

PENGUATAN LITERASI DAN KREATIVITAS DIGITAL SISWA GEN Z MELALUI PELATIHAN PRODUKSI KONTEN DI SMAN 4 SINGARAJA

Ahmad Rofiki Rahman¹⁾, Agnesia Hervina Tiaraningrum²⁾, Bernandus Bernando Bria³⁾
Wayan Suartawan⁴⁾

¹Ilmu Komunikasi, Universitas Pendidikan Nasional, Indonesia

^{2,3,4}Hubungan Masyarakat, Universitas Bali Dwipa, Indonesia

¹rofikirahman@undiknas.ac.id, ²suarta1@yahoo.com, ³bernandobria@gmail.com, ⁴hervinaagnesia@gmail.com

Diterima: 10 November 2025, Direvisi: 26 Desember 2025, Disetujui: 28 Desember 2025

ABSTRAK

Perkembangan media sosial menuntut generasi Z untuk memiliki literasi dan kreativitas digital yang kuat. Penelitian ini bertujuan untuk memperkuat literasi dan kreativitas digital siswa SMAN 4 Singaraja melalui pelatihan produksi konten digital. Metode yang digunakan adalah deskriptif kualitatif dengan pendekatan partisipatif-edukatif, melibatkan 25 siswa anggota ekstrakurikuler sinematografi dan fotografi “Lensa Foursma”. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi hasil karya siswa, kemudian dianalisis secara deskriptif. Hasil kegiatan menunjukkan peningkatan kemampuan siswa dalam merancang ide, memproduksi, dan mengevaluasi konten digital yang komunikatif, kreatif, dan etis. Selain itu, peserta memperoleh pemahaman mengenai narasi, estetika visual, dan kolaborasi tim dalam proses produksi, sehingga pelatihan ini menjadi model efektif untuk mengembangkan literasi dan kreativitas digital generasi Z di lingkungan sekolah.

Kata kunci: kreativitas digital; literasi digital; produksi konten; siswa Gen Z; SMAN 4 Singaraja

ABSTRACT

The development of social media requires Generation Z to possess strong digital literacy and creativity. This study aims to strengthen the digital literacy and creativity of students at SMAN 4 Singaraja through digital content production training. The method used was qualitative descriptive with a participatory-educative approach, involving 25 students from the school’s cinematography and photography extracurricular club, “Lensa Foursma.” Data were collected through observation, interviews, and documentation of students’ works, and analyzed descriptively. The results indicate an improvement in students’ abilities to design ideas, produce, and evaluate digital content that is communicative, creative, and ethical. In addition, participants gained an understanding of narrative, visual aesthetics, and team collaboration in content production. Therefore, this training serves as an effective model to develop digital literacy and creativity among Generation Z students in the school context.

Keywords: *content production; digital creativity; digital literacy; Gen Z students; SMAN 4 Singaraja.*

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi digital dan media sosial telah mengubah secara fundamental cara generasi muda berkomunikasi, belajar, dan berekspresi (Nurrohman, 2021). Generasi Z, yang lahir di era digital, memiliki karakteristik unik: adaptif terhadap teknologi, visual-oriented, serta cenderung mengekspresikan ide melalui platform digital seperti Instagram, TikTok, dan YouTube (Panjaitan et al., 2024). Fenomena ini menuntut dunia pendidikan untuk tidak hanya memberikan literasi digital dasar, tetapi juga mendorong kreativitas digital yang produktif dan bernilai edukatif. Dalam konteks ini, kemampuan

menghasilkan konten digital yang komunikatif, estetis, dan bermakna menjadi keterampilan penting bagi pelajar masa kini.

Menurut Gilster (1997), literasi digital mencakup kemampuan memahami, mengevaluasi, dan menciptakan informasi menggunakan teknologi digital secara efektif (Mulyani et al., 2020). Sementara itu, Lestari (2020) menambahkan bahwa literasi digital juga mencakup dimensi kreatif, kolaboratif, dan etis dalam penggunaan media digital (Lestari, 2020). Sejalan dengan hal tersebut, UNESCO (2024) menekankan pentingnya pendidikan yang menumbuhkan *digital creativity* di kalangan pelajar untuk menghadapi tantangan era

informasi (UNESCO, 2024). Dalam ranah komunikasi visual, kemampuan produksi konten digital merupakan bentuk penerapan langsung dari literasi dan kreativitas digital tersebut, karena menggabungkan unsur storytelling, estetika visual, dan teknologi media.

Namun, berdasarkan observasi awal dan hasil wawancara dengan pembina ekstrakurikuler sinematografi dan fotografi di SMAN 4 Singaraja bapak I Putu Ari Widiarsa, ditemukan adanya kesenjangan antara potensi dan praktik. Secara normatif, siswa diharapkan mampu menghasilkan karya digital yang inovatif dan mendukung literasi visual sekolah. Akan tetapi, secara faktual, kemampuan siswa dalam perencanaan ide, pengambilan gambar, hingga penyuntingan video masih belum optimal. Meskipun komunitas “Lensa Foursma” di sekolah tersebut aktif mengikuti lomba dan memiliki kanal YouTube dengan ratusan ribu penayangan, sebagian besar karya masih berfokus pada aspek teknis, belum mengintegrasikan pesan edukatif dan prinsip storytelling yang kuat.

Kegiatan serupa pernah dilakukan oleh Marlina et al. (2024) melalui pelatihan pembuatan konten edukatif berbasis video di sekolah menengah, yang terbukti meningkatkan literasi digital siswa (Marlina & Hendro Pramono, 2024). Namun, penelitian tersebut belum menekankan aspek kreativitas digital berbasis sinematografi sosial media ala Gen Z. Inovasi dalam kegiatan ini terletak pada pendekatan *hands-on learning* yang memadukan teori *content creation* dengan praktik langsung produksi konten berbasis media sosial, sehingga peserta tidak hanya memahami konsep, tetapi juga mampu menciptakan karya nyata yang relevan dengan konteks digital mereka.

Konsep literasi digital pertama kali diperkenalkan oleh Gilster (1997) sebagai kemampuan untuk memahami dan menggunakan informasi dalam berbagai bentuk yang berasal dari sumber digital (Sutisna, 2020). Literasi digital tidak hanya mencakup kemampuan teknis dalam mengoperasikan perangkat digital, tetapi juga mencakup kemampuan berpikir kritis, evaluatif, dan etis dalam memanfaatkan informasi yang tersebar di dunia maya.

Ferrari (2013) dalam kerangka *Digital Competence Framework* menegaskan bahwa literasi digital memiliki lima dimensi utama, yaitu: (1) *information and data literacy*, (2) *communication and collaboration*, (3) *digital content creation*, (4) *safety*, dan (5) *problem solving* (Ferrari, 2013). Dari kelima dimensi tersebut, *digital content creation* menjadi aspek yang sangat relevan dalam kegiatan pelatihan ini, karena menekankan kemampuan peserta untuk memproduksi, mengintegrasikan, dan menyebarkan konten digital yang kreatif dan bertanggung jawab.

UNESCO (2024) juga menempatkan literasi digital sebagai salah satu keterampilan abad ke-21 yang harus dikembangkan melalui pendidikan formal dan nonformal (UNESCO, 2024). Literasi digital dipandang sebagai pondasi bagi partisipasi aktif warga negara dalam masyarakat berbasis informasi dan teknologi. Dengan demikian, penguatan literasi digital di kalangan pelajar bukan hanya persoalan kemampuan teknis, tetapi juga merupakan upaya strategis dalam membangun masyarakat kreatif dan produktif di era digital.

Kreativitas digital merupakan kemampuan untuk menghasilkan ide, konsep, atau karya baru dengan memanfaatkan teknologi digital sebagai medium ekspresi (Marlina & Hendro Pramono, 2024). Dalam konteks pendidikan, kreativitas digital berperan penting dalam mengembangkan keterampilan berpikir divergen, inovatif, dan kolaboratif (Herawan, 2007).

Generasi Z, yang tumbuh dalam ekosistem digital, cenderung menggabungkan unsur hiburan, ekspresi diri, dan teknologi dalam setiap karya yang mereka hasilkan (Wijaya & Naryoso, 2017). Oleh karena itu, pelatihan yang menstimulasi kreativitas digital melalui praktik langsung seperti pembuatan konten visual, video pendek, atau kampanye media sosial dapat memperkuat keterampilan abad ke-21 yang meliputi *critical thinking*, *communication*, *collaboration*, dan *creativity* (4C).

Dalam pengabdian ini, kreativitas digital diterjemahkan melalui kegiatan *content creation*, yakni proses menciptakan karya digital yang mengandung pesan, nilai estetika, dan narasi yang relevan dengan audiens media sosial. Melalui pendekatan *project-based learning*, peserta diajak berperan sebagai digital storyteller yang mampu menuangkan ide secara visual dan komunikatif.

Produksi konten digital bukan sekadar aktivitas hiburan, melainkan sarana pembelajaran kontekstual yang mampu mengasah kemampuan berpikir kritis dan reflektif siswa (Sokowati & Junaedi, 2019). Melalui proses pembuatan konten, pelajar belajar mengelola ide, merancang naskah, memilih media, serta memahami audiens.

Beberapa penelitian menunjukkan bahwa pelatihan produksi konten dapat meningkatkan keterampilan komunikasi dan literasi media peserta didik. Penelitian oleh Marlina et al. (2024) menemukan bahwa pelatihan pembuatan video edukatif berbasis media sosial mampu meningkatkan literasi digital dan motivasi belajar siswa SMA (Marlina & Hendro Pramono, 2024). Dengan demikian, pelatihan produksi konten digital dapat berfungsi ganda: sebagai sarana penguatan literasi digital dan sebagai wadah pengembangan kreativitas yang sesuai dengan karakter Gen Z yang cenderung *tech-savvy*, ekspresif, dan berorientasi visual.

Penguatan literasi dan kreativitas digital memerlukan pendekatan yang aplikatif dan kontekstual. Pelatihan produksi konten merupakan strategi efektif untuk menjembatani kesenjangan antara kemampuan literasi digital normatif dengan kemampuan praktik nyata siswa. Kegiatan ini diharapkan mampu menghasilkan peningkatan pemahaman siswa terhadap konsep literasi digital, kemampuan berpikir kreatif dalam menciptakan konten, serta keterampilan kolaboratif dalam produksi media digital. Dengan demikian, hipotesis implisit dari kegiatan ini adalah bahwa pelatihan produksi konten dapat memperkuat literasi dan kreativitas digital siswa Gen Z secara signifikan.

Berdasarkan latar belakang dan analisis kesenjangan tersebut, kegiatan pengabdian ini bertujuan untuk memperkuat literasi dan kreativitas digital siswa Gen Z di SMAN 4 Singaraja melalui pelatihan produksi konten. Diharapkan, kegiatan ini dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam mengembangkan ide, memproduksi, dan mengevaluasi konten digital yang komunikatif, kreatif, dan beretika sesuai dengan karakteristik generasi digital masa kini.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif dengan spesifikasi penelitian berupa studi kasus pengabdian masyarakat yang berfokus pada penguatan literasi dan kreativitas digital siswa Gen Z melalui pelatihan produksi konten di SMAN 4 Singaraja. Kegiatan dilaksanakan pada 24 Oktober 2025 dengan melibatkan 25 siswa anggota ekstrakurikuler sinematografi dan fotografi “Lensa Foursma”.

Pendekatan yang digunakan dalam kegiatan ini adalah partisipatif-edukatif, di mana tim pengabdian berperan sebagai fasilitator dan pendamping yang terlibat secara aktif dalam seluruh rangkaian kegiatan, mulai dari penyampaian materi, pendampingan praktik produksi, hingga evaluasi hasil karya (Sugiyono & Lestari, 2021). Pendekatan ini dipilih untuk mendorong keterlibatan aktif peserta, memperkuat proses belajar berbasis pengalaman (*experiential learning*), serta menstimulasi kreativitas dan kolaborasi siswa dalam produksi konten digital.

Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi langsung selama proses pelatihan, wawancara singkat dengan peserta dan pembina ekstrakurikuler, serta dokumentasi hasil karya berupa video dan foto kegiatan (Sugiyono, 2018). Observasi difokuskan pada tingkat partisipasi, keterlibatan, dan kemampuan siswa dalam menerapkan konsep literasi digital dan produksi konten. Wawancara digunakan untuk menggali persepsi peserta terhadap manfaat kegiatan,

sementara dokumentasi berfungsi sebagai bukti empiris capaian kreativitas digital siswa.

Indikator keberhasilan kegiatan ditentukan berdasarkan beberapa aspek, yaitu: (1) meningkatnya pemahaman peserta terhadap konsep literasi digital dan *digital storytelling*; (2) kemampuan siswa dalam merancang ide, menyusun narasi, dan memproduksi konten digital secara kolaboratif; (3) kualitas hasil karya video yang dihasilkan, dilihat dari aspek pesan, estetika visual, dan relevansi konten; serta (4) tingkat partisipasi dan antusiasme siswa selama proses pelatihan. Indikator-indikator tersebut digunakan untuk menilai efektivitas kegiatan secara kualitatif (Sumiati & Wijonarko, 2020).

Data yang diperoleh dianalisis secara deskriptif melalui tiga tahap, yaitu reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan untuk mengidentifikasi peningkatan pemahaman, kreativitas, serta keterlibatan siswa dalam proses produksi konten digital (Rahman & Fajri, 2023).

Meskipun demikian, kegiatan pengabdian ini memiliki beberapa keterbatasan metodologis. Salah satu keterbatasan utama adalah durasi pelaksanaan kegiatan yang hanya berlangsung selama satu hari, sehingga pendalaman materi dan eksplorasi kreativitas peserta belum dapat dilakukan secara maksimal dan berkelanjutan. Selain itu, jumlah peserta yang terbatas pada satu komunitas ekstrakurikuler menyebabkan hasil kegiatan belum dapat digeneralisasi secara luas. Oleh karena itu, kegiatan lanjutan dengan durasi yang lebih panjang dan pendampingan berkelanjutan disarankan untuk memperoleh dampak yang lebih optimal.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan pelatihan produksi konten digital yang dilaksanakan di SMAN 4 Singaraja pada 24 Oktober 2025 menunjukkan hasil yang signifikan dalam penguatan literasi dan kreativitas digital siswa. Sebanyak 25 peserta dari komunitas sinematografi dan fotografi “Lensa Foursma” mengikuti kegiatan secara aktif sejak tahap pemaparan materi hingga produksi video. Antusiasme peserta terlihat sejak awal kegiatan, di mana siswa menunjukkan ketertarikan terhadap konsep *content creation* dan *digital storytelling* yang disampaikan oleh tim pelaksana. Sesi materi yang berlangsung selama satu jam membahas prinsip dasar literasi digital, teknik bercerita visual, serta strategi menciptakan konten yang menarik dan bermakna di media sosial. Peserta memperoleh pemahaman baru mengenai pentingnya keseimbangan antara pesan, estetika, dan etika dalam produksi konten digital.



Gambar 1. Pemaparan Materi oleh Tim Pelaksana
(Sumber : Dokumentasi Peneliti)

Pada sesi praktik, peserta dibagi menjadi lima kelompok dengan rata-rata anggota lima orang per kelompok. Setiap kelompok bertanggung jawab untuk menghasilkan video pendek berdurasi satu hingga dua menit berdasarkan ide yang mereka rancang sendiri. Kegiatan ini menjadi wadah bagi siswa untuk mengekspresikan kreativitas sekaligus menerapkan konsep yang telah dipelajari pada sesi materi. Proses ini juga menjadi titik utama penguatan kreativitas digital, karena siswa harus berkolaborasi dalam menentukan ide, menulis naskah, serta mengatur alur cerita yang sesuai dengan pesan yang ingin disampaikan.

Selama proses produksi, tim pendamping berperan memberikan arahan teknis dan konseptual, terutama dalam hal penggunaan kamera, pencahayaan, komposisi visual, dan kesinambungan narasi. Pendampingan dilakukan secara interaktif agar siswa dapat langsung memperbaiki hasil pengambilan gambar dan memahami prinsip estetika visual yang baik. Berdasarkan observasi lapangan, terlihat adanya peningkatan kemampuan siswa dalam mengaplikasikan teori sinematografi sederhana dan prinsip komunikasi visual yang efektif, yang tercermin dari kualitas hasil karya video yang lebih terarah dan kreatif.



Gambar 2. Penjelasan Teknis Membuat Video di Lapangan (Sumber : Dokumentasi Peneliti)

Hasil karya video yang dihasilkan menunjukkan variasi tema dan gaya penyampaian yang mencerminkan karakter generasi Z kreatif, ekspresif, dan adaptif terhadap tren digital. Beberapa kelompok menonjol dalam aspek naratif dengan ide

konten yang relevan dengan kehidupan remaja, sementara kelompok lain menampilkan kekuatan visual dan penyuntingan yang dinamis. Keberagaman gaya ini menunjukkan bahwa setiap kelompok mampu mengekspresikan identitas dan kreativitasnya melalui medium digital dengan cara yang unik.

Evaluasi terhadap hasil karya dilakukan secara terbuka di akhir sesi melalui diskusi bersama, di mana peserta memberikan refleksi atas proses kreatif yang telah dilalui. Melalui sesi evaluasi ini, ditemukan bahwa sebagian besar siswa menyadari pentingnya alur cerita dan pesan yang kuat dalam sebuah konten digital, bukan hanya aspek estetika semata. Kesadaran ini menjadi indikator bahwa kegiatan pelatihan berhasil menumbuhkan kemampuan berpikir kritis dan pemahaman mendalam terhadap fungsi komunikasi visual dalam konteks media sosial.

Secara umum, pelatihan ini memberikan dampak positif terhadap peningkatan literasi digital siswa. Peserta tidak hanya memahami aspek teknis produksi, tetapi juga mulai menginternalisasi nilai-nilai literasi media seperti berpikir kritis terhadap informasi, memahami konteks audiens, serta mengedepankan tanggung jawab etis dalam publikasi konten di media sosial. Keterlibatan aktif siswa dalam seluruh tahapan pelatihan menunjukkan adanya peningkatan kesadaran terhadap peran mereka sebagai produsen konten digital yang bertanggung jawab dan reflektif.

Dalam konteks pembelajaran abad ke-21, hal ini sejalan dengan pendapat Nurrohmah (2021) yang menyatakan bahwa literasi digital merupakan keterampilan kunci yang harus dibangun melalui proses belajar yang aktif, kolaboratif, dan berbasis proyek (Nurrohmah, 2021). Pelatihan ini berhasil menghadirkan ketiga elemen tersebut secara terpadu, menjadikannya model praktik pembelajaran yang relevan dengan kebutuhan pengembangan kompetensi generasi muda di era transformasi digital.

Kegiatan ini juga berhasil memperkuat identitas komunitas “Lensa Foursma” sebagai wadah pengembangan kreativitas digital di sekolah. Dengan bimbingan langsung dan praktik kolaboratif, siswa menjadi lebih percaya diri untuk menghasilkan karya yang layak tayang di platform publik. Pengalaman belajar berbasis proyek yang mereka jalani mendorong terciptanya lingkungan belajar yang dinamis, kreatif, dan produktif. Hal ini memperlihatkan bahwa pelatihan semacam ini tidak hanya berfokus pada hasil karya, tetapi juga pada pembentukan karakter dan rasa percaya diri siswa sebagai kreator digital muda.



Gambar 3. Siswa Praktik Mandiri Membuat Video
(Sumber : Dokumentasi Peneliti)

Proses pendampingan yang dilakukan secara partisipatif turut berkontribusi terhadap peningkatan keterampilan komunikasi dan kerja tim di antara peserta. Temuan ini memperkuat hasil penelitian Marlina et al. (2024) yang menunjukkan bahwa pelatihan berbasis *content creation* efektif dalam meningkatkan literasi digital dan kompetensi kolaboratif siswa (Marlina & Hendro Pramono, 2024). Dengan demikian, kegiatan pengabdian ini tidak hanya berdampak pada peningkatan kemampuan teknis, tetapi juga pada penguatan soft skills yang esensial dalam menghadapi tantangan ekosistem digital masa kini.

Berdasarkan analisis hasil kegiatan, dapat disimpulkan bahwa pelatihan produksi konten digital memberikan solusi nyata terhadap kesenjangan antara potensi kreatif siswa dan kemampuan teknis mereka dalam mengolah ide menjadi karya visual yang komunikatif. Pelatihan ini berhasil menggabungkan aspek konseptual dan praktikal secara seimbang, sehingga siswa mampu memahami alur produksi konten dari tahap perencanaan hingga penyuntingan. Selain itu, kegiatan ini turut memperkuat kemampuan berpikir kritis dan kolaboratif peserta dalam menyampaikan pesan yang bermakna melalui media digital.



Gambar 4. Foto bersama (Sumber : Dokumentasi Peneliti)

Kegiatan ini bukan hanya meningkatkan keterampilan teknis, tetapi juga menumbuhkan kesadaran siswa terhadap tanggung jawab etis dalam menciptakan dan menyebarkan konten di media sosial. Nilai-nilai literasi digital yang terbangun melalui proses pelatihan menunjukkan bahwa

integrasi antara kreativitas, literasi, dan etika bermedia menjadi kunci dalam pengembangan kompetensi generasi muda di era digital. Namun demikian, keterbatasan durasi kegiatan yang hanya berlangsung dalam satu hari menyebabkan proses pendalaman materi, eksplorasi ide, dan pendampingan produksi konten belum dapat dilakukan secara optimal dan berkelanjutan. Selain itu, keterlibatan peserta yang terbatas pada satu komunitas ekstrakurikuler menjadikan dampak kegiatan masih bersifat kontekstual dan belum dapat digeneralisasi secara luas.

Meskipun demikian, kegiatan ini memiliki potensi pengembangan yang signifikan apabila dilaksanakan secara berkelanjutan melalui program pendampingan jangka menengah atau panjang, integrasi dengan kurikulum sekolah, serta perluasan peserta ke kelompok siswa lain. Dengan penguatan aspek evaluasi berkelanjutan dan publikasi karya pada platform digital sekolah, model pelatihan ini dapat dikembangkan menjadi strategi pemberdayaan literasi dan kreativitas digital yang lebih komprehensif. Dengan demikian, model pelatihan ini tetap relevan untuk dijadikan rujukan bagi institusi pendidikan dalam upaya memberdayakan pelajar agar lebih adaptif, produktif, dan bertanggung jawab dalam ekosistem digital yang terus berkembang.

SIMPULAN DAN SARAN

Pelatihan produksi konten digital yang dilaksanakan di SMAN 4 Singaraja berhasil memperkuat literasi dan kreativitas digital siswa Gen Z dengan meningkatkan kemampuan mereka dalam merancang ide, memproduksi, dan mengevaluasi konten yang komunikatif, kreatif, dan etis. Kegiatan ini tidak hanya membekali peserta dengan keterampilan teknis dalam pengambilan gambar, penyuntingan, dan penyusunan narasi, tetapi juga menumbuhkan kesadaran akan pentingnya pesan, estetika, dan tanggung jawab dalam publikasi digital. Partisipasi aktif siswa selama pelatihan dan hasil karya yang dihasilkan menunjukkan adanya peningkatan kemampuan kolaboratif, berpikir kritis, dan kreativitas yang signifikan.

Kegiatan seperti ini sebaiknya dijadikan program rutin sekolah dalam upaya pengembangan kompetensi digital siswa dan sebagai sarana menumbuhkan budaya literasi kreatif di lingkungan pendidikan. Selain itu, kolaborasi antara lembaga pendidikan tinggi dan sekolah perlu terus diperkuat untuk menghadirkan inovasi pelatihan yang relevan dengan kebutuhan generasi muda di era media sosial dan industri kreatif yang terus berkembang. Pendekatan sinergis antara dunia akademik dan praktis akan mendorong terciptanya ekosistem pembelajaran yang adaptif, kreatif, dan berorientasi pada masa depan digital.

DAFTAR RUJUKAN

- Ferrari, A. (2013). *Digital Competence in practice: An analysis of frameworks*. Publications Office of the European Union. <https://doi.org/https://dx.doi.org/10.2791/82116>
- Herawan, E. (2007). Teori Organisasi. *Journal of Chemical Information and Modeling*, 8(1), 1–10.
- Lestari, A. (2020). Literasi Digital Sebagai Penangkal Infodemi Covid-19: Sebuah Literature Review. *Angewandte Chemie International Edition*, 6(11), 951–952., 13(April), 15–38.
- Marlina, I., & Hendro Pramono, D. E. (2024). Peningkatan Literasi Digital melalui Pelatihan Pembuatan Konten Edukasi Berbasis Teknologi Informasi di SMAN 7 Bandar Lampung. *Jurnal Publika Pengabdian Masyarakat*, 6(2), 27–38. <https://doi.org/10.30873/jppm.v6i2.4067>
- Mulyani, A., Putri, M. H., Yuliasri, A., Karlina, A., & Muhtari, G. (2020). Literasi Digital Pandemi Corona Virus Disease-19 Masyarakat Desa Keresek. *Jurnal PkM MIFTEK*, 1(2), 68–72. <https://doi.org/10.33364/miftek/v.1-2.68>
- Nurrohmah, O. (2021). Literasi Digital Di Era Adaptasi Kebiasaan Baru Digital. *Nusantara Journal of Information and Library Studies N-JILS*, 4(1), 103–114.
- Panjaitan, K. L., Sinurat, J. M., Isma, Tarigan, Y., & Gustianingsih. (2024). Pengaruh ChatGPT Terhadap Pengerjaan Tugas Kuliah Pada Mahasiswa di Era Society 5.0. *Jurnal Manajemen Dan Inovasi*, 5(1), 1–19. <https://ejournals.com/ojs/index.php/jmiTahun2024>
- Rahman, A. R., & Fajri, C. (2023). Strategi Komunikasi Pariwisata Dalam Meningkatkan Kunjungan Wisatawan (2021) Melalui KEK Mandalika Lombok. *Tuturlogi*, 4(3), 101. <https://doi.org/10.21776/ub.tuturlogi.2023.004.03.5>
- Sokowati, M. E., & Junaedi, F. (2019). Manajemen Produksi Media Digital Mojok.co dan Pemetaan Konten. *CHANNEL: Jurnal Komunikasi*, 7(1), 1. <https://doi.org/10.12928/channel.v7i1.13012>
- Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Bisnis*. CV Alfabeta.
- Sugiyono, & Lestari, P. (2021). *Metode Penelitian Komunikasi*. CV Alfabeta.
- Sumiati, E., & Wijonarko. (2020). Manfaat Literasi Digital Bagi Masyarakat Dan Sektor Pendidikan Pada Saat Pandemi Covid-19. *Buletin Perpustakaan Universitas Islam Indonesia*, 3(2), 65–80.
- Sutisna, I. P. G. (2020). Gerakan Literasi Digital Pada Masa Pandemi Covid-19. *STILISTIKA: Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Seni*, 8(2), 268–283. <https://doi.org/10.5281/zenodo.3884420>
- UNESCO. (2024). *What you need to know about digital learning and transformation of education*. Unesco.Org. <https://www.unesco.org/en/digital-education/need-know>
- Wijaya, A. A., & Naryoso, A. (2017). Komunikasi Interpersonal Lintas Generasi Untuk Menghadapi Stres Akademik Pada Anak. *Interaksi Online*, 18(2), 1–7.