku di dalam Masyarakat (Dorohungi et al, 2021). Di era ini, teknologi informasi telah menjadi tulang punggung berbagai sektor kehidupan, seperti pendidikan, ekonomi, dan sosial. Generasi muda, dengan semangat dan energi yang mereka miliki, dapat menjadi agen perubahan yang efektif dalam menjaga lingkungan dan mengembangkan ekonomi lokal (Herawati, 2020).

Dengan kemampuan adaptasi yang tinggi, generasi muda memiliki potensi besar untuk menjadi penggerak perubahan, baik di tingkat lokal maupun global. Namun, potensi ini hanya dapat terealisasi jika mereka memiliki keterampilan yang relevan, khususnya dalam bidang digital. Ada banyak ruang dalam era digital yang dapat menjadi nilai positif bagi kehidupan pemuda. Ruang tersebut dapat difasilitasi melalui beragam program dengan pendekatan digital (Eshet, 2004). Sementara itu, generasi muda masih belum mengoptimalkan sektor ekonomi kreatif yang dapat menggabungkan nilai-nilai lokal dengan inovasi modern (Nurcahyanti et al., 2020). Mengatasi tantangan ini sambil memanfaatkan manfaat konten digital sangat penting untuk memaksimalkan hasil pendidikan di era digital (Gujjeti & Pal, 2024).

Wonosobo, sebagai salah satu daerah di Jawa Tengah, tidak terlepas dari perkembangan teknologi digital. Data dari Dinas Komunikasi dan Informatika Kabupaten Wonosobo menunjukkan adanya peningkatan akses internet di wilayah ini, terutama di kalangan pelajar. Hal ini sejalan dengan program pemerintah daerah yang mendorong transformasi digital melalui penyediaan infrastruktur teknologi informasi. Meski demikian, tantangan besar masih dihadapi, seperti minimnya pemanfaatan teknologi untuk tujuan produktif dan kreatif di kalangan generasi muda. Sebagian besar pelajar di Wonosobo masih menggunakan teknologi secara pasif, seperti untuk hiburan atau media sosial, tanpa menggali potensi untuk pengembangan keterampilan maupun peluang ekonomi. Memberdayakan kaum muda melalui strategi komunikasi yang efektif sangat penting untuk meningkatkan literasi digital dan mengurangi risiko yang terkait dengan ancaman digital (Rullah *et al*, 2025).

SMA N 1 Kaliworo, sebagai salah satu institusi pendidikan terkemuka di Wonosobo, memiliki peran strategis dalam mempersiapkan siswanya untuk menghadapi tantangan era

digital. Sekolah ini memiliki potensi besar untuk mengembangkan keterampilan digital siswa, seperti desain grafis, pembuatan konten, pemasaran digital, hingga pengelolaan media sosial. Keterampilan ini tidak hanya relevan dengan kebutuhan industri masa kini, tetapi juga membuka peluang bagi siswa untuk berkontribusi dalam pengembangan masyarakat lokal, seperti mempromosikan produk lokal atau mengkampanyekan isu-isu sosial. Oleh karena itu, perlu adanya program pemberdayaan bagi siswa. Pemberdayaan masyarakat telah menjadi isu global untuk meningkatkan kesejahteraan secara keseluruhan (Putri *et al*, 2024). Pemberdayaan menurut arti secara bahasa adalah proses, cara, perbuatan membuat berdaya, yaitu kemampuan untuk melakukan sesuatu atau kemampuan bertindak yang berupa akal, ikhtiar atau upaya (Depdiknas, 2003).

Pemberdayaan generasi muda melalui pengembangan keterampilan digital sangat penting dilakukan di SMA N 1 Kaliworo. Langkah ini tidak hanya bertujuan untuk membekali siswa dengan keterampilan yang sesuai dengan kebutuhan zaman, tetapi juga untuk membentuk generasi yang kreatif, inovatif, dan berdaya saing tinggi. Hal tersebut selaras dengan pernyataan dari World Economic Forum (2020) dalam laporannya menekankan pentingnya pengintegrasian keterampilan digital dan inovatif dalam pendidikan dan pelatihan kewirausahaan untuk menjawab kebutuhan pasar kerja yang terus berubah. Dengan keterampilan digital yang memadai, generasi muda Wonosobo diharapkan mampu menjadi aktor perubahan yang membawa dampak positif bagi komunitas mereka, sekaligus menjadi pelaku aktif dalam transformasi digital di Indonesia. Sehingga, kegiatan pengabdian kepada Masyarakat ini secara khusus bertujuan untuk mengembangkan keterampilan digital bagi siswa SMA N 1 Kaliworo merupakan langkah strategis dalam membekali generasi muda dengan kemampuan yang relevan dan adaptif terhadap perkembangan zaman.

Di era transformasi digital yang pesat, siswa tidak hanya dituntut untuk menjadi pengguna teknologi, tetapi juga mampu memanfaatkannya secara kritis, kreatif, dan produktif dalam kehidupan sehari-hari serta dalam kontribusinya terhadap masyarakat. Melalui penguatan literasi digital, keterampilan pengelolaan informasi, penggunaan media sosial secara positif, serta pemahaman terhadap isu-isu digital seperti keamanan data dan etika online, siswa diarahkan untuk menjadi individu yang tidak hanya melek teknologi, tetapi juga mampu menjadi agen perubahan (*agents of change*) di lingkungannya. Studi empiris Prasetiono membuktikan bahwa pentingnya literasi digital bagi pemuda agar

dapat menggunakan teknologi informasi dan komunikasi secara bijak sehingga tidak menyebarkan konteks negatif seperti berita bohong, ujaran kebencian, dan paham radikalisme (Prasetiono *et al*, 2019).

Dengan kemampuan digital yang mumpuni, siswa dapat berperan aktif dalam menyebarluaskan informasi yang mendidik, mengadvokasi isu-isu sosial melalui media digital, menginisiasi gerakan komunitas berbasis teknologi, serta menciptakan inovasi lokal yang menjawab permasalahan di masyarakat. Maka, pengembangan keterampilan digital di SMA N 1 Kaliworo bukan sekadar proses peningkatan kapasitas individu, melainkan juga investasi dalam membangun generasi muda yang berdaya saing, partisipatif, dan visioner dalam membentuk masa depan sosial yang lebih inklusif dan berkelanjutan. Kegiatan ini semakin penting jika dikaitkan dengan gap yang signifikan antara keterampilan yang dimiliki oleh lulusan muda dan keterampilan yang dibutuhkan oleh industri, terutama dalam hal kapabilitas digital dan inovasi Autio *et al*. (2018). Terlebih, Program yang menawarkan pelatihan TI dasar, keamanan digital, dan kredibilitas informasi online telah terbukti meningkatkan keterampilan digital peserta secara signifikan (Gustiana & Satria, 2024).

METODE

Program Pemberdayaan Generasi Muda melalui Pengembangan Keterampilan Digital di SMA N 1 Kaliworo, Wonosobo dilaksanakan berdasarkan tiga tahapan utama: Persiapan, Pelaksanaan Program, dan Evaluasi Kegiatan:

1. Persiapan

Tahapan awal dari program ini diawali dengan proses identifikasi kebutuhan siswa, yang dilakukan melalui survei atau diskusi kelompok terfokus (FGD) untuk mengetahui sejauh mana literasi digital siswa serta tantangan yang mereka hadapi dalam mengakses dan menggunakan teknologi informasi. Dari proses ini, tim pelaksana memperoleh data yang relevan untuk merancang pelatihan yang sesuai dengan tingkat kemampuan dan kebutuhan siswa. Setelah kebutuhan teridentifikasi, dilakukan penyusunan modul pelatihan keterampilan digital, yang mencakup materi-materi dasar hingga lanjutan. Modul ini disusun secara sistematis, dengan memperhatikan aspek keterkinian teknologi, relevansi dengan dunia digital remaja, serta aplikatif terhadap isu-isu lokal. Materi mencakup pengenalan alat digital

(software dan aplikasi), dasar-dasar komunikasi digital, etika bermedia, hingga strategi kampanye digital. Tahap persiapan juga melibatkan perencanaan logistik, koordinasi dengan sekolah, serta perekrutan fasilitator atau narasumber ahli yang relevan.

2. Pelaksanaan Program

Pelaksanaan program terdiri dari beberapa subkegiatan yang saling terintegrasi:

a. Workshop Keterampilan Digital

Workshop ini dirancang untuk memberikan pemahaman praktis tentang keterampilan digital yang aplikatif bagi siswa. Materi meliputi pembuatan konten digital (teks, gambar, video), penggunaan alat-alat digital seperti Canva, CapCut, Google Workspace, hingga dasar-dasar pengelolaan media sosial secara strategis dan positif. Workshop disampaikan dalam format interaktif dan berbasis proyek.

b. Pendampingan Proyek Digital Siswa

Setelah pelatihan, siswa diarahkan untuk mengembangkan proyek digital yang berkaitan dengan isu lokal, seperti kampanye media sosial tentang kebersihan lingkungan, anti-perundungan, atau promosi budaya lokal. Pendampingan dilakukan secara berkala untuk membimbing siswa dalam merancang pesan, memilih platform yang tepat, mengolah data, serta mengevaluasi dampak kampanye mereka. Pendekatan ini bertujuan menumbuhkan rasa kepemilikan dan kemampuan berpikir kritis siswa dalam menggunakan teknologi untuk tujuan sosial.

c. Kolaborasi dengan Guru dan Pihak Eksternal

Program ini juga melibatkan guru sebagai pendamping internal yang mendukung keberlanjutan program setelah pelatihan. Selain itu, pihak eksternal seperti praktisi digital, komunitas kreatif, dan lembaga teknologi lokal diundang sebagai narasumber untuk memberikan perspektif nyata tentang penggunaan teknologi dalam kehidupan profesional. Kolaborasi ini juga memperkuat jejaring dan membuka peluang magang atau pengembangan lanjutan bagi siswa.

3. Evaluasi Kegiatan

Untuk mengukur efektivitas dan keberhasilan program, dilakukan evaluasi dalam dua bentuk:

a. Survei Kepuasan dan Refleksi Siswa

Survei ini disebarakan kepada peserta untuk mengetahui kepuasan mereka terhadap materi, fasilitator, dan metode pelatihan. Refleksi tertulis juga diminta dari siswa untuk menggambarkan apa yang mereka pelajari dan bagaimana mereka akan mengaplikasikannya.

b. Penilaian Kualitas Proyek Digital Siswa

Proyek digital yang dibuat siswa dievaluasi berdasarkan beberapa kriteria: orisinalitas ide, keterkaitan dengan isu lokal, kualitas penyajian konten digital, serta potensi dampaknya terhadap audiens. Penilaian dilakukan oleh tim pelaksana, guru, dan perwakilan mitra eksternal.

c. Rencana Tindak Lanjut (RTL)

Evaluasi juga mencakup penyusunan rekomendasi program keberlanjutan, seperti pelibatan siswa sebagai mentor sebaya, pelatihan lanjutan, atau pembuatan klub digital sekolah. RTL ini penting agar dampak pelatihan tidak hanya berhenti pada satu kegiatan, melainkan dapat menjadi gerakan literasi digital berkelanjutan di sekolah.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan pengabdian Masyarakat yang dilakukan oleh Tim Pendamping dari Program Studi Administrasi Publik FISIP UNSOED dengan judul Pemberdayaan Generasi Muda Melalui Pengembangan Keterampilan Digital di SMA N 1 Kaliworo, Kabupaten Wonosobo yang diikuti oleh 45 siswa kelas XI dan XII yang berasal dari berbagai jurusan di SMA N 1 Kaliworo. Skema pelaksanaan kegiatan pengabdian ini dimulai dengan mengklasifikasikan siswa berdasarkan minat dan potensi awal dalam bidang teknologi dan komunikasi digital melalui seleksi dan rekomendasi guru BK. Kegiatan pelatihan dilakukan dalam bentuk tiga sesi workshop tematik serta pendampingan proyek digital, dengan total waktu pelaksanaan selama 36 jam. Dari kegiatan ini, siswa memperoleh sejumlah keterampilan digital dasar hingga menengah, seperti:

1. Pembuatan konten visual menggunakan Canva;
2. Pengelolaan akun media sosial secara strategis (Instagram, TikTok, dan YouTube);
3. Teknik dasar fotografi dan videografi menggunakan perangkat sederhana;
4. Penyusunan narasi digital dan kampanye berbasis isu lokal.

Program ini berdampak signifikan terhadap peningkatan keterampilan digital dan kepercayaan diri siswa. Berdasarkan survei pasca-kegiatan, 85% siswa menyatakan merasa lebih percaya diri dalam mempresentasikan ide mereka melalui media digital, dan 90% mengaku baru pertama kali memproduksi konten yang diarahkan untuk kepentingan publik. Selain itu, siswa juga mengalami peningkatan kemampuan komunikasi, kerja sama tim, dan pemecahan masalah, yang terlihat selama proses produksi proyek digital. Efek psikososial juga tampak, di mana sebagian besar siswa merasa bahwa keterampilan yang mereka pelajari berguna dalam kehidupan nyata, termasuk untuk tugas sekolah, peluang magang, atau persiapan karier masa depan. Pelatihan ini membentuk kesadaran bahwa teknologi bukan hanya untuk hiburan, tetapi juga dapat menjadi alat perubahan sosial. Hal tersebut selaras dengan hasil temuan terdahulu yang menyatakan bahwa pendidikan literasi di sekolah dan di rumah sangat membentuk keterampilan berpikir kritis dan memungkinkan individu menganalisis informasi secara efektif (Prasastiningtyas et al., 2024). Tidak hanya itu, pendidikan media sangat penting untuk memerang misinformasi dan kampanye disinformasi serta menumbuhkan budaya analisis media yang kritis (Gjerazi, 2024). Berikut merupakan dokumentasi kegiatan pengabdian kepada Masyarakat yang dilaksanakan oleh Tim Pendamping Prodi Administrasi Publik FISIP UNSOED di SMA Negeri 1 Kaliwiro Kabupaten Wonosobo:



Gambar 1. Dokumentasi Kegiatan Pengabdian Masyarakat

Kegiatan ini sangat sejalan dengan visi SMA N 1 Kaliworo. Sekolah menyambut baik inisiatif pengabdian karena sesuai dengan kebutuhan penguatan kurikulum merdeka, khususnya dalam elemen “profil pelajar Pancasila” pada aspek berpikir kritis, mandiri, dan kreatif. Di sisi lain, masyarakat Wonosobo, khususnya orang tua dan komunitas sekolah masih menghadapi tantangan dalam literasi digital dan kesenjangan akses informasi. Dengan program ini, siswa tidak hanya menjadi penerima manfaat, tetapi juga agen perubahan (change agents) yang dapat menyebarluaskan pengetahuan digital kepada keluarga dan komunitas mereka. Selama pelaksanaan, beberapa hambatan teknis dan non-teknis ditemukan, diantaranya adalah:

1. Pertama, keterbatasan perangkat digital menjadi tantangan utama. Beberapa siswa tidak memiliki ponsel pintar yang mendukung aplikasi editing, sementara sekolah juga tidak memiliki laboratorium TIK yang memadai. Masalah ini diatasi dengan pembagian sesi secara bergilir dan peminjaman perangkat dari tim pelaksana serta guru.
2. Kedua, kesenjangan kemampuan digital awal antar siswa menyebabkan perbedaan kecepatan pemahaman. Oleh karena itu, dilakukan mentoring berjenjang, di mana siswa yang lebih mahir ditugaskan menjadi tutor sebaya untuk kelompok lainnya.
3. Ketiga, kurangnya dukungan waktu dalam jadwal pelajaran reguler juga sempat menjadi kendala. Untuk itu, kegiatan dilakukan di luar jam pelajaran utama dengan dukungan dari kepala sekolah dan wali kelas, yang sangat kooperatif dalam mendukung program.

KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang telah dilaksanakan di SMA N 1 Kaliworo, dapat disimpulkan bahwa pengembangan keterampilan digital di kalangan siswa tidak hanya berdampak pada peningkatan kapasitas individu dalam hal teknis dan kognitif, tetapi juga membentuk kesadaran sosial yang lebih kuat. Siswa tidak hanya belajar bagaimana menggunakan alat digital dan memproduksi konten, tetapi juga diarahkan untuk memahami bagaimana keterampilan tersebut dapat dimanfaatkan untuk menyampaikan pesan sosial, mendukung perubahan positif di lingkungan sekitarnya, serta membangun citra diri sebagai agen perubahan.

Keterampilan digital yang diperoleh melalui pelatihan ini seperti membuat konten kampanye, menggunakan media sosial secara bertanggung jawab, hingga menyusun narasi visual yang efektif telah mendorong siswa untuk berpikir kritis terhadap isu-isu lokal dan mengambil peran aktif dalam menyuarakan solusi melalui platform digital. Dengan kata lain, literasi digital dalam konteks ini telah dipadukan dengan nilai-nilai kewargaan, partisipasi sosial, serta kepedulian terhadap lingkungan dan masyarakat. Program ini juga memperkuat hubungan antar siswa, guru, dan komunitas, menciptakan iklim kolaboratif yang mendukung pembelajaran lintas ruang dan waktu. Selain itu, adanya hasil nyata berupa konten kampanye digital yang dibuat siswa menunjukkan bahwa ketika generasi muda diberikan ruang, dukungan, dan alat yang tepat, mereka dapat berkontribusi secara nyata dalam pembangunan sosial berbasis komunitas.

Dalam konteks yang lebih luas, kegiatan ini menjadi salah satu bentuk respons konkret terhadap kebutuhan zaman yang semakin terdigitalisasi. Transformasi sosial yang sedang berlangsung, baik dalam sektor pendidikan, ekonomi, maupun komunikasi, menuntut adanya kesiapan sumber daya manusia yang adaptif, kreatif, dan bertanggung jawab secara digital. Oleh karena itu, literasi digital bukan lagi sekadar keterampilan tambahan, melainkan menjadi kebutuhan fundamental dalam membentuk generasi yang kompeten dan berdaya saing di era masyarakat informasi. Melalui program ini, terbukti bahwa pendekatan berbasis pemberdayaan dengan menasar kelompok usia muda di institusi pendidikan menengah merupakan strategi yang efektif dalam memperkuat ketahanan sosial dan menciptakan inovasi lokal yang relevan. Maka dari itu, inisiatif serupa perlu direplikasi di wilayah lain dan dikembangkan lebih lanjut, dengan melibatkan lebih banyak aktor dan memanfaatkan dukungan teknologi secara berkelanjutan.

UCAPAN TERIMA KASIH

Kami menyampaikan apresiasi yang sebesar-besarnya kepada mitra pelaksana, SMA Negeri 1 Kaliwiro, atas dukungan dan kerja samanya yang memungkinkan kegiatan pengabdian masyarakat ini terlaksana dengan baik. Ucapan terima kasih juga kami tujukan kepada Kepala Sekolah dan Guru Bimbingan Konseling yang telah mendampingi selama proses pelaksanaan, serta kepada para siswi peserta kegiatan yang telah menunjukkan partisipasi aktif dalam setiap tahapan kegiatan.

DAFTAR PUSTAKA

- Dorohungi, W., Rares, J.J., Kiyai, B. (2021). Pemberdayaan Generasi Muda Di Desa Kakara B Kecamatan Tobelo Selatan Kabupaten Halmahera Utara (Studi Kasus Pada Generasi Muda). JAP No. 112 Vol. VII 2021. ISSN 2338 – 9613.
- Eshet, Alkali. “The Overarching Element for Successful Tecnology Integratiton.” Springer International Publishing Switzerland New Digital Technology in Education, 2004. <https://doi.org/DOI 10.1007/978-3319-05822-6>.
- Gjerazi, B. (2024). Media Literacy in the Era of Globalization: Innovative Strategies for Decoding InformMedia Literacy in the Era of Globalization: Innovative Strategies for Decoding Informationation. *Interdisciplinary Journal of Research and Development*,11(1 S1), 18. <https://doi.org/10.56345/ijrdv11n1s104>.
- Gujjeti, P., & Pal, A. (2024). Innovative Integration of Digital Content in Legal Education. *International Journal of Innovative Science and Research Technology (IJSRT)*, 1587–1590. <https://doi.org/10.38124/ijisrt/IJSRT24MAY1824>.
- Gustiana, Z., & Satria, W. (2024). Meningkatkan Akses dan Kemampuan Literasi Digital di Era Informasi. *Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 3(1), 20–27. <https://doi.org/10.70340/japamas.v3i1.126>.
- Herawati, S. (2020). Kebijakan Pendidikan Kewirausahaan dalam Menumbuhkan Kesadaran Bela Negara bagi Generasi Muda. *Sukma: Jurnal Pendidikan*, 4(2), 161– 178. <https://doi.org/10.32533/04204.2020>.
- Nurchayanti, D., Sachari, A., & Destiarmand, A. H. (2020). Peran Kearifan Lokal Masyarakat Jawa Untuk Melestarikan Batik Tradisi di Girilayu, Karanganyar, Indonesia. *Mudra Jurnal Seni Budaya*, 35(2), 145–153. <https://doi.org/10.31091/mudra.v35i2.816>.
- Prasastiningtyas, W., Ubaidillah, A. Z., Aprianti, I., & Nurfadilah, L. (2024). Improving Literacy In The Digital Age: Unleashing Critical Thinking Potential. *Toplama*, 2(1), 18–27. <https://doi.org/10.61397/tla.v2i1.218>.
- Prasetiono, R.R.F., Joko, S., Arochman. (2019). Literasi Digital Untuk Membekali Generasi Muda dalam Upaya Menangkal Konten Negatif Internet. *Jurnal Teknologi Informatika dan Komunikasi* 11, no. 1 (2019): 38–41.
- Putri, N.M., Listiawati, W., Rachman, I.F. (2024). Pengaruh Literasi Digital Terhadap Pemberdayaan Masyarakat Dalam Konteks Sdgs 2030. *Jurnal Penelitian Pendidikan Indonesia* Vol. 1, No. 3 April 2024, Hal. 349-360.
- Rullah, A. D., Silva, F. R., Pratama, E. T. H., & Purwanto, E. (2025). Strategi Komunikasi untuk Meningkatkan Literasi Digital di Kalangan Pemuda. *Jurnal Pemberdayaan Ekonomi Dan Masyarakat*, 2(1), 16. <https://doi.org/10.47134/jpem.v2i1.568>.
- World Economic Forum. (2020). "The Future of Jobs Report 2020." Geneva, Switzerland: World Economic Forum.